

DAMPAK ONLINE GAME TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 2 SIDUA'ORI

Reforman Jaya Hulu
Guru SMA Negeri 2 Sudua'ori
(reformanjayahulu@gmail.com)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan dampak *online game* terhadap prestasi belajar siswa, dan (2) untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kemudian, Data penelitian ini adalah dampak *online game* terhadap prestasi belajar siswa. Sumber data penelitian yaitu hasil wawancara dari Pembantu Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, guru mata pelajaran Matematika dan 15 orang kelas XI. Dan diperoleh dari dokumentasi sekolah berupa Laporan Hasil Belajar Siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Lebih lanjut, teknik analisis data penelitian yaitu; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) *Online game* berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa, dimana kecanduan siswa yang berlebihan terhadap *online game* sehingga mereka mengabaikan kegiatan pembelajaran dan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. (2) Prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika masih rendah, dimana mereka memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Oleh karena itu, peneliti mengajukan saran yaitu hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam memberikan edukasi terkait dampak negatif *online game* melalui pelayanan bimbingan dan konseling supaya siswa memiliki motivasi atau minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *Online game; prestasi belajar; pelayanan BK.*

Abstract

The problem in this research is the impact of online games on the students' learning achievement, especially in Mathematics subject. The purposes of this research are (1) to describe the impact of online games on students' learning achievement, dan (2) to describe the students' achievement at the eleventh grade of SMA Negeri 2 Sidua'ori. The type of this research is qualitative research and descriptive approach. Then, data in this research is the impact of online game on students' learning achievement. The data source in this research obtained from the results of interview and obtained from school's documentations. The techniques of data collection in this research are observation, interview and documentation techniques. Furthermore, the data analysis technique is used in this research are data reduction, data display and drawing conclusion. The results of this research show that (1) Online games have the negative impacts on the students' learning achievement, which the students are so addicted to online games that they ignore learning activities and homework given by the teacher. (2) the students' learning achievement especially in Mathematics subject still low,

which they obtain the average value is below the KKM (Minimum Completion Criteria). Therefore, the researcher gives some suggestions namely the results of this research should be an evaluation in giving education related the impact of online games on students' learning achievement through counseling guidance so the students have motivation or enthusiastic learning in joining the learning process in the school.

Key Words: Online game; learning achievement; counseling guidance service.

A. Pendahuluan

Pada perkembangan zaman saat ini, sektor perkembangan kehidupan manusia mengalami perubahan yang begitu pesat dan banyak hal yang menimbulkan berbagai macam perubahan dalam kehidupan manusia. Kecanggihan alat teknologi saat ini dapat membantu manusia dalam beraktifitas dan mempermudah pekerjaan setiap manusia. Namun hal ini juga dapat menimbulkan berbagai macam persoalan dalam kehidupan manusia akibat kecanggihan teknologi tersebut. Anggraeni, dkk (2022:147) "Mengatakan bahwa kemajuan teknologi merupakan tantangan besar untuk mempengaruhi perilaku sosial dan lingkungan".

Salah satu alat teknologi yang banyak digunakan saat ini yaitu, *handphone*. Saat ini *handphone* sudah digunakan mulai dari kalangan orang tua, anak remaja, dan bahkan anak-anak usia dini. Hal tersebut disebabkan oleh pemanfaatan teknologi yang sangat membantu serta mempercepat aktivitas, mampu berkomunikasi dengan jarak jauh, mempermudah mencari informasi, memberikan peluang untuk berinovasi, berbisnis seperti usaha jualan *online* dan sebagai media hiburan dengan berbagai aplikasi yang terbaru seperti aplikasi *facebook*, *whatsapp*, *you tube*, dan aplikasi *online game*. *Online game* merupakan perkembangan teknologi yang diminati oleh anak-anak sampai dengan orang tua dewasa. *Game* ini adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh

multiplayer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya (Hernawati dalam Dahlan, Rosidi, dan Suyitno, (2018:48). Oleh karena itu, kecanggihan alat teknologi tersebut dapat menimbulkan berbagai tantangan yang dimana tantangan tersebut memberikan dampak positif.

Bagaimanapun, kecanggihan teknologi pada saat ini memberikan dampak negatif bagi orang-orang yang mencintai dunia teknologi. Seperti para pecinta *online game*. Permainan *online game* yang begitu menghibur dan dapat membuat para pencintanya menjadi kecanduan sehingga mempengaruhi gangguan kesehatan fisik maupun mental/psikis. Lebih tragisnya, anak-anak yang masih di bawah umur yang berstatus sebagai pelajar menjadi kecanduan pada dunia *online game* sehingga anak-anak tersebut tidak memberikan waktu dan tidak fokus untuk belajar di sekolah maupun di rumah.

Lebih lanjut, anak-anak yang sudah kecanduan bermain *online game* yang berlebihan dapat mempengaruhi nilai moral yang tidak sesuai dengan etika seorang anak didik. Nilai moral yang dimaksud adalah sikap, perilaku dan tutur kata yang buruk. Dan juga hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti malas belajar, kurangnya daya ingat, tidak mengerjakan tugas sekolah, tidak konsentrasi pada proses pembelajaran

berlangsung, malas kesekolah, melanggar aturan sekolah, dan bahkan bisa melawan kepada bapak ibu guru.

Online game adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual-visual yang bisa digerakan. Permainan berbasis elektronik ini mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan permainan pada umumnya. *Online game* dapat dimainkan pada lokasi yang berbeda dan jarak yang sangat jauh oleh setiap para pemain anggota *game* selama koneksi internet terhubung dengan baik. Kemudian, permainan ini tidak membatasi pemainnya untuk bermain *game* dalam tempat yang sama. *Online game* sudah menyentuh seluruh dunia mulai dari kalangan anak-anak, remaja sampai kalangan orang dewasa. Dengan tingkat penasaran yang tinggi memicu diri untuk bermain *game* secara berlebihan. Hal tersebut sering kali dialami oleh remaja yang masih duduk dibangku sekolah. Oleh karena itu, dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa-siswi pecinta *game* itu sendiri.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam waktu tertentu pada proses pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka. Pratini (2005:118) prestasi belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Lebih jelasnya, menurut Saifudin dalam Aslihah (2323:30) prestasi belajar merupakan kemampuan peserta didik yang dapat dioperasionalkan ke dalam bentuk indicator-indikator berupa nilai rapor, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Oktober 2023 di SMA Negeri 2 Sidua'ori,

diperoleh permasalahan melalui dokumen berupa Laporan Hasil Belajar Siswa (Rapor) bahwa nilai prestasi belajar siswa di kelas XI pada matapelajaran Matematika rata-rata berada di bawah KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal). Hal tersebut disebabkan oleh banyak siswa khususnya laki-laki dikelas XI tersebut sering bermain *online game*. Kemudian, hasil wawancara kepada PKS Kesiswaan, guru matapelajaran Matematika dan beberapa orang siswa membenarkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan oleh *online game* yang terlalu difokuskan oleh siswa itu sendiri. Jenis *online game* yang digunakan oleh para siswa tersebut yaitu aplikasi *mobile legend*, dan *free fire*.

Lebih lanjut, bermain *online game* tersebut merupakan salah satu kecanduan bagi siswa sehingga mempengaruhi karakter dan sifat siswa itu sendiri. Lebih jelasnya, mereka sering melanggar aturan sekolah, malas belajar, tidak peduli dengan tugas yang diberikan oleh bapak ibu dan guru, tidak konsentrasi pada saat proses pembelajaran dan bahkan melawan kepada bapak ibu guru di sekolah. Dengan demikian, hal tersebut dapat berdampak negatif pada prestasi belajar siswa itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti memiliki antusiasme untuk menggali informasi lebih dalam tentang dampak-dampak *online game* terhadap prestasi belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori dengan mengadakan sebuah penelitian dengan judul: "Dampak *Online Game* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 2 Sidua'ori".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah dampak *online game* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sidua'ori. Berdasarkan fokus

penelitian di atas, maka yang menjadi subfokus penelitian ini yaitu; jenis *online game Mobile Llegend* dan *Free Fire*, dampak *online game* dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu; untuk mendeskripsikan dampak *online game* terhadap prestasi hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sidua'ori. Dan untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sidua'ori terhadap *online game*.

B. Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2012:12) pendekatan deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan. Kemudian, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi suatu fenomena (Abdussamad Z, (2021:79).

Pada penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 2 Siduaori Desa Gui-Gui, Kecamatan Mazo. Lokasi penelitian ini dapat ditentukan berdasarkan hasil penelusuran dan pengamatan peneliti di mana terdapat siswa kelas XI di SMA Negeri Sidua Ori khususnya laki-laki bermain *game* saat pulang sekolah dan pada saat jam istirahat. Waktu yang digunakan peneliti akan dimulai pada tanggal Januari 2024 hingga Januari 2024.

Sumber data pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapat langsung dari lapangan atau objek yang

akan diteliti dan diperoleh dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Matematika di kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori. Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari laporan hasil belajar siswa (Rapor). Dan data pendukung yang bersumber pada berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan judul penelitian ini yang akan diteliti oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian kualitatif, karena tujuan pertama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar. Ada tiga teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan peninjauan secara langsung dari lokasi peneliti untuk mengetahui keadaan yang terjadi di lokasi tersebut. Menurut Siyoto dan Sodik (2015:18) bahwa observasi dalam penelitian ini, akan dilakukan secara langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, serta pengecap.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi nonpartisipan yakni observasi yang dilakukan peneliti hanya mengamati dari luar subjek yang ingin peneliti amati dan peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan subjeknya. Peneliti akan melakukan observasi langsung di dalam kelas XI SMA Negeri 2 Siduaori dengan tujuan untuk memperoleh data tentang dampak *Online game* terhadap prestasi belajar siswa. Pada kegiatan observasi,

peneliti mengamati dampak *Online game* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI. Lebih lanjut, dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan beberapa alat pendukung dalam melakukan observasi tersebut meliputi; panduan observasi, pulpen dan *Handphone* sebagai alat pengambilan gambar dokumentasi. Kemudian, kegiatan observasi ini dilakukan selama tiga hari, mulai pada tanggal 19 sampai 21 Januari 2024.

2. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Wawancara sebagai bahan untuk mendukung atau penambahan data dari proses observasi yang terdiri dari dua pihak yaitu pewawancara dan terwawancara. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatapan muka (*face to face*).

Menurut Sugiyono (2015:137) mengatakan bahwa "wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil". Lebih jelasnya, Abdussamad H, Z (2021:143) mengatakan bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi verbal yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau dapat diartikan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dengan aobjek yang diteliti.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur yaitu pelaksanaannya

lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan dan pada saat penggalan masalah lebih dalam.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi yang diambil dalam bahan data adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan dan terkait dengan penelitian yang diteliti, seperti foto, video maupun rekaman suara. Dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dalam melakukan pengumpulan data melalui media tertentu untuk mendapatkan informasi dan bukti serta menyebarkan kepada orang lain.

Menurut Siyoto dan Sodik (2015:77-78) mengatakan bahwa dokumentasi adalah suatu metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini, ada beberapa data dari hasil studi dokumentasi yaitu berupa foto-foto, (Lembar Nilai Siswa) video, dan referensi dalam bentuk *hardcopy*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini, dapat berlangsung selama pengumpulan data secara terus-menerus dan dapat mendeskripsikan data-data yang diperoleh di lapangan yang berhubungan dengan pokok permasalahan dan disertai dengan analisis data untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Aktivitas dalam analisis data ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan "Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Sugiyono (2012:247) mengatakan bahwa data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data pada penelitian ini, dimulai pada saat kegiatan berlangsung sampai pada pengumpulan data dilaksanakan.

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, peneliti memfokuskan pada hal-hal penting dan menghilangkan data-data yang dianggap tidak penting. Sehingga dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan dari data yang didapatkan di lapangan. Kesemua data yang diperoleh di lapangan di rangkum sesuai pertanyaan penelitian.

Pada tahap ini, peneliti menghilangkan atau tidak menggunakan data yang diperoleh dari lapangan yang tidak relevan dengan data penelitian.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, pie chart, pictogram dan

sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami.

Pada tahap ini, peneliti mengelompokkan data-data yang telah diperoleh dari lapangan, baik hasil observasi maupun hasil wawancara ke dalam sebuah table. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat memahami data tersebut secara komprehensif.

3. Penarikan

Kesimpulan/Verifikasi

Dalam penarikan kesimpulan pada penelitian kualitatif ini adalah langkah ketiga untuk menarik kesimpulan dan verifikasi. Pada penarikan kesimpulan dapat bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang cukup kuat yang mendukung pada pengumpulan data selanjutnya. Akan tetapi bila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2012:252).

Pada penelitian kualitatif ini, diharapkan kesimpulan yang ditemukan merupakan suatu temuan yang baru yang belum pernah ada sebelumnya dan temuan tersebut dapat berupa seperti deskripsi atau suatu objek yang baru dari yang sebelumnya. Sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas dan dapat berupa hubungan yang kasual atau interaktif.

Dalam pengecekan keabsahan data pada penelitian kualitatif ini sangat diperhatikan sekali dan perlu dilakukan pemeriksaan karena hasil penelitian tidak ada artinya bila tidak mendapatkan suatu kepercayaan atau

pengakuan. Untuk mendapatkan keabsahan data dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pemeriksaan.

Menurut Abdussamad Z, (2021:190-191) mengatakan bahwa ada tiga macam triangulasi dalam teknik pemeriksaan untuk pengecekan keabsahan data yaitu:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama teknik yang berbeda.

3. Triangulasi waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. dimana ketiga teknik tersebut dapat mendapatkan keabsahan data dalam penelitian ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Observasi

Teknik observasi adalah teknik mengumpulkan data penelitian kualitatif dengan cara mengamati fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan. Kegiatan observasi diadakan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Sidua'ori khususnya di kelas XI, dimana pada waktu siswa sedang memperoleh jam istirahat dan

pada waktu memperoleh jam belajar khususnya pada saat jam pelajaran kosong. Hal ini dikarenakan kebanyakan siswa mempunyai waktu atau kesempatan untuk bermain *online game*. Observasi diadakan oleh peneliti selama tiga hari. Kegiatan ini dimulai pada tanggal 19-21 Januari 2024.

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti di kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori. Dalam melakukan penelitian tersebut, peneliti telah mendapatkan izin mengadakan penelitian dari pihak sekolah atau kepala SMA Negeri 2 Sidua'ori. Oleh karena itu, pada proses kegiatan tersebut, peneliti telah menyediakan beberapa fokus yang perlu diobservasi yaitu apa saja dampak game online terhadap prestasi belajar Matematika siswa dan bagaimana prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori.

Dalam melakukan observasi, peneliti berpedoman pada indikator observasi yaitu:

- Online game* dapat menurunkan kesehatan,
- Online game* menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal
- Online game* dapat membuat siswa lupa waktu belajar, lupa tugas dan tanggung jawab
- Online game* dapat membuat siswa tidak produktif
- Online game* menimbulkan sifat agresif siswa
- Online game* dapat menyebabkan anti sosial.

Selama proses observasi, peneliti menemukan bahwa siswa kelas XI tersebut sering memanfaatkan les kosong untuk

bermain *online game*. Bahkan mereka sering keluar dari kompleks sekolah untuk bermain *online game* tersebut. Kemudian, siswa merasa malas belajar, tidak banyak komunikasi dengan teman kelas terkait dengan pembelajaran, dan tidak aktif dalam menyampaikan tanggapan terkait pembelajaran. Hal ini dilakukan oleh siswa laki-laki kelas XI. Jenis game online yang mereka gunakan yaitu *game free fire* dan *mobile legend*. Dengan hal tersebut, mereka telah melanggar peraturan sekolah sehingga perbuatan tersebut memberikan dampak negatif pada diri siswa itu sendiri dan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika rendah atau tidak memenuhi kriteria prestasi belajar siswa.

2. Hasil Wawancara

Wawancara adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif dimana peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan atau seseorang yang mengetahui tentang fenomena yang diteliti terkait objek penelitian. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Kegiatan wawancara diadakan oleh peneliti untuk mendapatkan beberapa informasi terkait apa saja dan bagaimana dampak *online game* terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori. Dalam kegiatan ini yang menjadi informan atau sumber informasi yaitu; PKS Kesiswaan, guru mata pelajaran Matematika

kelas XI, dan lima belas orang siswa kelas XI.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada semua informan tersebut, peneliti menemukan kesimpulan tentang dampak *online game* terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori. Untuk lebih jelasnya, peneliti mendeskripsikan satu persatu sebagai berikut:

a. Hasil Wawancara Kepada PKS Kesiswaan

Wawancara kepada PKS Kesiswaan bertujuan untuk mengetahui apakah siswa kelas XI telah melakukan perbuatan yang bertentangan dengan peraturan sekolah. Dalam hal ini, malas atau tidak mau datang ke sekolah dan sering keluar dari kompleks sekolah. Berdasarkan hasil wawancara kepada PKS Kesiswaan, bahwa siswa kelas XI sering melakukan perbuatan yang melanggar peraturan sekolah. Perbuatan tersebut terkait dengan kebolosan siswa dan keseringan keluar dari kompleks sekolah dengan tujuan bermain *online game* di kantin. Lebih lanjut, keseringan siswa melakukan perbuatan tersebut pernah menjadi pembahasan di sebuah rapat bersama dewan guru karena siswa-siswa tersebut malas untuk datang ke sekolah bahkan sering absen dan bolos. Dengan perbuatan tersebut, pihak sekolah memberikan sanksi kepada siswa dan memberikan surat panggilan orang tua siswa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara kepada PKS

Kesiswaan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *online game* memberikan dampak negatif pada prestasi belajar Matematika siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori.

b. Hasil Wawancara Kepada Guru Matematika

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Matematika kelas XI di SMA Negeri 2 Sidua'ori, bahwa di sekolah tersebut khususnya di kelas XI siswa sering sering bolos atau tidak masuk pada saat jam pelajaran Matematika. Bahkan ketika siswa-siswa tersebut mengikuti pembelajaran, maka siswa tersebut terlihat tidak semangat dan ngantuk. Lebih lanjut, hasil belajar siswa tersebut pada mata pelajaran Matematika berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Matematika tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *online game* memberikan dampak negatif pada prestasi belajar Matematika siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori

c. Hasil Wawancara Kepada Siswa

Berdasarkan hasil wawancara kepada lima belas orang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori, membenarkan bahwa siswa laki-laki di kelas tersebut rata-rata menghabiskan waktunya untuk bermain *online game* baik di rumah maupun di sekolah (Pada jam istirahat, les kosong, bahkan cabut pada les pelajaran). Perbuatan tersebut merupakan

perbuatan yang melanggar peraturan sekolah. Lebih lanjut, perbuatan tersebut dilakukan dikarenakan oleh *online game* yang merupakan *game* yang menyenangkan bagi mereka karena dapat dilakukan secara kelompok sehingga siswa-siswa tersebut kecanduan pada game tersebut. Jenis *online game* yang mereka gunakan yaitu *game free fire* dan *mobile legend*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa-siswa tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *online game* memberikan dampak negatif pada prestasi belajar Matematika siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, gambar, foto, transkrip, buku, video, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi dalam hal ini adalah sebagai bukti bahwa peneliti memperoleh data penelitian dari tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 2 Sidua'ori khususnya di kelas XI. Dokumentasi yang dimaksud adalah berupa lembar nilai siswa kelas XI pada mata pelajaran Matematika serta foto-foto pada saat peneliti melakukan wawancara kepada informan, di antaranya yaitu; PKS Kesiswaan SMA Negeri 2 Sidua'ori, guru mata pelajaran Matematika dan lima orang siswa kelas XI. Kemudian, dokumentasi berupa laporan hasil nilai siswa (Rapor). Lebih jelasnya, dokumen-

dokumen penelitian dapat dilihat pada lampiran.

Lebih lanjut, laporan hasil belajar siswa (Rapor) kelas XI pada mata pelajaran Matematika di semester ganjil, peneliti menemukan bahwa rata-rata siswa kelas tersebut khususnya laki-laki memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran Matematika yaitu 70. Oleh karena itu, siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori masih belum mampu menguasai pembelajaran Matematika dan tujuan pembelajaran masih belum dapat terwujud dengan baik.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti di SMA Negeri 2 Sidua'ori dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dampak-dampak *Online Game* terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa

Online game adalah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet yang merupakan seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar atau design menarik yang dapat digerakan dengan kehendak atau kemauan pemainnya. Kecanduan *online game* dapat memberikan dampak negative bagi siswa pada prestasi belajar mereka. Menurut Zendrato, dkk (2022:143-144) menjelaskan dampak negatif *online game* terhadap prestasi belajar peserta didik salah satunya yaitu peserta didik sudah kecanduan dengan bermain *online game* dan tidak mengontrol sistem belajar dengan hanya bermain *game*, maka akibat dari kecanduan *game* tersebut, peserta

didik tidak lagi mengingat waktu mereka untuk belajar. Sehingga, bagi peserta didik yang kecanduan *online game* tersebut, membawa pengaruh buruk bagi prestasi belajar mereka yang semakin menurun.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil wawancara dan dokumentasi di kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori bahwa *online game* memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Hal tersebut dikarenakan oleh kecanduan siswa yang berlebihan terhadap *online game* sehingga mereka mengabaikan kegiatan pembelajaran dan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, dan bahkan mereka sering cabut les dan bolos untuk mengikuti pembelajaran, menurunnya keseriusan atau motivasi belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa tersebut cepat merasa ngantuk, malas dan tidak konsentrasi untuk belajar.

2. Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI

Berdasarkan temuan penelitian terkait prestasi belajar siswa melalui Laporan Hasil Belajar Siswa kelas XI pada mata pelajaran Matematika bahwa siswa di kelas XI tersebut memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada semester ganjil. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas XI masih rendah atau belum memenuhi kriteria kompetensi inti pada mata pelajaran Matematika dan tujuan pembelajaran masih terlaksana secara efektif dan efisien. Lebih jelasnya, Laporan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran

Matematika tersebut dapat dilihat pada bagian lampiran.

3. Implikasi Dampak *Online Game* pada Pelayanan Bimbingan dan Konseling

Dampak negatif *online game* terhadap prestasi belajar siswa dapat diimplikasikan dalam pelayanan Bimbingan dan Konseling dengan melibatkan ahli-ahli Bimbingan Konseling yang bertujuan untuk membina dan memberikan sosialisasi kepada siswa tentang dampak negatif kecanduan terhadap *online game* tersebut.

D. Penutup

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil wawancara dan dokumentasi di kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori bahwa bahwa *online game* memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Hal tersebut dikarenakan oleh kecanduan siswa yang berlebihan terhadap *online game* sehingga mereka mengabaikan kegiatan pembelajaran dan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, dan bahkan mereka sering cabut les dan bolos untuk mengikuti pembelajaran, menurunnya keseriusan atau motivasi belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa tersebut cepat merasa mengantuk, malas dan tidak konsentrasi untuk belajar. Dengan adanya dampak *online game* terhadap prestasi belajar siswa, maka prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Hal tersebut didasari oleh Laporan Hasil Nilai Siswa dari guru mata pelajaran yang menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidua'ori memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, hendaknya meningkatkan motivasi, niat untuk belajar serta meningkatkan rasa sadar dan dapat mengerti bahwa kecanduan *online game* dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar.
2. Bagi guru, hendaknya memberikan penjelasan bahwa kecanduan *online game* dapat berdampak negatif terhadap kegiatan belajar mengajar, serta memberikan perhatian dan motivasi kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Bagi guru Bimbingan Konseling, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam memberikan pendekatan lebih kepada siswa serta memberikan edukasi terkait dampak negatif *online game* terhadap prestasi belajar siswa.
4. Bagi sekolah, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk melakukan sosialisasi kepada siswa bahwa kecanduan *online game* adalah game yang dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar.
5. Bagi peneliti lain, hendaknya penelitian ini dapat menjadikan bahan referensi terkait dengan penelitian kecanduan *online game* dan hendaknya agar dapat melakukan penelitian masalah-masalah lain yang dapat berdampak pada prestasi belajar siswa.

E. Daftar Pustaka

Abduloh, dkk. 2022. *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta*

- Didik*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Abdussamad, H. Z. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: CV. Syakir Media Press
- Anggraeni N, P, Herdiani S, Rustini T., dan Arfin H, M. (2022) *Tantangan Pendidikan Pada Kemajuan Teknologi*. Surabaya: Samudra Biru.
- Aprilman Zebua, Sri Florina L Zagoto, Kaminudin Telaumbanua (2021). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Masalah Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Viii Smp Negeri 2 Toma Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 1 No 2
- Bestari Laia, Bonifasi Daeli . (2022). Hubungan Kematangan Emosional Dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Faomasi Kecamatan Lahomi Kabupaten Nias Barat. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 2 No 2
- Dahlan, S., Rosidi, I, dan Suyitno. 2018. *Celoteh Guru SMA*. Yogyakarta: Titah Surga.
- Darmawan Harefa, Murnihati Sarumaha, Kaminudin Telaumbanua, Tatema Telaumbanua, Baziduhu Laia, F. H. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 4(2), 240–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Fau, A. D. (2022b). Kumpulan Berbagai Karya Ilmiah & Metode Penelitian Terbaik Dosen Di Perguruan Tinggi. CV. Mitra Cendekia Media.
- Fau, Amaano., D. (2022). Teori Belajar dan Pembelajaran. CV. Mitra Cendekia Media.
- Harefa, A., D. (2022). KUMPULAN STRATEGI & METODE PENULISAN ILMIAH TERBAIK DOSEN ILMU HUKUM DI PERGURUAN TINGGI.
- Harefa, D. (2020b). Differences In Improving Student Physical Learning Outcomes Using Think Talk Write Learning Model With Time Token Learning Model. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35–40.
- Harefa, D., Hulu, F. (2020). Demokrasi Pancasila di era kemajemukan. CV. Embrio Publisher.
- Harefa, D., Telaumbanua, K. (2020). Teori manajemen bimbingan dan konseling. CV. Embrio Publisher.
- Harefa, D., Telaumbanua, T. (2020). Belajar Berpikir dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan kajian untuk Akademis. CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Harefa, Darmawan., D. (2023c). Teori perencanaan pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/teori-perencanaan-pembelajaran-GO5ZY.html>
- Jidarahati Gaho, Kaminudin Telaumbanua, Bestari Laia. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. Vol 1 No 2 *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* <https://doi.org/10.57094/Jubikon.V1i2.348>
- Kaminudin Telaumbanua. (2022). Interest In Learning With Students' Learning

- Creativity *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 2 No 2
- Martiman Suaizisiwa Sarumaha, D. (2023). Pendidikan karakter di era digital. CV. Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/pendidikan-karakter-di-era-digital-X4HB2.html>
- Martiman Suaizisiwa Sarumaha, D. (2023). Pendidikan karakter di era digital. CV. Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/pendidikan-karakter-di-era-digital-X4HB2.html>
- Partini, 2015. *Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan penelitian Indonesia.
- Sarumaha, M. D. (2022). Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen di Perguruan Tinggi. Lutfi Gilang. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citation_for_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC
- Sarumaha, M. D. (2022). Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen di Perguruan Tinggi. Lutfi Gilang. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citation_for_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC
- Sarumaha, Martiman S., D. (2023). Model-model pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/model-model-pembelajaran-0BM3W.html>
- Sarumaha, Martiman S., D. (2023). Model-model pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/model-model-pembelajaran-0BM3W.html>
- Sitimina Laia, Sri Florina L. Zagoto .(2022). Hubungan Kondisi Lingkungan Sekolah Dengan Aktivitas Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Onolalu. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 2 No 2
- Siyoto, S., dan Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.