

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga

Toriq Lurie Annaba*¹⁾, Rissal Efendi²⁾

Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro No.52-60 Salatiga 50711,

E-mail : ¹⁾702017011@student.uksw.edu , ²⁾rissal.efendi@uksw.edu

*) Corresponding Author

Received: June 13, 2023

Accepted: June 20, 2023

Online Published: July 01, 2023

Abstrak: *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game online* bisa dimainkan bersamaan dan dapat dimainkan oleh siapa pun termasuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi dan hasil belajar pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan dianalisa menggunakan *Solutions Statistical Product and Service*. Responden pada penelitian ini sebanyak satu kelas yaitu kelas tujuh (VII) di SMP Negeri 9 Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi intensitas bermain *game online* oleh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden dan frekuensi dampak bermain *game online* sebanyak 12 responden serta analisa hasil belajar tergolong rendah, yakni sebanyak 17 responden. Berdasarkan hasil kuisioner dan hasil nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada *game online*.

Kata-kata Kunci : pengaruh, intensitas, *game online*, prestasi, hasil belajar.

The Effect of Online Games on Student Achievement and Learning Outcomes in Junior High Schools 9 Salatiga

Toriq Lurie Annaba*¹⁾, Rissal Efendi²⁾

Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro No.52-60 Salatiga 50711,

E-mail : ¹⁾702017011@student.uksw.edu , ²⁾rissal.efendi@uksw.edu

*) Corresponding Author

Abstract: *Online games* can be interpreted as game programs that are connected via an internet network that can be played anytime, anywhere, online games can be played simultaneously and can be played by anyone, including students. This study aims to determine the effect of online games on achievement and learning outcomes in students. This research uses quantitative methods and is analyzed using *Solutions Statistical Products and Services*. Respondents in this study were one class, namely grade seven (VII) at SMP Negeri 9 Salatiga. The results showed that the intensity frequency of playing online games by class VII students of SMP Negeri 9 Salatiga tended to be low, namely as many as 16 respondents and the frequency of the impact of playing online games as many as 12 respondents and the analysis of learning outcomes was relatively low, namely as many as 17 respondents. Based on the results of the questionnaire and the results of the report cards, it was concluded that class VII students of SMP Negeri 9 Salatiga could be said to have no dependence on online games.

Keywords: *influence, intensity, online games, achievement, learning outcomes.*

Pendahuluan

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat. Kita bisa dengan mudah mencari berbagai hal dengan cara mengakses internet, baik itu pada *handphone* ataupun *laptop/personal computer*. Internet juga dapat diakses oleh berbagai kalangan usia. Jika pada awalnya internet hanya dapat diakses dan dipahami oleh orang dewasa, namun pada jaman sekarang anak baru remaja bahkan anak kecil pun sudah bisa mengakses internet melalui *handphone*. Terutama, sedang menjadi trend di kalangan anak-anak pada saat ini adalah bermain *game online* (Koi, Sudiwati, & Lasri, 2017). *Game online* adalah permainan yang dapat dengan mudah diakses oleh banyak pemain yang terhubung dalam satu jaringan internet. Jauh sebelum adanya *game online*, anak-anak lebih cenderung bermain bersama teman-temannya diluar rumah secara tatap muka langsung (Nawawi et al., 2021). Dan permainan yang dimainkannya pun hanya permainan tradisional yang tidak hanya menghibur namun juga melatih kecerdasan anak. Contohnya seperti congklak, ular tangga, ludo, petak umpet, bola bekle, dan permainan lainnya. Namun semakin berkembangnya zaman, permainan-permainan itu semakin terlupakan dan tergantikan oleh adanya *game online*.

Game online yang terlihat lebih menarik dari segi tampilan pada gamenya, akan menjadi sebuah ketergantungan bagi anak dalam memainkannya. Anak-anak akan rela meninggalkan kegiatan lain yang seharusnya mereka lakukan untuk bermain *game online* (Koi et al., 2017) (kisaran 324-332). Semenjak pandemi Covid-19 melanda seluruh negara termasuk Indonesia, pembelajaran tatap muka di sekolah pun terpaksa dialihkan menjadi pembelajaran via online di rumah masing-masing atau lebih sering disebut pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Karena itu, anak-anak lebih memiliki banyak waktu luang di rumah, karena pembelajaran *daring* yang pada saat itu belum begitu kondusif (Nuhan, 2016). Seusai belajar, anak biasanya akan mengisi waktu luang tadi dengan bermain *game online* bukannya mengulang materi ataupun mengerjakan tugas yang diberikan guru waktu sewaktu disekolah (Fitri1 & Triana Lestari, 2021). Memang tidak semua *game online* berdampak buruk Namun jika bermain *game online* ini sudah menjadi kecanduan bagi anak, maka akan berdampak buruk terhadap anak nantinya (Anwar & Winingsih, 2021). Minat belajar anak cenderung menurun karena cara pandang anak belajar itu membosankan. Menjelaskan “*game* atau permainan adalah suatu kegiatan yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah, namun biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan sebagai hiburan semata di masa senggang.” seiring berjalannya waktu, dan menyebarnya jaringan internet, para pengembang *game* mulai mengembangkan teknologi *game* yang asalnya hanya dapat diakses di komputer pribadi, kini dapat diakses melalui ponsel di mana saja dan kapan saja, asalkan terhubung dengan jaringan atau server yang sama (Fitri1 & Triana Lestari, 2021).



Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga.

Tinjauan Pustaka

Peneliti telah mengkaji topik penelitian yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di sekolah menengah pertama diantaranya sebagai berikut. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar pada siswa kelas X jurusan Ototronik SMK N 3 Salatiga. Variabel dependennya ialah disiplin belajar dan variabel independennya ialah *game online*. Jumlah subyek penelitian yaitu sebanyak 120 siswa, diambil secara acak sistematis menggunakan interval. Penelitian ini membutuhkan 55 sampel dari 120 responden, maka jumlah kelompok intervalnya ialah $120/55 = 2$ (kelompok). Selanjutnya responden dibagi ke dalam masing-masing kelompok lalu diambil secara acak tiap kelompok, menggunakan pengumpulan data angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis regresi sederhana. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, karena mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis sebab nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa berarti bahwa *Game Online* berpengaruh negatif terhadap Disiplin Belajar (Limianto, 2019). Selain itu adapun penelitian dengan berjudul “Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional kausal. Populasi sebanyak 47 siswa kelas X dan teknik sampling adalah *Proportionate Random Sampling* (pengambilan sampel secara seimbang) yaitu sebanyak 40 siswa dari kelas X. Metode pengumpulang data yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Uji T didapatkan hasil t hitung yaitu sebesar -5,485 Jika dibandingkan t tabel dengan jumlah N 40 pada α 0,05 uji satu pihak, $dk = n-1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685 yang berarti $-5,485 < -1,685$ (t hitung lebih kecil dari t tabel). Dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 diterima (Sundara, Hafisah, & Nasar, 2020).

Persamaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game online bagi perkembangan prestasi siswa. Tetapi, perbedaanya terletak pada subyek penelitiannya. Jika kedua penelitian tersebut subyek penelitiannya



siswa SMA dan SMK, sedangkan penelitian ini siswa sekolah menengah pertama. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre game sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah game (Fauzi, 2019). *Game online* terdiri dari banyak jenis, dari mulai game sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. *Game online* sendiri ada dua unsur utama, yaitu server dan pemain. Dimana server melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan ke pemain, sedangkan pemain adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Game online* bisa saja disebut sebagai bagian dari kegiatan sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual bahkan sering kali menciptakan komunitas maya (Winarni, 2020). Dampak negatif bermain *game online* yaitu dapat menyebabkan ketergantungan dalam bermain *game online* (Zendrato & Harefa, 2020). Sebab setiap pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan game tersebut karena merupakan strategi pembuat game dimana membuat para pemain ketagihan dengan cara harus mencapai posisi baru atau suatu level (Suparni & Handayani, 2018)(kisaran 1-6). Prestasi belajar merupakan kemampuan seseorang dalam pencapaian yang tinggi dalam berfikir (Sundara et al., 2020). Adapun beberapa aspek yang dimiliki prestasi belajar, yaitu seperti kognitif, aspek afektif dan psikomotor (Sardiman, 2011). Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai dengan baik pada seorang anak dalam pendidikan baik yang dikerjakan atau dalam bidang keilmuan. Prestasi belajar dari peserta didik merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik yang didapat dari proses pembelajaran (Slameto, 2010). Prestasi belajar merupakan hasil pencapaian maksimal dari kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang dipelajari, difahami, dikerjakan dan diterapkan (Siburian, Pangaribuan, Abi, & Silaban, 2022). kesimpulan dari prestasi belajar ialah bukan saja dipengaruhi oleh siswa itu sendiri melainkan juga oleh faktor dari luar diri siswa (Ramdani, 2018)(kisaran 42). Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik yang didapat dari pengalaman belajar (Mahfuz, Bahsianor, & Arafa, 2021). Adapun tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang mencakup kemampuan tersebut. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang dimana bertujuan untuk mendapatkan data bukti yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sari, 2019)(kisaran 1-97). Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar kognitif BTIK yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan, penerapan, dan pemahaman. Instrumen yang digunakan ialah tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif (Harahap & Ramadan, 2021)(kisaran 1304-1311).

Metode Penelitian



Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik (Sugiyono, 2011). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas VII (tujuh) salah satu SMP di Salatiga. Pengambilan sampel menggunakan stratified sampling. Teknik stratified sampling adalah suatu cara pengambilan sampel dari populasi yang menunjukkan adanya kelas. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melalui penyebaran kuesioner dan telaah dokumen (Arifin, 2012). Dalam melaksanakan teknik ini, peneliti akan terjun langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan karena metode ini memerlukan kontak antara peneliti dengan responden. Penyebaran kuesioner difokuskan kepada siswa/siswi kelas VII SMP. Metode analisis berisi pengujian-pengujian data yang diperoleh dari hasil jawaban responden yang terima kemudian diolah data di *microsoft excel* dan dianalisis dengan menggunakan *SPSS for windows version 23*. Teknik analisa data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan hasil kuesioner tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP di Salatiga. Sebagai tahapan pengolahan data, peneliti mengawali dengan membuat bar chart interval dan tabel distribusi frekuensi meliputi dua variabel yaitu intensitas bermain *game online* dan dampak bermain *game online*. Yang kemudian dua variabel tersebut diuji korelasi untuk mengetahui apakah berhubungan (korelasi) atau tidak, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut; Jika nilai Sig (2-Tailed) < 0,05, maka berhubungan (berkorelasi), Jika nilai Sig (2-Tailed) > 0,05, maka tidak berhubungan (tidak berkorelasi).

Hasil Penelitian

Dalam data yang diperoleh peneliti membuat kuesioner. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2022 terhadap 35 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Salatiga. Seluruh kuesioner diisi dengan lengkap dan menjadi sumber data penelitian oleh 35 responden. Data dari hasil penelitian meliputi dua variabel yaitu intensitas bermain *game online* dan dampak bermain *game online*. Berikut tabel nilai hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga

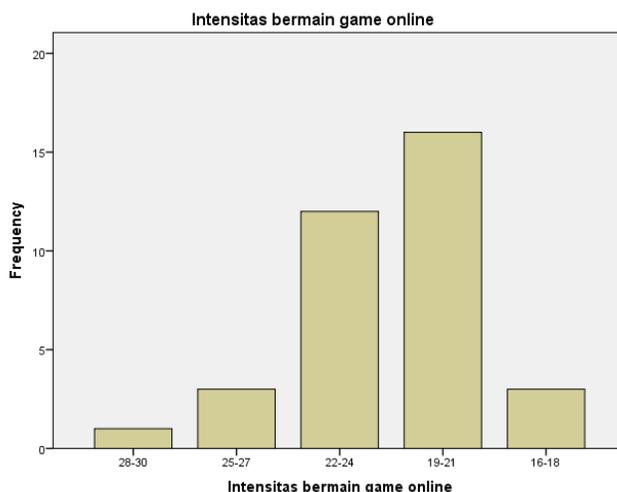
No	Nama Siswa	Nilai
1	Siswa 1	76
2	Siswa 2	79
3	Siswa 3	82
4	Siswa 4	83
5	Siswa 5	80



6	Siswa 6	76
7	Siswa 7	75
8	Siswa 8	77
9	Siswa 9	78
10	Siswa 10	83
11	Siswa 11	79
12	Siswa 12	77
13	Siswa 13	81
14	Siswa 14	75
15	Siswa 15	76
16	Siswa 16	82
17	Siswa 17	75
18	Siswa 18	75
19	Siswa 19	85
20	Siswa 20	78
21	Siswa 21	76
22	Siswa 22	78
23	Siswa 23	77
24	Siswa 24	81
25	Siswa 25	76
26	Siswa 26	75
27	Siswa 27	82
28	Siswa 28	78
29	Siswa 29	77
30	Siswa 30	81
31	Siswa 31	77
32	Siswa 32	83
33	Siswa 33	75
34	Siswa 34	76
35	Siswa 35	83

Berikut adapun data seperti Bar Chart dan Tabel Distribusi frekuensi mengenai intensitas bermain *game online* serta dampak bermain game online terhadap prestasi dan hasil belajar siswa dan data diperoleh sebagai berikut.





Gambar 1. Bar Chart Intensitas Bermain *Game Online*

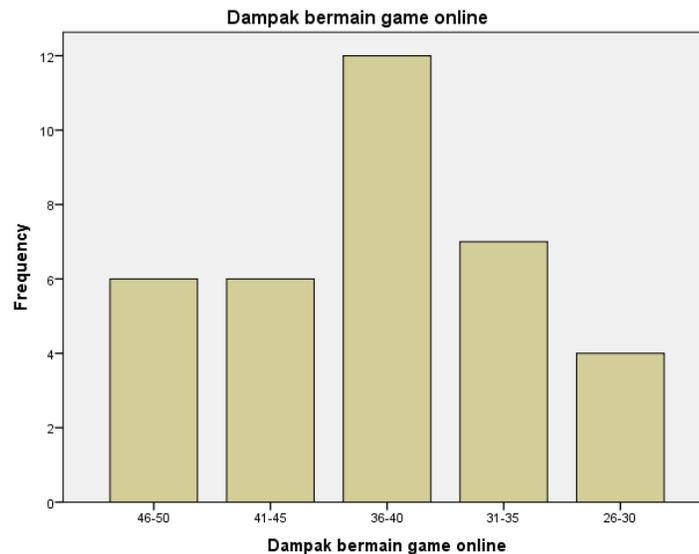
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
1	28 - 30	1	3%	Sangat Tinggi
2	25 - 27	3	9%	Tinggi
3	22 - 24	12	34%	Sedang
4	19 - 21	16	45%	Rendah
5	16 - 18	3	9%	Sangat Rendah
Jumlah		35	100%	

Tabel diatas,menunjukkan distribusi frekuensi intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong rendah, yaitu sebanyak 16 responden, frekuensi intensitas bermain *game online* tergolong sedang, yaitu sebanyak 12 responden, frekuensi intensitas bermain *game online* tergolong sangat rendah, yaitu sebanyak 3 responden, frekuensi intensitas bermain *game online* tergolong tinggi, yaitu 3 responden, serta frekuensi intensitas bermain *game online* tergolong sangat tinggi memiliki hanya 1 responden.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa frekuensi intensitas bermain *game online* oleh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden.



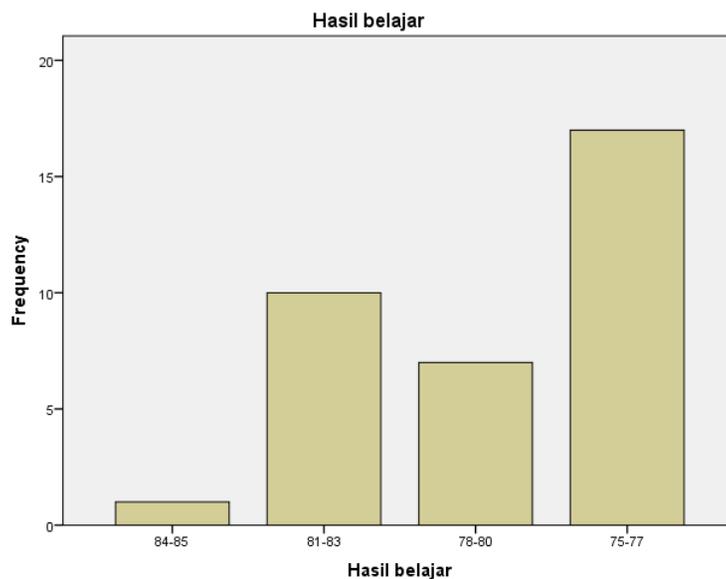
Gambar 2. Bar Chart Dampak Bermain *Game Online*Tabel 3. Distribusi Frekuensi Dampak Bermain *Game Online*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
1	46 - 50	6	17%	Sangat Tinggi
2	41 - 45	6	17%	Tinggi
3	36 - 40	12	34%	Sedang
4	31 - 35	7	20%	Rendah
5	26 - 30	4	12%	Sangat Rendah
Jumlah		35	100%	

Tabel di atas, menunjukkan frekuensi dampak bermain game online pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga yang mempunyai frekuensi dengan kategori sedang yaitu sebanyak 12 responden, frekuensi dengan kategori rendah yaitu 7 responden, frekuensi dengan kategori sangat rendah sebanyak 4 responden, dan frekuensi dengan kategori tinggi dan sangat tinggi memiliki jumlah yang frekuensi yang sama yaitu 6 responden.

Berdasarkan data tabel diatas, disimpulkan bahwa frekuensi dampak bermain game online pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong cenderung sedang dengan responden sebanyak 12 responden.





Gambar 3. Bar Chart Hasil Belajar

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kategori
1	84 - 85	1	3%	Sangat Tinggi
2	81 - 83	10	29%	Tinggi
3	78 - 80	7	20%	Sedang
4	75 - 77	17	48%	Rendah
5	0	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		35	100%	

Tabel di atas, menunjukkan nilai rata-rata pengetahuan pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga memiliki frekuensi yang relatif rendah yaitu 17 responden, frekuensi dengan kategori tinggi sebanyak 10 responden, frekuensi kategori sedang sebanyak 7 responden dan frekuensi dengan kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 1 responden.

Berdasarkan data yang ada diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong rendah, yaitu sebanyak 17 responden.

Berikut adalah tabel uji korelasi:

Tabel 5. Uji Korelasi

Correlations			
	Intensitas bermain game online	Dampak bermain game online	Hasil Belajar



Intensitas bermain game online	Pearson Correlation	1	,864**	,863**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	35	35	35
Dampak bermain game online	Pearson Correlation	,864**	1	,861**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	35	35	35
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,863**	,861**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel *correlation* diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan antara variabel intensitas bermain game online, dampak bermain game online, dan hasil belajar yaitu sig.(2-tailed) 0,000 yang dimana $< 0,05$ sehingga terdapat hubungan (berkorelasi) antara ketiga variabel. Dan dari tabel *correlation* di atas menunjukkan bahwa hubungan (korelasi) antara intensitas bermain game online dan dampak bermain game online signifikan yaitu 0,01 dengan pearson correlation 1. Arti signifikan disini ialah adanya hubungan antara variabel X1 (intensitas bermain game online), X2 (dampak bermain game online), dan Y (hasil belajar) searah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari tabel distribusi frekuensi menunjukkan bahwa frekuensi intensitas bermain game online oleh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga cenderung rendah yaitu sebanyak 16 siswa dan frekuensi dari dampak bermain game online pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong sedang, sebanyak 12 siswa serta analisa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong rendah, yakni sebanyak 17 anak. Berdasarkan hasil uji korelasi terdapat hubungan antara variabel X1, X2, dan Y dimana menunjukkan nilai signifikan yaitu sig.(2-tailed) 0,000 yang dimana $< 0,05$. Dan dari tabel *correlation* di atas menunjukkan bahwa hubungan (korelasi) antara intensitas bermain game online dan dampak bermain game online signifikan yaitu 0,01 dengan pearson correlation 1. Arti signifikan disini ialah adanya hubungan antara variabel X1 (intensitas bermain game online), X2 (dampak bermain game online), dan Y (hasil belajar) searah. Maksud dari searah disini ialah intensitas bermain game online dan dampak bermain game online tidak berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Melalui



hasil ini peneliti berasumsi bahwa tidak begitu berpengaruh bagi prestasi dan hasil belajar akan tetapi ada baik untuk mengurangi waktu dan mengontrol keinginan dalam bermain game online. Melalui hasil ini peneliti berasumsi.

Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang apakah bermain game online berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga. Berdasarkan hasil kuisioner dan hasil nilai raport, bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi intensitas bermain game online oleh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga cenderung rendah yaitu sebanyak 16 siswa dan frekuensi dari dampak bermain game online pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong sedang, sebanyak 12 siswa serta analisa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga tergolong rendah, yakni sebanyak 17 anak. Berdasarkan data di atas, Saran dari peneliti untuk penelitian ini ada baiknya memberikan layanan preventif bagi peserta didik yang berada pada tingkat kecanduan bermain *game online* rata-rata dan tidak kecanduan bermain *game online*. Layanan preventif yang di berikan biasanya melalui konseling kelompok dan bimbingan kelompok. Selain itu, guru bimbingan dan konseling juga memberikan informasi tentang bahaya bermain *game online* yang berlebihan, dan cara mengatur waktu bermain *game online*. Informasi ini bisa di berikan melalui bimbingan kelompok kepada seluruh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 9 Salatiga sebagai tindakan layanan preventif. Penulis menyadari penelitian ini belum sempurna sepenuhnya. Membutuhkan penelitian dan pengembangan lanjut. Adapun keterbatasan dalam penelitian, dimana penelitian ini hanya memiliki subjek penelitian yang terbatas, yakni dua guru TIK dan 35 siswa di SMP Negeri 9 Salatiga. Diharapkan peneliti selanjutnya lebih memperluas cakupan penelitian ini sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan. Misalnya dengan meneliti variabel lain yang mempengaruhi peserta didik menjadi kecanduan bermain *game online*, seperti faktor pendukung dan dampak yang di timbulkan jika peserta didik sudah terlalu bergantung dengan *game online*.

Daftar Rujukan

- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap Prestasi Akademik siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Arifin, zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik. *ScienceEdu*, II(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Fitri1, S. F. N., & Triana Lestari. (2021). Pengaruh kecanduan bermain game online pada minat belajar anak semasa pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5,



1530–1533.

- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>
- Koi, S., Sudiwati, N. L. P. E., & Lasri. (2017). Pengaruh permainan game online terhadap aktivitas. *Nursing News*, 2(1), 324–332.
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh bermain game online terhadap disiplin belajar siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2). <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>
- Mahfuz, Bahsianor, & Arafa, T. R. (2021). Pengaruh game online terhadap hasil belajar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Hulu Sungai Selatan. *Jurnal EPrints UNISKA*.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... Marsuki, I. (2021). Pengaruh game Mobile Legends terhadap minat belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 494–501.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Minat Belajar*, 42. Retrieved from https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf
- Sardiman, A. . (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sari, I. M. (2019). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V sd. *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*, 1–97. Retrieved from [http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/5612/1/SKRIPSI_SARI ANANDA.pdf](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/5612/1/SKRIPSI_SARI_ANANDA.pdf)
- Siburian, E., Pangaribuan, J. J., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh bermain Game Online terhadap Prestasi belajar siswa di SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1348. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sundara, K., Hafsa, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh negatif game online terhadap motivasi Belajar siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>
- Suparni, & Handayani, S. (2018). Analisa pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(2), 1–6.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh penggunaan game online Free Fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>

