

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMP NEGERI 1 TOMA

Kartika Kristiani Lature

Guru SMA Negeri 1 Toma

(kartikakristianilature@gmail.com)

Abstrak

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kecanduan game online berdampak pada aktivitas belajar siswa. Tujuan penelitian adalah 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana dampak kecanduan game online siswa terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024. 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII. Hasil penelitian 1) Kecanduan game online berdampak pada aktivitas belajar siswa, karena kalau sudah kecanduan maka akan sulit meninggalkan game online, sehingga siswa yang kecanduan game online akan mengganggu aktivitas belajar siswa 2) Aktivitas belajar siswa yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online di sekolah sangat berbeda, yang kecanduan game online terlihat sering mengantuk ketika proses belajar, sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah, sering terlambat ke sekolah, tidak konsentrasi dalam belajar. Kesimpulan penelitian adalah kecanduan game online berdampak negatif terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024. Peneliti memberikan beberapa saran, yaitu 1) Kepada siswa, hendaknya mengurangi bermain game online pada waktu di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat dengan cara mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat dengan kegiatan belajar atau membaca buku pelajaran. 2) Kepada guru, hendaknya melakukan pembelajaran yang meningkatkan kognitif siswa, dengan memperbanyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam kelompok, dan memberikan edukasi tentang dampak negatif apa saja diakibatkan kecanduan bermain game online.

Kata Kunci: Kecanduan game online; aktivitas belajar; siswa

Abstract

The background to this research problem is that online game addiction has an impact on student learning activities. The research objectives are 1) To find out and describe the impact of students' online game addiction on students' learning activities in class VIII Civics subjects at SMP Negeri 1 Toma for the 2023/2024 academic year. 2) To find out and describe how students' learning activities are in the Civics class VIII subject of SMP Negeri 1 Toma for the 2023/2024 academic year. This research uses qualitative research. The research subjects were class VIII students.

Research results 1) Addiction to online games has an impact on students' learning activities, because if they are addicted it will be difficult to leave online games, so students who are addicted to online games will disrupt student learning activities 2) Learning activities of students who are addicted to online games and those who are not addicted to online games At school it is very different, those who are addicted to online games often seem sleepy during the learning process, often don't do their homework, are often late for school, and don't concentrate on studying. The conclusion of the research is that addiction to online games has a negative impact on students' learning activities in Class VIII Civics subjects at SMP Negeri 1 Toma for the 2023/2024 academic year. Researchers provide several suggestions, namely 1) Students should reduce playing online games at home, at school and in the community by filling their free time with useful things such as studying or reading textbooks. 2) Teachers should carry out learning that improves students' cognitive abilities, by increasing learning activities that involve students taking an active role in groups, and providing education about the negative impacts caused by addiction to playing online games.

Keywords: Online gaming addiction; learning activity; student

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang baik, diperoleh hal-hal baru sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu bangsa apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, akan mampu membangun bangsanya menjadi lebih maju. Oleh karena itu, setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas. Pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan pendidikan sesuai yang tercantum dalam Undang-undang RI Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan

ciri-ciri beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Usaha untuk mencapai tujuan pendidikan tidaklah mudah. Banyak kendala yang harus dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu kendalanya, adalah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia yang membuat tujuan pendidikan belum tercapai secara maksimal. Salah satu fakta terkait rendahnya mutu pendidikan khususnya di sekolah yaitu kurangnya aktivitas belajar siswa yang disebabkan berbagai hal, salah satunya adalah akibat kecanduan *game online*. Siswa yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan menjadi kecanduan. Kecanduan memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Oleh sebab itu banyak siswa

yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain *game online* berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan *game online*. Akibat hal ini siswa banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Game online sebagai hiburan karena dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa menghilangkan kebosanan dengan rutinitas sehari-hari. Dengan bermain *game online* bisa menambah teman didunia maya, selain itu *game online* juga dapat mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pemain *game online* tersebut seperti tidak kenal waktu atau lupa waktu. Para pemain *game* yang sudah hobi dalam memainkan *game online*, sering melupakan waktu untuk rutinitas kegiatan lainnya. *Game online* dapat berdampak buruk yaitu lupa akan kewajiban kebanyakan dari pemain *game online* ini adalah peserta didik dan sebagai peserta didik memiliki kewajiban yaitu belajar. Terlalu sering bermain *game online* dapat menimbulkan dampak buruk terhadap aktivitas belajar siswa.

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam konteks belajar untuk mencapai suatu tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas belajar tidak hanya menulis saja namun diharapkan siswa dapat bertanya, menjawab, aktif dalam berdiskusi, rajin menyelesaikan tugas tepat pada waktunya. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka

proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Game online ini tidak hanya dikenal oleh anak-anak, terutama anak yang baru memasuki sekolah dasar (SD), tetapi juga siswa SMP, SMA bahkan sampai mahasiswaupun masih sering menggunakan *game online* saat ini. Salah satu sekolah yang dapat dilihat bahwa terdapat adanya kecanduan *game online* adalah SMP Negeri 1 Toma yang terletak di Desa Hilisataro kecamatan Toma Kabupaten Nias Selatan. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 1 Toma, bahwa siswa bermain *game online* ketika di rumah, karena ketika sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa telepon genggam. Sementara itu, frekuensi bermain *game online* oleh siswa setelah pulang sekolah, sore hari, dan malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menyatakan sebelum berangkat sekolah mereka selalu bermain *game online*. Melihat seringnya frekuensi para peserta didik bermain *game online* ternyata berdampak pada aktivitas belajar siswa di sekolah. Siswa yang mengaku aktivitas belajarnya rendah karena sering bermain handphone dan hanya sesekali saja belajar, bahkan ada siswa yang menyatakan bahwa hanya akan membuka buku ketika ada PR dari guru, dan ada juga yang sama sekali tidak belajar di rumah karena bermain *game online* sampai larut malam, sehingga ada yang terlambat ke sekolah, dan menjadi tidak bersemangat belajar. Hal ini tentu menjadikan kondisi yang perlu diperhatikan.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024”**.

Tujuan penelitian adalah 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana dampak kecanduan *game online* siswa terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024. 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, atau ketergantungan (Amelia, 2022:64). Kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi sehingga individu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri. Ermilasari (2019:7) “Kecanduan merupakan suatu keadaan interaksi antara psikis dan fisik dari organisme hidup atau obat”. Kecanduan merupakan suatu keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat yang pada umumnya tidak dapat mengontrol dirinya sendiri. Kecanduan suatu kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak

mampu lepas dari keadaan tersebut. Ulfah (2020:31) mengemukakan kecanduan memiliki makna suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku sehingga merasakan terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi.

Game online adalah jenis permainan yang tersambung dengan internet, sehingga individu dapat bergabung tanpa adanya batasan dan dapat mengakses secara bebas, tidak ada perbedaan usia baik anak-anak hingga orang tua. Ermilasari (2019:4) mengemukakan “*Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan computer (*computer network*)”. Secara internal, individu yang memiliki kecanduan *game online* akan mendapati rasa senang, kepuasan pada diri, dan kegairahan ketika menggunakannya, sedangkan pecandu *game online* merasa gelisah dan tidak nyaman jika tidak memainkannya. Trisnani dan Wardani (2018:5) mengemukakan “Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet”.

Kecanduan *game online* suatu kegiatan berulang yang menjadi kegemaran dan ketagihan yang menimbulkan dampak negatif dan merugikan orang yang bersangkutan. Selanjutnya, Isnawati (2020:66) mengemukakan “Kecanduan *game online* merupakan sebagai penggunaan berlebihan/ketergantungan untuk melakukan permainan yang dimainkan dalam komputer/video *games* melalui internet maupun sistem jaringan”.

Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan menggunakan *game online* secara terus menerus, fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya. Aktivitas belajar adalah suatu usaha siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Menurut Trianto (2009:27) “Belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa”. Sedangkan menurut Sardiman (2011:100) “Aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahakan aktivitas belajar yang optimal”. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Menurut Suhana (2014:21) “Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik

berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah kegiatan siswa yang lebih mendominasi aktivitas pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan ini siswa secara aktif selalu berusaha meningkatkan kemampuannya, seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman (2011:103) di dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut “Pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa”. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif, guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan ketrampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar. Suhana (2014:18) menguraikan prinsip-prinsip aktivitas belajar yaitu sebagai berikut.

1. *Sumbsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman

- baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu dan telah dimiliki.
2. *Organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini, dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali.
 3. *Progressive differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
 4. *Concolidation*, yaitu suatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai pada pelajaran berikutnya, bilamana pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.
 5. *Integrative reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran siswa dapat mencari pengalamannya sendiri, siswa dapat bekerja menurut minat dan bakat mereka masing-masing, dan memupuk kerja sama antar siswa. Menurut Dalyono (2015:194) dilihat dari sudut siswa, ada beberapa indikator yang menunjukkan aktivitas belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Keberanian menampilkan minat, kebutuhan, dan permasalahannya.
2. Keinginan serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar.
3. Penampilan berbagai usaha/kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai keberhasilan.
4. Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru/pihak lainnya.

B. Metodologi Penelitian

Adapun pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Yusuf (2015:329) "Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inkuiri* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena dan; fokus dan multi metode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif".

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk memberi uraian mengenai fenomena atau gejala sosial yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) berdasarkan indikator-indikator dari variabel yang diteliti (Iskandar, 2009:18). Penelitian mendeskripsikan dampak kecanduan *game online*

terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024. Data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah data yang didapat dari narasumber (guru, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Toma) yang menjadi sampel penelitian, sedangkan data sekunder adalah data tambahan yang diperoleh dari buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi mengenai penelitian ini yaitu dengan melakukan teknik observasi, wawancara, dokumentasi.

Dalam penelitian ini, teknik dalam analisis data menggunakan metode analisis data kualitatif . Teknik analisis data dalam penelitian ini dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2013:338-352) mencakup tiga bagian yaitu:

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokus pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu.

2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan,

hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Cara yang dilakukan dalam menganalisis penyajian data ini adalah data yang sudah ditetapkan kemudian disusun secara teratur dan terperinci agar mudah dipahami.

3. Verifikasi/Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang valid.

Pengecekan keabsahan data perlu dilakukan supaya data yang diperoleh tidak diragukan kebenarannya dan untuk memastikan tidak terjadi kesalahan antar data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dalam pengecekan keabsahan data dalam peneliti kualitatif diperlukan teknik triangulasi sumber. Menurut Yusuf (2015:395) bahwa triangulasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat dan kredibel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Dampak kecanduan game online

Pada era digital seperti sekarang ini dimana perkembangan zaman semakin canggih, game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Game online dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas untuk refreshing, tetapi bermain game online ini tidak semua orang dapat mengontrol dengan baik hingga menjadi kecanduan. Jika seseorang menjadi kecanduan bermain game online, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Isnawati (2020:66) mengemukakan "Kecanduan game online merupakan sebagai penggunaan berlebihan/ketergantungan untuk melakukan permainan yang dimainkan dalam komputer/video games melalui internet maupun sistem jaringan".

Kecanduan game online dapat mempengaruhi kepribadian anak, yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka sibuk dengan dunia game. Game online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan

sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Seseorang yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain game, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga rasa yang ingin bermain setiap saat.

Setiap anak yang bermain game online akan merasakan kecanduan atau ingin terus menerus bermain game online. Jika mereka tidak bermain game online maka mereka akan merasakan perasaan yang gelisah, stres, marah-marah, dan bahkan tidak mau belajar. Siswa juga merasakan bosan atau kejenuhan akan rutinitas sehari-harinya seperti banyak tugas-tugas sekolah, kemudian stress terhadap masalah yang dapat mengganggu pola pikir. Hal inilah yang membuat siswa mencari suatu kesenangan atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan yaitu dengan bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilaksanakan peneliti diketahui bahwa dampak kecanduan game online terhadap aktivitas belajar siswa bahwa berdampak negatif, siswa yang kecanduan game online akan lupa waktu. Ketika seseorang sudah kecanduan game online maka akan

menyita waktu banyak waktu sehingga anak akan lupa terhadap kewajibannya seperti tidak mengerjakan tugas sekolah, selalu membantah perintah orang tua. Pada saat proses pembelajaran tidak konsentrasi, karena seseorang yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu, serta menurunkan keinginan belajar siswa, menjadi malas belajar, malas mengerjakan tugas sekolah dan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar yang disebabkan karena sudah kecanduan bermain game online. Dan selain itu dampak kecanduan game dapat mempengaruhi kesehatan anak, karena seringnya bergadang untuk bermain game sehingga waktu tidur berkurang. Maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online berdampak pada aktivitas belajar siswa, karena kalau sudah kecanduan maka akan sulit meninggalkan game online sehingga, siswa yang kecanduan game online akan mengganggu aktivitas belajar siswa.

2. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam konteks belajar untuk mencapai suatu tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik.

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengar dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Menurut Suhana (2014:21) "Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik".

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya pada guru atau siswa lain mengajukan pendapat, mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dapat dijawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta senang dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tanpa adanya kegiatan aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik.

Aktivitas belajar tidak hanya menulis saja namun diharapkan

siswa dapat bertanya, menjawab, aktivitas dalam berdiskusi, rajin menyelesaikan tugas tepat pada waktunya. Namun dengan melihat kenyataannya dari proses belajar mengajar yang berlangsung ada pula aktivitas belajar yang masih kurang efektif dikarenakan kecanduan game online. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilaksanakan peneliti bahwa aktivitas belajar siswa terganggu akibat dari kecanduan game online. Aktivitas belajar siswa yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online di sekolah sangat berbeda, yang kecanduan game online terlihat sering mengantuk ketika proses belajar, sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah, sering terlambat ke sekolah, tidak konsentrasi dalam belajar.

D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sehingga mendapatkan sebuah hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kecanduan *game online* berdampak pada aktivitas belajar siswa, karena kalau sudah kecanduan maka akan sulit meninggalkan *game online*, sehingga siswa yang kecanduan *game online* akan mengganggu aktivitas belajar siswa.

2. Aktivitas belajar siswa yang kecanduan *game online* dan yang tidak kecanduan *game online* di sekolah sangat berbeda, yang kecanduan *game online* terlihat sering mengantuk ketika proses belajar, sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah, sering terlambat ke sekolah, tidak konsentrasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Kepada siswa, hendaknya mengurangi bermain *game online* pada waktu di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat dengan cara mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat dengan kegiatan belajar atau membaca buku pelajaran.
2. Kepada guru, hendaknya melakukan pembelajaran yang mampu meningkatkan kognitif siswa, dengan memperbanyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam kelompok, dan memberikan edukasi tentang dampak negatif apa saja diakibatkan kecanduan bermain *game online*.
3. Kepada pihak sekolah, mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan siswa melakukan aktivitas *game online*.
4. Kepada orang tua hendaknya mengontrol atau melakukan pengawasan kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.

5. Kepada peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk penelitian yang mendalam dan berlanjut bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sejenis.

E. Daftar Pustaka

- Adirasa Hadi Prastyo, D. (2021). Bookchapter Catatan Pembelajaran Dosen di Masa Pandemi Covid-19. 786236.
- Dalyono. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT: Rineka Cipta.
- 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>
- Ermilasari Danik, dkk. 2019. *Katalog dalam Terbitan (KDT) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Problematika Anak SD/MI dan Solusinya (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa Prodi PGMI STAINU Temanggung 2018-2019)*. Temanggung: PT. Forum Muda Cendekia (Formaci).
- Fau, A. D. (2022a). BUDIDAYA BIBIT TANAMAN ROSELA (HIBISCUS SABDARIFFA) DENGAN MENGGUNAKAN PUPUK ORGANIK GEBAGRO 77. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 10–18. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/view/545>
- 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.
- Gulana, Gundah. 2016. *Antologi Esai Bengkel Bahasa dan Sastra Indonesia, Guru Bahasa Indonesia SLTP Kabupaten Kulon Progo*. Yogyakarta: PT. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Bahasa Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Harefa, A., D. (2022). KUMPULAN STRATEGI & METODE PENULISAN ILMIAH TERBAIK DOSEN ILMU HUKUM DI PERGURUAN TINGGI.
- Harefa, D. (2017). Pengaruh Presepsi Siswa Mengenai Kompetensi Pedagogik Guru Dan Minatbelajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Survey pada SMK Swasta di Wilayah Jakarta Utara). *Horison Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Lingusitik*, 7(2), 49–73.
- Harefa, D. (2018). Efektifitas Metode Fisika Gasing Terhadap Hasil belajar Fisika Ditinjau dari Atensi Siswa (Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Gita Kirtti 2 Jakarta). *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5 (1), 35-48.

- Harefa, D. (2020a). Belajar Fisika Dasar Untuk Guru, Mahasiswa dan Pelajar. CV. Mitra Cendekia Media.
- 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. (2020c). Pengaruh Antara Motivasi Kerja Guru IPA dan Displin Terhadap Prestasi Kerja. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(3), 225–240.
- Harefa, D. (2020c). Teori Ilmu Kealaman Dasar Kajian Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru dan Akademis. Penerbit Deepublish. Cv Budi Utama.
- Harefa, D. (2020d). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran (Pada Materi Energi Dan Daya Listrik). *Jurnal Education and Development*, 8(1), 231–234.
- Harefa, D. (2020f). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/geography.v8i1.2253>
- Harefa, D. (2020g). Peningkatan Prestasi Rasa Percaya Diri Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru IPA. *Media Bina Ilmiah*, 13(10), 1773–1786. <https://doi.org/https://doi.org/10.33758/mbi.v13i10.592>
- Harefa, D. (2020h). Peningkatan Strategi Hasil Belajar IPA Fisika Pada Proses Pembelajaran Team Gateway. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 3(2), 161–186.
- Harefa, D. (2020i). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model Pembelajaran Time Token. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35–40.
- Harefa, D. (2020k). Perbedaan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Problem Posing Dan Problem Solving Pada Siswa Kelas X-MIA SMA Swasta Kampus Telukdalam. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 103–116.
- Harefa, D. (2021). Monograf Penggunaan Model Pembelajaran Meaningful Instructional design dalam pembelajaran fisika. CV. Insan Cendekia Mandiri. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=RTogEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&ots=gmZ8djJHZu&sig=JKoLHfClJJF6V29EtTToJCrvmnI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Harefa, D. (2022). EDUKASI PEMBUATAN BOOKCAPTHER PENGALAMAN OBSERVASI DI SMP NEGERI 2

- TOMA. Haga Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2).
- Harefa, D. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS UNTUK. Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi, 4(1).
- Harefa, D. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS UNTUK. Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi, 4(1).
- Harefa, D., D. (2020). Teori Model Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Sains. CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Harefa, D., D. (2022). Kewirausahaan. CV. Mitra Cendekia Media.
- 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. (2023b). Teori Fisika. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/teori-fisika-A1UFL.html>
- Harefa, Darmawan., D. (2023c). Teori perencanaan pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/teori-perencanaan-pembelajaran-GO5ZY.html>
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru*. Cipayung : Gaung Persada (GP) Press.
- Isnawati, Ruslia. 2020. *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja*. Suarabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Iyam Maryati, Yenny Suzana, Darmawan Harefa, I. T. M. (2022). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Materi Aljabar Linier. PRISMA, 11(1), 210–220.
- Martiman Suaizisiwa Sarumaha, D. (2023). Pendidikan karakter di era digital. CV. Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/pendidikan-karakter-di-era-digital-X4HB2.html>
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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., & Harefa, D. (2022). Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Siswa. NDRUMI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora, 5(1), 27–36. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/NDRUMI>
- Sarumaha, M., Harefa, D., Piter, Y., Ziraluo, B., Fau, A., Telaumbanua, K., Permata, I., Lase, S., & Laia, B. (2022). Penggunaan Model

- Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 08(20), 2045–2052.
- Sarumaha, Martiman S., D. (2023). Model-model pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/model-model-pembelajaran-0BM3W.html>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surur, M., D. (2020). Effect Of Education Operational Cost On The Education Quality With The School Productivity As Moderating Variable. *Psychology and Education Journal*, 57(9), 1196–1205.
- Telaumbanua, M., Harefa, D. (2020). Teori Etika Bisnis dan Profesi Kajian bagi Mahasiswa & Guru. Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten.
- Tonius Gulo, D. H. (2023). Identifikasi Serangga (Insekta) yang merugikan Pada Tanaman Cabai Rawit di Desa Sisarahili Ekholo Kecamatan Lolowau Kabupaten Nias Selatan. *Jurnal Sapta Agrica*, 2(1), 50–61.
- Umi Narsih, D. (2023). Bunga rampai “Kimia Analisis farmasi.” Nuha Medika. <https://www.numed.id/produk/bunga-rampai-kimia-analisis-farmasi-penulis-umi-narsih-faidliyah-nilna-minah-dwi-ana-anggorowati-rini-kartika-dewi-darmawan-harefa-jelita-wetri-febrina-a-tenriugi-daeng/>
- Wiputra Cendana., D. (2021). Model-Model Pembelajaran Terbaik. Nuta Media
- Ziliwu, S. H. dkk. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIKA PADA MATERI TRANSFORMASI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 LAHUSA TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–25.