

## The Impact Of Online Games On Student Learning Achievement At SMPN 17 Bengkulu City

### Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMPN 17 Kota Bengkulu

Muhammad Ramanda Pratama<sup>1)</sup>; Mesterjon<sup>2)</sup> ; Fadlul Amdhi Yul<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Computer education Study Programme, Faculty of Teacher Training And Education, Dehasen University  
Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [muhammatramanda964@gmail.com](mailto:muhammatramanda964@gmail.com)

#### How to Cite :

Pratama, R, M., Masterjon, M., Yul, A, F. (2024). The Impact Of Online Games On Student Learning Achievement At SMPN 17 Bengkulu City. Jurnal Komputer Indonesia, 3(1). Doi:

#### ARTICLE HISTORY

Received [22 Mei 2024]

Revised [24 Juni 2024]

Accepted [29 Juni 2024]

#### KEYWORDS

*Impact, Learning Achievement,  
Online Gaming*

*This is an open access article under the  
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*



#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas IX A pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMPN 17 Kota Bengkulu. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah Siswa kelas IX A SMPN 17 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahapan analisis data didahului dengan reduksi data, penyajian data, lalu penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain game online di rumah terhadap prestasi belajar siswa SMPN 17 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013/2024. Siswa yang bermain game online justru sebagian besar berasal dari keluarga menengah dengan kemampuan tingkat ekonomi menengah. Siswa yang bermain game online juga memiliki hasil belajar yang rata-rata kurang dari nilai KKM yang sekolah tetapkan, artinya siswa yang bermain game online masih belum mampu untuk meraih hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak bermain game online.

#### ABSTRACT

*This study aims to determine the impact of online games on the learning achievement of students in class IX A in the subject of Information and Communication Technology at SMPN 17 Bengkulu City. The research was conducted using qualitative methods. The source of data in this study were students of class IX A SMPN 17 Bengkulu City. Data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. The stages of data analysis are preceded by data reduction, data presentation, then conclusion drawing. The results of this study indicate that there is a negative influence of the habit of playing online games at home on the learning achievement of students of SMPN 17 Bengkulu City in the academic year 2013/2024. Students who play online games mostly come from middle class families with middle class economic ability. Students who play online games also have learning outcomes that are on average less than the KKM value set by the school, meaning that students who play online games are still unable to achieve better learning outcomes than those who do not play online games.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah aktivitas sosiokultural serta bersifat kebangsaan yang begitu krusial perihal pembangunan serta pengembangan mutu warga negara serta bangsa teruntuk kehidupan saat ini serta masa mendatang. Pada setiap aktivitas pendidikan senantiasa dibarengi eksistensi kurikulum serta kedudukan kurikulum pada aktivitas waktu ke waktu bersesuaian akan dinamika kehidupan bermasyarakat serta berbangsa selaku konsekuensi akibat berkembangnya kehidupan sosiokultural, politik, ekonomi, agama, keilmuan serta wawasan, teknologi. Pendidikan di Indonesia kini diterpa sejumlah isu serta permasalahan, misalkan efek teknologi yang perkembangannya pesat serta maju, pelajar sibuk akan aktivitas bermain serta minimnya pengawasan orangtuanya makan menjadikan turunya minat belajar pelajar dan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pada lingkungan pendidikan sekolah pada umumnya siswa dapat menggunakan teknologi informasi berupa gadget, komputer, dan sebagainya. Berawal dari sini juga siswa yang seharusnya menggunakan Teknologi Informasi dan tidak menyalah gunakanya, seperti bermain Game Online, hal tersebut pemicu untuk dijadikan kebiasaan yang dapat menimbulkan kecanduan *Game Online*. Semakin sering seseorang dalam bermain game dapat menimbulkan kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan game seringkali disebut juga sebagai kecanduan game. Game online adalah permainan yang mampu diakses oleh para pemainnya yakni mesin yang dipergunakan pemainnya dihubungkan oleh sebuah jaringan (Adams dan Rollings, 2010). Lazimnya jaringan yang dipergunakan untuk bermain adalah Internet. Popularitas game online menjadikan pemain kecanduan akan permainan terkait.

Tahapan kecanduan bermain game adalah kondisi pemainnya akan begitu kesulitan melepaskan diri dari permainan tersebut. Pemain akan menyumbangkan waktunya untuk aktivitas lainnya, jam tidurnya, juga waktu belajar serta bekerja, ataupun untuk keluarganya. Bermain game akan menimbulkan rasa abai terhadap kesehatannya sendiri, dikarenakan bermain game online akan menghabiskan tenaga dan memakan banyak waktu untuk memainkannya (Nurdilla., 2018). Aktivitas kurang gerak yang terjadi karena terlalu sering menggunakan game online mengakibatkan beberapa risiko penyakit, salah satu upaya untuk mengurangi risiko penyakit dengan meningkatkan aktivitas fisik (Effendi, 2014). Berdasarkan hasil observasi di SMPN 17 Kota Bengkulu pada siswa kelas IX A pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Pelajar cenderung memiliki banyak waktu dalam memainkan Gadget dan game online. Bermain game online secara berlebihan mempunyai dampak negatif seperti dorongan untuk melakukan kegiatan secara terus menerus, yang mengakibatkan siswa menjadi kurang semangat untuk belajar.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Game Online

*Game online* ialah permainan lewat jaringan, yakni interaksi diantara seseorang dengan lainnya guna menggapai tujuan, menjalankan misi, serta mendapatkan perolehan terbaik pada dunia virtual Game online; nama yang senantiasa dipergunakan guna mewakilkan suatu game online yang tengah populer sekarang. Sedangkan menurut beberapa ahli lainnya menyebutkan Game online ialah permainan yang mampu diakses banyak pemain dimana mesin yang dipergunakan pemainnya dihubungkan lewat satu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Pada kamus Macmillan (2009-2011) Game ialah aktivitas yang dijalankan guna bersenang-senang dengan segelintir peraturan sehingga ada yang bakal memenangnya serta ada pula yang kalah. Game online senantiasa ditemui pada kativitas keseharian. Walau sejumlah individu beranggapan bahwasanya game online senantiasa mengacu kepada Komputer, game tak sekadar berjalan pada komputer. Game mampu berbentuk konsol, handled, hingga game pada gawai. Game online bermanfaat guna menghilangkan perasaan bosan pemainnya dari aktivitas keseharian

(kerja, belajar, serta faktor lainnya) ataupun guna mengisi waktu kosong. Dipaparkan Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, internet game ialah satu permainan yang dimainkan secara online lewat internet, mampu lewat PC (personal computer), ataupun konsol game sederhana (PS-2, X-Box, dll) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mengartikan game online selaku permainan yang mampu diakses sejumlah pemain, dimana mesin yang dipergunakan pemainnya dihubungkan oleh sebuah jaringan internet. Pemain memainkan game online dengan mempergunakan gadget berjaringan yang mencukupi. Pada gadget, umumnya game online mampu diunduh lewat *Google Play Store*. Pada *Google Play Store* dimuat sejumlah aplikasi yang mampu diunduh secara gratis ataupun berbayar. Disana seseorang mampu mengunduh ataupun menginstal sejumlah tipe *game online*. *Game online* yang umumnya diakses ialah *Minecraft*, *Dota*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, serta *AOV* yakni game action. Lazimnya seorang pemain menghilangkan perasaan bosannya dari aktivitas kesehariannya (bekerja, belajar, dll) ataupun sekadar mengisi waktu kosong lewat bermain game online. Tapi sebagiannya mempergunakan waktu berjam-jam, hingga mampu seharian penuh guna memainkannya serta terdapat pula yang menghabiskan keseluruhan waktu terjaganya guna bermain *game online*.

## Prestasi Belajar

Prestasi merupakan perolehan yang sudah dicapai sehabis terdapatnya upaya dari orang. Poerwanto (2007) mengartikan "prestasi belajar" yaitu perolehan yang dicapai individu dalam upaya belajarnya yang ditunjukkan melalui bentuk rapor. Penafsiran prestasi bagi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, prestasi merupakan hasil yang sudah dicapai. Makna diksi "belajar" pada novel Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan upaya mendapatkan pengetahuan. Pengertian belajar yang dilansir Purwa Atmaja (2013: 225) merupakan sesuatu perubahan yang akan diisyaratkan karakter yang terdapatnya pemaparan penyambutan baru yang bisa berbentuk sesuatu penafsiran. Aspek yang mempengaruhi prestasi belajar ialah:

- a. Aspek fisiologis yang tercantum aspek berikut, misalnya: penglihatan, pendegaran, struktur badan dan sebagainya.
- b. B. Aspek psikologis. Yang tercantum aspek psikologis antara lain: intelektual (taraf intelegensi, keahlian belajar, serta metode belajar).

Ada pula sejumlah faktor yang menghambat prestasi belajar siswa: Bagi Kartono Kartini didalam Tulus Tu'u (2004: 83), sejumlah faktor yang menghambat prestasi belajar pelajar, antara lain: Penghambat dari dalam, yakni:

- a) Aspek Kesehatan Siswa dengan kesehatan kerap tersendat menimbulkannya menjadi pembelajaran ketinggalan. Sebab itulah, orang tua wajib mencermati kesehatan anaknya lewat santapan bernutrisi.
- b) Aspek Kecerdasan Pelajar dengan kecerdasan yang minim menjadikan pelajar terkait lelet serta hendak tertinggal dibandingkan sahabatnya. Perolehan yang di capai tidak maksimal. Tidak hanya itu, kecerdasan begitu pengaruhi kilat lambatnya efektivitas pembelajaran pelajar.
- c) Aspek Perhatian Atensi berikut meliputi atensi di sekolah serta di rumah. Atensi pembelajaran di rumah sering tegang karena kegiatan TV, keadaan keluarga serta rumah sebaliknya atensi pembelajaran disekolah sering tersendat karena atmosfer pendidikan, dan minimnya konsentrasi. Atensi yang kurang bertujuan berdampak negatif pada hasil belajar.
- d) Aspek Minat Kecenderungan yang besar kepada suatu. Jikalau pendidikan yang dibesarkan guru tak memunculkan atensi, hendak menjadikan pelajar tak serius selama belajar menjadikan hasil belajar yang didapat tak maksimal.
- e) Aspek bakat Bakat merupakan keseluruhan potensi yang dimiliki seorang yang dibawanya semenjak dilahirkan. Jikalau pembelajaran yang diiringi tak cocok dengan bakat yang dipunyai, prestasi belajar yang didapat tidak maksimal.

Penghambat dari luar, antara lain:

- a) Aspek Keluarga Faktor terkait berupa aspek orangtua misalkan metode orangtua mendidik yang tak begitu baik, minimnya keteladanan, aspek atmosfer rumah yang ramai serta kerap cek-cok serta aspek finansial keluarga.
- b) Aspek Sekolah Aspek sekolah meliputi aspek tata cara pendidikan, misalnya tata cara yang minim variasi serta menjadikan siswa merasa bosan, aspek ikatan diantara pengajar serta pelajar yang tak begitu akrab, aspek pelajar, aspek pengajar yang minim kemampuan terhadap modul, aspek fasilitas di sekolah semacam kekurangan buku, area yang ramai. Keseluruhannya itu mengganggu pelajar menggapai prestasi yang bagus.
- c) Aspek Disiplin Sekolah Disiplin sekolah yang tidak dijalankan begitu tegas akan berdampak negatif terhadap berlangsungnya pembelajaran. Misalkan pelajar yang dibiarkan saja tanpa terdapat sanksi.
- d) Aspek Masyarakat Aspek media massa semacam kegiatan tv yang mengusik masa belajar, aspek sahabat sahabat yang tak begitu bagus, ialah aspek yang sangat memeengaruhi prestasi serta sikap pelajar.
- e) Aspek Area Tetangga memikirkan orang sebelah yang kemiskinan, pencuri, penjudi, peminum adalah area yang bisa berteman dengan hasil belajar siswanya.
- f) Aspek Kegiatan Organisasi Bila pelajar memiliki sejumlah kegiatan organisasi tidak hanya mendukung hasil belajar, bisa pula mengusik hasil belajar bila tak bisa mengendalikan waktunya begitu bagus.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data menurut Sugiyono (2018:243-246) langkah-langkah analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu:

1. Reduksi Data (Reduksi Data) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang Pokoknya, fokus pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.
2. Tampilan Data (Penyajian Data) Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk deskripsi singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Penyajian data yang disusun secara singkat, jelas, dan terperinci akan memudahkan dalam memahami gambaran-gambaran terhadap aspek-aspek yang diteliti baik secara keseluruhan maupun bagian demi bagian. Penyajian data selanjutnya dilakukan dalam bentuk deskripsi atau laporan sesuai dengan data hasil penelitian yang diperoleh.
3. Kesimpulan/Verifikasi Kesimpulan atau kesimpulan awal Dalam penelitian ada data yang diajukan 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 ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Wawancara

Wawancara dilakukan setelah proses belajar dan mengajar, wawancara dilakukan pada hari Rabu tanggal 24 April 2024. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IX terkait pertanyaan pertama yaitu *bagaimana awal proses menjadi penggemar game online ?* rata-rata siswa mengatakan: *"mereka mengenal game online berawal dari teman kelas, diajak untuk bermain gameonline Bersama serta merasa penasaran dengan game tersebut".*

Pertanyaan kedua yaitu *Sejak kapan anda tertarik dengan game online?* Rata-rata siswa menyatakan jawaban yang bervariasi yaitu:

- *"- saya bermain game online dari Sekolah Dasar*
- *Saya bermain game online sejak tahun 2023*
- *Saya bermain game online pada awal covid "*

Pertanyaan keempat yaitu *Berapa jumlah uang jajan dari orang tua anda?* Berikut jawaban siswa yaitu: *"- uang jajan dari orng tua saya sebesar Rp. 5000 - uang jajan dari orng tua saya sebesar Rp. 7000 - uang jajan dari orng tua saya sebesar Rp. 10.000".*

Pertanyaan kelima yaitu *Dimana biasanya anda bermain game online?* siswa menyatakan bahwa: *"- saya bermain game online di rumah".*

Pertanyaan keenam yaitu *Dengan siapa anda bermain game online?* siswa menyatakan bahwa: *"- mereka bermain game online dengan teman sekolah "*.

Pertanyaan ketujuh yaitu *Berapa jam anda dalam bermain game online?* Rata-rata siswa menyatakan jawaban yang bervariasi yaitu: *"- saya bermain game online selama 30 menit - saya bermain game online selama 1 jam - saya bermain game online selama 2 jam".*

Pertanyaan kedelapan yaitu *Apa yang menarik dari game online?* Rata-rata siswa menyatakan jawaban yang bervariasi yaitu: *"- dengan bermain game online saya bisa mabar dengan teman - Dengan bermain game online untuk mengisi waktu kosong - Dengan bermain game online seru dan menyenangkan "*.

Pertanyaan kesembilan yaitu *Game apa saja yang pernah anda mainkan?* Rata-rata siswa menyatakan jawabannya adalah: *"saya bermain game Pubg, Free fire, Mobile Legend, GTA Sa dan minicraft"*

### Angket

Penyebaran angket penelitian dilakukan pada pada hari Rabu tanggal 24 April 2024, angket ini di bagikan kepada siswa -siswi dengan menggunakan skala linkert dengan 15 pernyataan dengan jawaban yang disediakan yaitu sangat setuju(SS) 5 Point,Setuju (S) 4 Point,Ragu- ragu (RG) 3 Point,Tidak Setuju (TS) 2 Point, Sangat Tidak setuju (STS) 1 Point dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa.

### Prestasi Akademik

Prestasi akademik didapat dari hasil nilai ulangan harian siswa, seperti pada tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil nilai ulangan harian Informan**

No.	Nama (Samaran)	Nilai UH
1.	OD	60
2.	ACK	64
3.	YA	52
4.	RR	58
5.	MD	58
6.	RS	60
7.	FS	72
8.	EVG	72
9.	AD	68
10.	NA	64

### Pembahasan

Ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa bermain game online dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Berikut pembahasan masing-masing pertanyaan jawaban informan yang di paparkan di hasil penelitian. Pertanyaan pertama yaitu: Bagaimana proses awal menjadi penggemar game online?. Informan OD menjawab bahwa dia menjadi penggemar game online dari teman sekolah, yang selalu mengajaknya untuk bermain game bersama, hal ini di perkuat dari tanggapan AD yang menyatakan merasa penasaran pada sebuah game, sehingga tertarik untuk bermain game tersebut. Pertanyaan kedua yaitu: Sejak kapan anda tertarik dengan game online? Dari hasil wawancara dengan Informan diketahui bahwa rata-rata informan tertarik dengan game online sejak di Sekolah Dasar, kemudian ada beberapa informan lainnya mengatakan bahwa mereka tertarik dengan game online sejak kelas VII. Hal ini berarti bahwa rata-rata informan telah bermain game online selama 3 tahun, dan 20% informan telah bermain game online selama 1 tahun. Salah satu faktor pengaruh game online terhadap prestasi belajar adalah durasi dan intensitas bermain. Bermain game secara berlebihan dalam waktu yang lama akan berdampak negatif terhadap prestasi belajar, seperti berkurangnya waktu untuk belajar, tidak bisa fokus dan berkonsentrasi pada saat belajar. Hasil penelitian ini terkait erat dengan item pertanyaan yang ke 3 yaitu sejak kapan Anda aktif bermain game online, rata-rata informan menjawab sejak tahun 2020-2021 pada saat mereka di kelas 5-6 Sekolah Dasar.

Dari kejadian tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan informan sudah kecanduan game online. Siswa yang memiliki Kecanduan bermain game online menunjukkan berbagai perubahan perilaku, misalnya anak akan menjadi lebih emosional, tidak mampu mematuhi tata tertib yang diberikan oleh orang tua, anak menjadi kurang sopan dalam berbicara karena terlalu terbiasa berbicara kasar dalam game online. Pertanyaan keempat yaitu: Berapa Jumlah Uang Jajan dari Orang Tua? Dari hasil wawancara diketahui bahwa 80 % informan mengatakan bahwa uang saku mereka berkisar lima sampai sepuluh ribu rupiah. Sisanya ada 20% responden yang menjawab uang saku mereka lebih dari sepuluh ribu rupiah. Jumlah uang saku termasuk dalam faktor yang mempengaruhi bermain game online, seperti uang saku digunakan untuk membeli item game yang tidak diperlukan, dan meningkatkan intensitas mereka untuk bermain game online. Pertanyaan kelima yaitu : Dimana biasanya anda bermain game online?. Pertanyaan ini diberikan untuk menggali data mengenai tempat yang sering digunakan responden untuk bermain game online. Dari data hasil wawancara diketahui bahwa keseluruhan informan menjawab bermain game online di rumah. Dari hasil penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain game online di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik.

Oleh karena itu, Orang tua perlu membuat aturan yang jelas tentang waktu, jenis, dan durasi bermain game online di rumah, dan mendorong anak-anak untuk melakukan aktivitas lain di luar game online, seperti berolahraga. Pertanyaan keenam yaitu : Dengan siapa anda bermain game online?. Dari hasil olahan data wawancara diketahui bahwa keseluruhan informan menjawab dengan teman. Salah satu sikap positif bermain game bersama teman dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan dan membantu anak untuk menghilangkan stres dan meningkatkan rasa bahagia, dan percaya diri. Namun semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi intensitas bermain game online yang dapat menyebabkan Kecanduan dalam bermain game. Pertanyaan ketujuh yaitu : “berapa lama anda bermain game online”. Dari 10 informan yang bermain game online, ada sekitar 50% informan yang menjawab bermain game online selama 1-5 jam dalam sehari. Selanjutnya ada sekitar 50% responden yang menjawab bermain game online selama 2 jam dalam sehari. Bermain game online lebih dari 2 jam per hari secara umum tidak dianjurkan dan berpotensi menimbulkan berbagai efek negatif, seperti gangguan kesehatan fisik, mental, prestasi belajar dan masalah sosial. Pertanyaan kedelapan yaitu : “Apa yang menarik dari game online”. Dari 10 Informan yang bermain game online, ada sekitar 50% informan yang menjawab bermain game online bisa nelakukan main bersama sama teman dan 30% menjawab mengisi waktu kosong dan sisianya 20% menjawab seru dan menyenangkan. Pertanyaan kesembilan yaitu : Game apa saja yang pernah anda mainkan?. Pertanyaan ini diberikan untuk menggali data mengenai game yang sering dimainkan siswa.

## **Prestasi belajar**

Prestasi belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran yang biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Serta merupakan suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.

Prestasi belajar yaitu adanya pengalaman yang diperoleh siswa sebagai pencapaian hasil belajar yang akan diidentifikasi melalui sikap, kecakapan, dan keterampilan melalui tes atau non tes yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Nilai yang diperoleh siswa dapat dijadikan sebagai tolak ukur utama untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi pelajaran yang diperolehnya selama mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor hal tersebut sesuai dengan pendapat Wasliman yang mengatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, kesehatan, sikap, kondisi fisik, perhatian, minat, dan kebiasaan belajar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain game online di rumah terhadap prestasi belajar siswa SMPN 17 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013/2024. Siswa yang bermain game online justru sebagian besar berasal dari keluarga menengah dengan kemampuan tingkat ekonomi menengah. Siswa yang bermain game online juga memiliki hasil belajar yang rata-rata kurang dari nilai KKM yang sekolah tetapkan, artinya siswa yang bermain game online masih belum mampu untuk meraih hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak bermain game online. Dari perilaku yang nampak, siswa yang bermain game online lebih cenderung bermain menggunakan uang saku sekolah sebagai biaya untuk bermain game online, dan siswa bermain menggunakan HP yang ada di rumah

mereka masing-masing. Adapun permainan yang paling banyak diminati dan dimainkan adalah Mobile Legend, Free fire dan PUBG , Clash of Clans, dan COC.

### Saran

Untuk penelitian selanjutnya, bila ingin meneliti lebih lanjut mengenai game online dan pengaruhnya, sebaiknya juga meneliti faktor mengenai apa saja yang membuat seseorang tertarik dan berminat untuk bermain game online karena dalam penelitian ini belum melibatkan faktor tersebut. Akan menarik bila menemukan faktor-faktor dan mengaitkannya dengan tingkat ekonomi keluarga atau dengan hal lain seperti kreatifitas seseorang. Untuk Pihak Sekolah, yang berkepentingan dengan hasil belajar siswa, agar pihak sekolah lebih menekan kepada siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik dan dapat menyeimbangkan kegiatan bermain khususnya bermain game online dengan hasil belajar yang dihasilkan. Serta menghimbau kepada siswa untuk dapat menabung guna keperluan masa depan yang lebih baik, daripada uang yang didapat dari orang tua hanya dipergunakan untuk hal-hal yang masih belum perlu seperti bermain game online

### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA : New Riders.
- Alimul Hidayat A.A., (2010). *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*, Jakarta: Heath Books
- Anhar. 2010. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta.: Adamsains.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). "Metodologi penelitian kuantitatif: edisi 1". Airlangga University Press.
- A.M, Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Budiarti, L. (2019). "PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI NILAI HASIL BELAJAR (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)". *Skripsi*, Hal - 22.
- Djawa, Y. D., Hariyanto, T., & Ardiyani, V. M. (2017). "Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas Ii Dan Iv Sdn Merjosari 1 Malang". *Nursing News*, 2(2), 595–606.
- Effendi, A. (2014). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Aktivitas Fisik Siswa (Studi pada SMK Negeri 8 Surabaya Kelas X)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*.
- Hasan, S. H. (2012). "Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter". *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>
- Hamalik, Oemar., (2009), *Proses Belajar Mengajar*, penerbit PT bumi Aksara, Jakarta
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama