

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IX G di MTsN 1 Jepara

Oleh : Atania Neisa Asyazwina
Pembimbing : Zaenal Abidin S.Pd.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Artikel ini berisikan tentang pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa. Game online sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana game online sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang malas belajar karena lebih sering bermain game online dari pada belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui sejauhmana game online mempengaruhi prestasi siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online mempengaruhi prestasi belajar siswa yang diambil dari penyebaran angket di kelas IX G MTsN 1 JEPARA

kata kunci : Game online dan prestasi belajar

Latar Belakang

Perkembangan zaman senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek, termasuk kebiasaan bermain anak-anak usia sekolah. Dahulu permainan anak hanya dapat dilakukan secara tradisional, namun kini dapat dilakukan dengan media komputer diberbagai variasi pilihan permainan yang disebut game online. Kemajuan teknologi dan adanya internet memungkinkan game online dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer atau gadget lainnya.

Menurut Firdaus et al(2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat

komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Terkadang game online dapat memengaruhi prestasi belajar siswa karena siswa kurang disiplin dalam membagi waktu belajarnya sehingga mempengaruhi prestasinya.

Prestasi merupakan indikator penting dari hasil yang diperoleh selama mengikuti pendidikan. Jika berdasarkan istilah atau tata bahasa yang benar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai. Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah swt. Diberi tugas dan tanggung jawab untuk menjadi khalifah di muka bumi

yakni sebagai partisipator dan penyelaraskan lingkungan. Manusia dibekali dengan kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, sosial dan emosional. Untuk mengembangkan itu semua manusia akan senantiasa belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dalam arti lain belajar adalah suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan suatu konsep hidup demi menggapai kelangsungan hidup, yakni mengubah paradigma statis menjadi dinamis. Utamanya, memiliki kepribadian yang melalui proses interaksi individu dengan individu, individu dengan lingkungan, dan individu dengan kelompok. Konsep hidup merupakan hasil dari pembelajaran yang hasilnya mencakup pengalaman, pengetahuan, pembentukan kebiasaan, dan sejenisnya. Belajar tidak serta merta sekali dua kali langsung memiliki suatu konsep yang ideal, didalam belajar terdapat proses melatih jiwa, daya, pemahaman, memecahkan masalah, dan lainnya.

Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dari perubahan – perubahan kebiasaan, keterampilan, pengamatan, sikap dan kemampuan yang biasanya disebut sebagai hasil belajar.

Hasil dari proses belajar disebut hasil belajar yang dapat dilihat dan diukur.

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

Kelas dapat berarti sekelompok murid yang menghadapi pelajaran ataupun kuliah tertentu di perguruan tinggi, sekolah, maupun lembaga pendidikan. Kelas dapat pula berupa sekelompok murid di tingkatan yang sama dalam sebuah institusi: kelas satu; ataupun sekelompok murid yang lulus dari lembaga tersebut di saat yang sama.

Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar masalah, rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi siswa?"

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana game online mempengaruhi prestasi siswa

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang menghasilkan penelitian berupa kata-kata tertulis dari berbagai sumber. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka yang dilakukan dengan mencari referensi dari artikel penelitian di situs website yang terpercaya.

B. Rancangan penelitian

1. Tempat dan Waktu penelitian

Tempat : MTs Negeri 1 JEPARA

Jl. Raya Tahunan - Batealit No.KM. 3,5,
Bawu III, Bawu, Kec. Batealit, Kabupaten
Jepara, Jawa Tengah 59461

Waktu : Maret 2022.

2. Teknik Pengambilan Data

Angket atau Kuesioner :

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66) Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioer, daftar pertanyaannya dibuat secara tabel dengan bentuk pilihan ya atau tidak. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden.

*** Kajian Pustaka**

A. Game Online

1. Pengertian game online

Menurut kamus Macmillan (2009-2011) Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Game online dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu game online hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini game online bisa diakses menggunakan handpone. Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran game online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal

game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan game online tersebut. Meskipun kelihatannya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan games yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, serta permainan game dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli game baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games. Bila anak bermain game dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain games dikawatirkan anak akan mengidap nyeri sendi di kalangan anak-anak.

2. Sejarah Game Online

Sejarah games online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan.

Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.

Games online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah games online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer

yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Games online biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut End User License Agreement (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian. Games online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam games online terdapat dua unsur utama, yaitu server dan client. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Games online bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.

3. Jenis-jenis Game Online

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan

yang menyediakan permainan tersebut. Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

1. Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games (MMOFPS).

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. Massively Multiplayer Online Realtime strategy games (MMORTS).

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah

(misalnya Star Wars)

3. Massively Multiplayer Online Roleplaying games (MMORPG). Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

4. Cross-platform online play.

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game.

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan

pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti PacMan bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6. Simulation games.

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada lifesimulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively multiplayer online games (MMOG).

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- a. MMORPG (Massively Multiplayer Online RolePlaying Game)
- b. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
- c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online FirstPerson Shooter)
- d. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

B. Pengertian prestasi belajar

1. Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019: 9) mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa.

Istilah prestasi di Kamus Ilmiah Populer di definisikan sebagai hasil yang telah dicapai. Menurut Wahab (2015: 242) menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas dapat di artikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

Menurut Djamarah (2012: 23) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendapat lain Dari beberapa pengertian prestasi belajar, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau perubahan pembelajaran yang dicapai dan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

Pembahasan

A. Hasil penelitian

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah anda sering bermain game online?	90%	10%

1. Frekuensi Bermain Game

Berdasarkan hasil angket penelitian game online dihasilkan oleh setiap siswa dengan frekuensi bermain game sebanyak 90% menyatakan sering bermain game online dan 10% nya menyatakan tidak sering bermain game online .

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah anda menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sehari untuk bermain game online?	60%	40%

2. Lamanya bermain game online

Berdasarkan hasil angket, lamanya bermain game online adalah sebanyak 60% bermain game online lebih dari 2 jam sehari dan sebaliknya sebanyak 40% menyatakan bermain game online kurang dari 2 jam sehari.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah anda dengan bermain game online	100%	0%

dapat menghilangkan stres ?		
-----------------------------	--	--

3. Manfaat bermain game online

Berdasarkan hasil angkat yang sudah tersebar salah satu manfaat bermain game online adalah dapat menghilangkan stres. Hasil angket yang di peroleh adalah 100% bahwa game dapat menghilangkan stres.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah anda rela begadang demi bermain game online	60%	40%

4. Perilaku saat bermain game online

Salah satu perilaku bermain game online adalah rela begadang demi bermain game online berdasarkan hasil angket siswa kelas 9G menyatakan 60% rela begadang demi game online dan 40% menyatakan tidak rela begadang demi game online.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah game online dapat menjadi motivasi belajar anda?	30%	70%

Soal No 5 : Pengaruh game online

Salah satu pengaruh game online adalah dapat memotivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket yang telah disebar

memperoleh hasil sebanyak 30% siswa dapat termotivasi dari bermain game online dan sebesar 70% tidak merasa termotivasi dari adanya game online.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah dengan bermain game online prestasi belajar anda meningkatkan?	20%	80%

6. Manfaat dari adanya game online

Manfaat yang dapat diperoleh salah satunya adalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa namun berdasarkan hasil angket menyatakan bahwa sebanyak 20% siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dan sebesar 80% siswa menyatakan bahwa game online tidak dapat meningkatkan prestasi belajar.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah anda sering merasa mengantuk ketika di kelas karena begadang bermain game online?	40%	60%

7. Dampak negatif game online

Berdasarkan hasil angket terdapat dampak negatif dari adanya game online yaitu membuat kantuk di kelas hasil yang saya peroleh dari angket menyatakan bahwa sebesar 40% siswa merasa

mengantuk di kelas dan 60% siswa tidak merasa mengantuk di kelas.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah anda semakin semangat belajar setelah bermain game online?	40%	60%

8. Motivasi dari game online

Salah satu motivasi dari adanya game online adalah dapat meningkatkan semangat belajar berdasarkan hasil angket yang telah disebar menyatakan bahwa sebesar 40% siswa dapat termotivasi dari adanya game online dan sebesar 60% tidak dapat termotivasi dari adanya game.

B. Dampak Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

1. Dampak positif game online

a. Setiap game memiliki tingkat kesulitan/Level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernik-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan game online akan melatih

pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.

b. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

c. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

d. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya.

e. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.

f. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi

internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

g. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

2. Dampak negatif game online

a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.

c. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik

memainkanya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

e. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari.

f. Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah.

g. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Simpulan

Dari data-data di atas dapat disimpulkan Game Online adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri. Game online baru-baru sangat diminati bukan saja oleh remaja laki-laki saja kini

remaja perempuan pun sudah banyak yang gemar bermain game online.

Komplek MTsN 1 JEPARA merupakan objek yang di pilih penulis untuk menjadi objek penelitian yang berfokus pada remaja putra dan putri yang berusia 13 sampai 15 tahun. Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sederhana dan data diolah menggunakan hasil angket. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa game online lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positifnya sehingga dapat memengaruhi prestasi belajar siswa kelas IX G di MTsN 1 Jepara

Daftar Pustaka

- Macmillan (2009-2011). Pengertian game. Jakarta : Gramedia.
- Putri Laila Zakiah (2022). Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas v SDN Melayu 2 Banjarmasin. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Antasari.
- Witriana Endah Pangesti (2019). Pengaruh game online terhadap prestasi belajar remaja kompleks korpri kabuyaran (studio kasus mobile legend). Tanggal 28 Oktober 2019. Universitas Binasarana.
- Desi Mulyani (2013). Hubungan kesiapan belajar dengan prestasi belajar. Tanggal 1 Januari 2013, Padang. Universitas Negeri Padang.
- Manajemen keuangan (2015). Pengaruh game online terhadap prestasi

belajar siswa SMA Negeri 1 Kuningan. Tanggal 17 Januari 2015, Kuningan. Universitas Gunadarma.

Firdaus et al (2018). Pengertian game online. Diakses pada tanggal 20 Maret 2022.

Adam dan Rollings (dalam pertama, 2017:9). Game online. Diakses pada tanggal 20 Maret 2022.

Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019: 9) . Pengertian prestasi belajar. Diakses pada tanggal 23 Maret 2022.

Djamarah(2012).Pengertianprestasiselajar. Diaksespadatanggal23Maret2022.