

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah faktor paling sentral untuk membentuk individu. Sesuai dengan UU Sisdiknas No 20/2003, pendidikan merujuk pada upaya yang sadar sekaligus direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses belajar siswa agar mereka dapat bertindak aktif mengembangkan beragam potensi spiritual, menjadi individu berpengendalian diri, berkepribadian, cerdas, beretika luhur, dan berketerampilan yang berguna bagi diri mereka maupun individu lain. Menurut (Mediawati, 2010) kualitas pendidikan dapat dievaluasi dengan memanfaatkan prestasi belajar siswa sebagai indikator keberhasilannya. Artinya efektivitas proses pendidikan bisa tercermin pada tingkat prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, prestasi belajar menjadi parameter yang signifikan dalam penilaian lembaga pendidikan sebab mencerminkan sejauh mana proses pembelajaran telah berhasil. Dikutip dari Hipjillah (dalam Inayah *et al.*, 2023) prestasi belajar dianggap optimal ketika berhasil mencakup 3 dimensi utama, yakni kognitif, afektif, serta psikomotorik. Kebalikannya, jika seorang individu belum berhasil mencapai tujuan dalam ketiga dimensi ini, prestasi belajarnya dianggap belum memadai.

Menurut Hamdani (dalam Ratnasari, 2017), prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh oleh seseorang berupa kesan-kesan yang berakibat terhadap perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Menurut Djamaroh (dalam Syafi'i *et al.*, 2018) prestasi adalah hasil kegiatan

usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh siswa. Prestasi belajar yang diperoleh siswa sangatlah beragam, siswa yang mempunyai prestasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan tingginya nilai rata-rata pada rapor, sebaliknya siswa yang memiliki prestasi belajar yang rendah ditandai dengan nilai rata-rata yang rendah pada rapor (Wahyono, 2005). Berdasarkan dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan dalam nilai rapor.

Prestasi belajar siswa di Indonesia dinilai masih cukup rendah, menurut Voaindonesia.com (2019) prestasi siswa Indonesia usia remaja berada pada peringkat 10 terbawah dari 79 negara yang disurvei dalam tiga mata pelajaran yaitu matematika, membaca, dan sains. Menurut Azwar (dalam Andyani & Indryawati, 2018) terdapat dua faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar seseorang, yakni faktor internal serta eksternal. Faktor internal mencakup sejumlah elemen, seperti faktor fisik yang mengacu pada kondisi fisik umum, meliputi penglihatan maupun pendengaran, serta faktor psikologis yang berhubungan dengan beragam aspek non-fisik, seperti bakat minat, motivasi, kecerdasan, sikap, serta kesehatan mental. Kemudian, faktor eksternal mencakup faktor fisik berupa kondisi lingkungan belajar, sarana prasarana, kuantitas materi pelajaran, serta faktor sosial yang berkaitan dengan dukungan sosial sekaligus pengaruh budaya. Salah satu faktor yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar siswa adalah *game online* (Pande &

Marheni, 2015). Siswa yang memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain game online umumnya kurang memberi perhatian pada penugasan yang diberikan guru, sehingga jarang sekali mengerjakan penugasan bersangkutan. Kondisi ini berimplikasi pada hasil belajar yang kurang memuaskan (Maulidar *et al.*, 2019).

Game online adalah salah satu fasilitas yang cukup digemari oleh siswa. Menurut Young (dalam Mais *et al.*, 2020) *game online* adalah permainan digital untuk dimainkan saat media yang digunakan terhubung dengan jaringan internet sehingga memungkinkan penggunanya terhubung dengan perangkat lain dan dapat bermain bersama-sama dalam waktu yang bersamaan tanpa harus bertemu secara langsung. Beberapa genre *game online* diantaranya perang, petualangan, olahraga, *puzzle*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dari beberapa genre tersebut *game* dengan genre MOBA adalah genre yang paling populer dimainkan saat ini, MOBA merupakan *game* strategi dimana kedua tim bersaing di medan yang telah ditentukan. Salah satu *game* bergenre MOBA yang paling sering dimainkan di masyarakat khususnya kalangan remaja adalah *game Mobile Legend*. *Mobile Legend* adalah salah satu dari 5 besar *game* MOBA yang paling banyak dimainkan di pasar android (Soukotta, 2016). *Game Mobile Legends* menempati urutan pertama pada *top charts* di *Play Store* dan terhitung saat ini sudah diunduh oleh lebih dari 50 juta kali di seluruh dunia. *Game Mobile Legends* saat ini juga menjadi salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan di *SEA Games 2023* di Kamboja. Selain itu terdapat banyak sekali turnamen *Mobile Legends* yang diselenggarakan baik di tingkat nasional

maupun internasional, dalam tingkat nasional diantaranya yaitu MIC dan MPL. Dalam tingkat internasional yaitu MSC dan M-Series.

Menurut Yogathama (dalam Iskandar *et al.*, 2019) menjelaskan bahwa Mobile Legend ialah sebuah permainan pertarungan daring yang didesain khusus untuk dimainkan di perangkat seluler. Dalam permainan ini, sepuluh pemain dibagi menjadi dua tim dengan masing-masing tim terdiri dari lima pemain. Keduanya saling bertarung serta berjuang menghancurkan pangkalan musuh sambil mempertahankan pangkalan mereka. Tujuan utama dalam permainan ini yakni menghancurkan menara utama milik musuh dengan karakter yang dipilih oleh pemain. Pertarungan dianggap selesai ketika satu diantara dua tim tersebut berhasil menghancurkan pangkalan musuh mereka. Tim yang berhasil menghancurkan pangkalan tersebut dianggap menjadi pemenang, sementara itu tim yang pangkalannya hancur dianggap kalah. Permainan ini tengah populer di kalangan masyarakat dan menarik pemain dari berbagai usia, mulai anak-anak hingga dewasa.

Bermain game *Mobile Legends* merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh banyak kalangan salah satunya pada kalangan remaja, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Apriliyani, 2020) menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online Mobile Legends* pada remaja di kalangan remaja Kota Samarinda berkategori tinggi. Nilai mean empiris 94,67, jauh melampaui nilai mean hipotetis senilai 72,5. Dalam konteks ini, dapat diungkapkan bahwa tingkat intensitas bermain game online remaja berkategori sangat tinggi, dengan rentang >95, serta melibatkan sekitar 53 persen dari total

remaja yang menjadi subjek penelitian. Ini menegaskan bahwa remaja yang menjadi pemain Mobile Legends di Kota Samarinda mempunyai tingkat intensitas bermain game online berkategori tinggi. Data juga mengindikasikan bahwa dari total pemain Mobile Legends, 87 diantaranya ialah perempuan serta 288 ialah laki-laki. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Siregar, 2019), menunjukkan bahwa terdapat 231 peserta yang bermain selama 3 jam/hari, 113 peserta yang bermain lebih dari 5 jam/hari (Nawawi *et al.*, 2021)

Menurut Griffiths *et al.*, (dalam Kartini, 2016) mengatakan bahwa intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya waktu seseorang dalam bermain *game* pada setiap minggunya. *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap siswa yang memainkannya. Menurut Harsono (dalam Apriliyani, 2020) Bermain game membawa sejumlah manfaat. Salah satunya ialah game dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak-anak, membentuk sikap ketekunan, memfasilitasi pemecahan masalah, menstimulus rasa ingin tahu, memperluas pengetahuan, serta merangsang imajinasi. Namun, bermain game online juga membawa beberapa dampak negatif, seperti kurangnya interaksi sosial dalam lingkungan sekitar, terlalu terfokus pada dunia virtual, potensi adiksi, melemahkan manajemen waktu, serta pengaruh terhadap pemikiran yang mungkin merugikan.

Siswa yang bermain *game online* dengan waktu yang lama dapat mengalami penurunan pada prestasi belajarnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Maulidar *et al.*, 2019) menunjukkan bahwa game online

berkontribusi terhadap penurunan prestasi belajar sebesar 22,3%, dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online* siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game online* siswa maka semakin tinggi prestasi belajarnya, hal itu terjadi karena *game online* membuat siswa menjadi kecanduan sehingga siswa melupakan tugas utamanya yaitu belajar. Bermain *game* membuat siswa melupakan hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja. Adapun penelitian terkait pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar dari penelitian yang dilakukan oleh (Mei *et al.*, 2020) diperoleh pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar sebesar 0,817 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini berarti semakin sering siswa menggunakan *game online Mobile Legends* maka semakin berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut, Siswa di MTSn 1 Pasaman sering membahas tentang *game online* ketika jam pelajaran berlangsung dan pada saat jam istirahat, siswa juga sering bermain *game online* sehingga hal itu mempengaruhi hasil belajarnya. Namun berbeda halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oknalia *et al.*, 2020) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi di SMPN 39 Padang tahun 2020, dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan mayoritas siswa (98.4%) mempunyai prestasi belajar berkategori rendah, rendahnya prestasi belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, faktor internal diantaranya adalah kurangnya minat siswa pada pelajaran dan faktor eksternal yaitu ajakan dari teman untuk bermain

game. Kemudian 52.4% siswa mempunyai kecanduan game online berkategori tinggi, hal itu terjadi karena siswa berlomba-lomba untuk menaikkan peringkat yang ada di dalam *game* sehingga mereka bermain dengan durasi lebih dari dua jam dalam sehari dan sering begadang. Namun kecanduan game online tidak mempunyai hubungan dengan prestasi belajar ($p\text{-value}=0.290$), karena rendahnya prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh *game online*, melainkan disebabkan oleh penggunaan *gadget*, keluar pada saat jam pelajaran dan kurangnya minat belajar. Selain itu faktor psikologis juga mempengaruhi rendahnya prestasi belajar pada siswa yaitu motivasi belajar yang kurang, tingkat kecerdasan dan bakat terhadap mata pelajaran. Ketiga hasil penelitian itu merefleksikan hasil penelitian yang beragam, hasil beragam inilah yang kemudian menarik peneliti untuk melakukan penelitian dengan permasalahan serupa.

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMPN 1 Cermee didapatkan fenomena yang terjadi yaitu banyaknya siswa yang bermain *game online*. Salah satu *game online* yang paling sering dimainkan oleh siswa adalah *Mobile Legends*, *Mobile Legends* sangat diminati oleh siswa di SMPN 1 Cermee karena permainan ini cukup mudah dimainkan, kontrol game yang relatif mudah, grafik yang cukup bagus, size yang kecil dibanding *game* pesaingnya dan juga banyak diantara mereka yang bermain *game online Mobile Legends* daripada game lain sehingga mereka bisa bermain bersama-sama. Siswa SMPN 1 Cermee mengenal permainan *Mobile Legends* diantaranya melalui teman, menonton *Live Streaming* game di *Youtube* dan

melalui pencarian *game* terpopuler di *Play Store*. Siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Mobile Legends*, hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa setelah pulang sekolah yang mereka gunakan untuk bermain *game* bersama teman-temannya, selain itu pada saat malam hari beberapa siswa juga sering berkumpul di salah satu tempat untuk bermain *game online Mobile Legends*, biasanya mereka bermain hingga larut malam. Aktivitas bermain ini juga diwadahi oleh pihak kesiswaan yaitu OSIS di SMPN 1 Cermee dengan diadakannya perlombaan *Mobile Legends* antar kelas yang biasanya dilakukan pada saat *class meeting*, hal itu semakin menambah antusias dan memotivasi siswa untuk sering bermain guna membentuk tim yang kuat di kelasnya sehingga bisa menjadi pemenang pada perlombaan tersebut. Selain untuk memenangkan perlombaan, alasan mengapa siswa SMPN 1 Cermee bermain *game online Mobile Legends* adalah untuk mencari hiburan, mendapatkan relasi pertemanan yang baru, mempererat hubungan pertemanan, sebagai hobi, dan pelampiasan emosinya.

Siswa SMPN 1 Cermee rata-rata menghabiskan waktu dalam bermain *game online Mobile Legends* adalah 4 sampai 7 hari dalam seminggu, dengan rata-rata durasi bermain perhari adalah 2 hingga 6 jam bahkan lebih. Beberapa tempat yang biasanya sering digunakan siswa untuk bermain adalah di rumah, di rumah teman, dan di cafe. Selanjutnya beberapa siswa mengungkapkan bahwa dirinya sering melupakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru kepadanya karena siswa lebih memilih menggunakan waktunya dirumah untuk bermain *Mobile Legends* daripada mengerjakan tugas sekolah atau sekedar

mempelajari materi-materi pelajaran yang menjadi kewajibannya sebagai pelajar. Dampak lainnya adalah beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya sering bangun siang dan telat untuk datang ke sekolah, hal itu terjadi dikarenakan siswa bermain hingga larut malam sehingga mengorbankan waktu istirahatnya di malam hari, akibat lainnya adalah siswa tersebut merasa ngantuk dan kurang berkonsentrasi pada saat kegiatan pembelajaran di kelas yang membuat beberapa nilai mata pelajaran menjadi tidak memenuhi standart KKM dan harus melakukan remidi. Selanjutnya terdapat siswa yang mengatakan bahwa selama siswa bermain *game* nilai prestasinya menjadi menurun, yang mana sebelumnya siswa tersebut selalu mendapatkan peringkat kelas namun karena selalu bermain *game* maka nilai mereka menurun.

Bermain *game online* dapat berdampak pada segi akademik. Menurut Irmawati (dalam Mertika & Mariana, 2020) dampak dari bermain *game online* adalah kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran. Siswa yang bermain *game online* dengan waktu yang lama dapat membuat siswa jarang belajar dan tidak mengerjakan PR sehingga menyebabkan penurunan pada prestasi belajarnya. Menurut (Zendrato & Harefa, 2020) siswa yang bermain *game online* secara berlebihan dapat membuat siswa lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa, terlalu sering bermain *game online* dapat mengakibatkan menurunnya keseriusan dan keaktifan siswa di dalam belajar. Siswa yang tinggi intensitasnya dalam bermain *game online*, maka akan rendah

juga prestasi belajarnya. Menurut Jacobs & Watkins (dalam Anwar & Winingsih, 2021) *game online* membuat penurunan prestasi belajar, hal ini terjadi karena *game online* bersifat distraksi yang membuat perhatian siswa akan teralihkan dari kegiatan belajar, motivasi belajar siswa akan cenderung berkurang karena adanya *game online* yang menjadi peran distraktor atau pengalih perhatian siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk membahas tentang bagaimana hubungan intensitas bermain *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar pada siswa di SMPN 1 Cerme, hal inilah kemudian yang menjadi alasan bagi peneliti untuk menjadikan permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa SMPN 1 Cerme ”. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu fenomena yang ditemukan serta populasi di SMPN 1 Cerme, selanjutnya penelitian kali ini juga lebih memfokuskan pada jenis *game* yaitu *Mobile Legends*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan prestasi belajar sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai acuan oleh guru untuk menyusun program dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dituliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut: Hubungan bermain *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar pada siswa SMPN 1 Cerme.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 1 Cermee.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan di bidang psikologi mengenai hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan prestasi belajar pada siswa SMPN 1 Cermee.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan prestasi belajar pada siswa SMPN 1 Cermee.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan terkait hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* terhadap prestasi belajar siswa.

E. Keaslian Penelitian

Guna melengkapi penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa kajian dari penelitian sebelumnya yang telah diteliti berkaitan dengan masalah yang serupa mengenai prestasi belajar.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulidar, Hambali, & Aklima (2019) dalam jurnal “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh” menyatakan game online memberi efek candu bagi siswa, sedemikian hingga menjadikan lupa untuk belajar. Implikasinya, prestasi belajar siswa menurun. Siswa lebih menunjukkan ketertarikan pada game dibanding pelajaran saat berbicara. Mayoritas siswa juga mempunyai intensitas bermain game tinggi di rumah bila dibanding intensitas belajar ataupun mengerjakan tugas. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan hubungan antara intensitas siswa bermain game online dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri Negeri 2 Banda Aceh. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis korelasi. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas I sampai dengan kelas VI yang berjumlah 287, sedangkan sampel dalam penelitian ini siswa kelas IV, V, VI yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai r_{xy} sebesar 0,70. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel atau $5,03 > 2,052$, maka hipotesis alternative diterima. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X (intensitas bermain game online) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) memiliki korelasi yang kuat atau tinggi. *Game Online* memberi dampak pada perilaku siswa yaitu siswa tidak fokus pada pembelajaran dan tugasnya sebagai pelajar. *Game Online* membuat siswa melupakan aktivitas yang penting

seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja sehingga hal itu menyebabkan rendahnya prestasi belajar pada siswa.. Adapun perbedaan penelitian kali ini terletak pada populasi penelitian yaitu siswa SMPN 1 Cermee, peneliti juga lebih memfokuskan terhadap *game online Mobile Legends*, dan jumlah sampel yang diambil lebih banyak yaitu sebanyak 91 orang siswa.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan, Nursuprianah, & Raharjo (2020) dalam jurnal “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa” menyatakan Perkembangan dunia *game online* saat ini sudah sangat pesat. Fenomena kecanduan bermain *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang menggunakan teknik *pupposive sampling* kriteria inklusi. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Plered Cirebon dengan jumlah sampel 32 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan siswa terhadap bermain game online adalah kategori sedang, nilai prestasi belajar matematika siswa paling dominan dengan interval nilai 81-85 adalah kategori baik atau predikat B. Selain itu mayoritas pemain adalah laki-laki, penggunaan bermain *game online* dalam seminggu adalah 3 sampai 4 kali, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis game online yang dominan dimainkan adalah *mobile legends*. Berdasarkan data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain

game online berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar matematika siswa, namun tidak signifikan, pada taraf signifikansi 5%, artinya *game online* tidak secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian kali ini terletak pada populasi yang digunakan, selanjutnya pada variabel penelitian yaitu intensitas bermain *game online*, pada variabel prestasi belajar penelitian kali ini melihat prestasi belajar secara umum, dan pada penelitian kali ini lebih fokus pada *game online Mobile Legends*.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zentrato & Harefa (2020) dalam jurnal “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar” menyatakan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan dan mengetahui dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Swasta Karya Botombawo, untuk mengetahui apa upaya yang dilakukan dalam mengatasi dampak bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil Penelitian ditemukan bahwa dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik adalah peserta didik yang kecanduan *game* berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat peserta didik lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik, akibat terlalu sering bermain *game online* dapat mengakibatkan menurunnya keseriusan dan keaktifannya siswa di

dalam belajar. Selanjutnya upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi dampak *game online* ini terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu guru selalu memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat melibatkan semua siswa seperti kegiatan olahraga dan kegiatan-kegiatan lain seperti kegiatan di dalam kelas bernyanyi, kuis yang dapat membuat siswa itu aktif dan tidak terfokus untuk main *game*. Adapun perbedaan penelitian kali ini terletak populasi penelitian yaitu siswa SMPN 1 Cerme, selanjutnya pada metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif, pada variabel penelitian juga berbeda yaitu intensitas bermain *game*, dan pada penelitian kali ini lebih memfokuskan pada *game online Mobile Legends*.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Faridah, Yuliva, & Oknalia (2020) dalam jurnal “Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar” menyatakan Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa/siswi di sekolah. Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, pengguna internet aktif pada tahun 2018, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 20,6 juta orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang Tahun 2020. Jenis penelitian ini adalah survey analitik dengan desain *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan bulan Agustus 2019- Maret 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi di SMPN 39 Padang. Sampel terdiri dari 63 responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan

metode *proportionate stratified random sampling*. Analisis data secara univariat dan bivariat menggunakan uji *chi square* ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini adalah sebanyak 98,4% prestasi belajar siswa rendah, 52,4% tingkat kecanduan *game online tinggi* dan $p\text{ value} = 0,290$ ($> 0,05$) Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39. Diharapkan dengan penelitian ini, diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan dan membatasi anak dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Adapun perbedaan penelitian kali ini terletak pada populasi penelitian yaitu siswa SMPN 1 Cermee, selanjutnya pada variabel penelitian menggunakan intensitas bermain *game online*, pada teknik pengambilan sampel juga berbeda yaitu menggunakan *purposive sampling*, dan pada penelitian kali ini peneliti lebih memfokuskan pada *game online Mobile Legends*.