

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENILAIAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI SMP AL MAZAYA ISLAMIC  
BANJARMASIN**

**Rizky Januar Arief<sup>1</sup>, Ani Wardah<sup>2</sup>, Aminah<sup>3</sup>**

**<sup>1</sup> Bimbingan dan Konseling, 86201, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arysad Al Banjari,  
NPM16220033**

**<sup>2</sup> Bimbingan dan Konseling, 86201, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arysad Al Banjari,  
NIDN1114046401**

**Bimbingan dan Konseling, 86201, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arysad Al Banjari,  
NIDN1111108001**

**E-mail: [rizkyjanuararief@gmail.com](mailto:rizkyjanuararief@gmail.com)**

**Abstrak**

Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut anak yang mengalami kecanduan game online memiliki hasil belajar yang rendah hal itu disebabkan karena ajakan teman, rasa malas dalam belajar serta kurangnya pengawasan dari orang tua. Hasil belajaryang rendah itu pun juga disebabkan karena anak kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran dan rasa malasnya serta anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran karena ajakan teman untuk bermain game online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, Penelitian ini bersifat naratif yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, sehingga menghasilkan fakta secara sistematis tentang keadaan obyek sebenarnya, dan lebih menekankan atas dasar fakta-fakta yang terjadi di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin yang berjudul “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Penilaian Hasil Belajar Siswa Di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin Maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Faktor terjadinya kecanduan game online pada siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin adalah rasa malas dalam mengerjakan tugas sekolah, ajakan teman bermain game online serta kurangnya pengawasan dari orangtua, Dampak kecanduan game online terhadap penilaian hasil belajar siswa di SMP Al Mazaya Islamic

Banjarmasin adalah menurunnya nilai rapor, konsentrasi belajar yang terganggu serta menjadi malas mengikuti pembelajaran.

Keywords: *Kecanduan, Game Online, Hasil Belajar*

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Sopyan, Yeni Karneli. 2020. Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ananda, Sari.2019. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran.Bandung: Pustaka setia
- A. Juntika, Nurihsan, Yusuf, Syamsu, 2018, Landasan Bimbingan dan Konseling, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Atkinson, Rita L, dkk. 2016. Pengantar Psikologi. Jilid 2. Diterjemahkan oleh : Wijaya Kusuma, Tangerang : Interaksara Publisher.
- Arifin, Zainal. 2016 Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Cahyana. 2020. Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. Bandung : Pustaka Abadi.
- Chaplin, James P. 2020. Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- E. Mulyasa. 2015. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Faridah, Gunarsa, S. D. 2020. Psikolgi Perkembangan anak yang kecanduan game online. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Hamdani. 2021. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hadi. 2020. Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. Bandung : Pustaka Setia
- Kusuma W. 2014. Kondisi psikologi anak dari keluarga yang kecanduan game online. Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Mahasiswa 2014-Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Jember.
- Mairistia, Roza. 2021. Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang. Sabang : Grafindo Pustaka.

- Masyita. 2020. Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian social pada remaja di SMP 1 Jakarta. Bandung : Pustaka Setia.
- Maurice. 2020. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. Makasar : Pustaka Abadi
- Muhibbin, Syah. 2014. Psikologi Pendidika dengan Pendekatan Baru. Bandung: Rosda Karya
- Nasution. 2022. Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito.
- Tumiyem. 2018. Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Oleh siswa kelas VIII SMP Melati Binjai tahun pelajaran 2017/2018. Binjai : Pustaka Setia
- Sarbini, W & Kusuma W. 2016. Kondisi psikologi siswa yang kecanduan bermain Game Online – Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Jember.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuanlitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2009
- Zendrato, Yusufroni, dkk. 2021. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Siswa: Jakarta: Jurnal Bimbingan dan Konseling