

## Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Yusufroni Zendrato<sup>1</sup>, Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa<sup>2</sup>

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Univesitas Nias, Indonesia

\* Corresponding-Author. Email: [hendrikusharefa@unias.ac.id](mailto:hendrikusharefa@unias.ac.id)

### Abstrak

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 di lakukan 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*.

**Kata kunci:** *game online*, prestasi belajar

### Abstract

*This research aims to find out and determine the impact of online games on student achievement in SMP Swasta Karya Botombawo, to find out what efforts are being made to overcome the impact of playing online games on student achievement at SMP Swasta Karya Botombawo. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The results of the study found that the impact of online games on student learning achievement is that students who are addicted to excessive games can have a bad influence on themselves which makes students forget their work, study and ignore the tasks given to them which directly affect their academic achievement. obtained by students, as a result of playing online games too often can result in a decrease in the seriousness and activeness of students in learning. Furthermore, the efforts made by the teacher in overcoming the impact of this online game on the learning achievement of students, namely the teacher always provides activities that can involve all students such as sports activities and other activities such as activities in the singing class, quizzes that can make students active and not focused on playing games.*

**Keywords:** *online gaming, learning achievements*

### PENDAHULUAN


Perkembangan zaman di masa sekarang ini tidak bisa lepas dari berkembangnya teknologi *modern*. Salah satu teknologi yang paling digemari

masyarakat adalah teknologi *internet* atau media *online* (Dakhi et al., 2020). Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak-anak dan remaja sudah sangat mampu menggunakannya.

Submitted  
19-05-2022

Accepted  
24-07-2022

Published  
25-07-2022

 : <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>

Perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, sehingga tanpa kita disadari manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (Dakhi et al., 2020).

Kehidupan yang seperti disebutkan di atas, sangat kuat berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia terutama remaja (peserta didik), karna remaja merupakan manusia yang sedang berada pada masa mencari jati diri. Mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Masril et al., 2020). Peserta didik yang menuju masa ke dewasa, sangat memiliki semangat dan rasa ingin tahu dalam mengikuti perkembangan teknologi yang modern. Perkembangan teknologi tersebut juga sangat berpengaruh besar dalam kehidupan peserta didik, terutama pada masa pandemi yang terjadi sekarang ini (Sari & Noor, 2022). Peserta didik sangat membutuhkan teknologi (*handphone* maupun *computer*) untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*.

Dampak *game online* adalah sesuatu yang berpengaruh yang menimbulkan suatu akibat, benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan Utomo & Wibawa (2019). Menurut Masfiah & Putri (2019). *game online* dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan *internet* yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer (Masfiah & Putri, 2019).

Menurut Weinstein (2010), istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *role-playing game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, dapat menghubungkan komputer ke sebuah

*server*, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan *jenis role playing game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya (Weinstein, 2010). Jenis-jenis *game online* menurut Weinstein (2010), yaitu : 1) Shooter Game (*game* tembak menembak), 2) *adventure game* (*game* petualang), 3) *action game* (*game* mengandalkan teknik dan kececapatan).

Menurut Yanti, Gimin, & Haryana (2020), kecanduan *game online* merupakan kecanduan yang ditimbulkan oleh *addictive disorder*. Bermian *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan. Dalam dunia *internet* terdapat sangat banyak *game online* yang disukai dapat dikunjungi sehingga dapat menunjukkan kecanduan yang tinggi dari pengunjung.

Cahyana, Rohaeti, & Suherman (2020), menyampaikan bahwa terdapat empat (3) buah aspek kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) yaitu dorongan atau tekanan yang kuat, berasal dari dalam diri seseorang untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.
- c. *Tolerance* (toleransi) yaitu bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan jiwa ingin terus bermain samapi merasa puas. Ini termasuk dalam *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Kecanduan bermain *game online* tidak lagi mementingkan hubungan sosial mereka dengan orang lain lebih mementingkan kepentingan sendiri dalam bermain *game* dari pada bersosial dengan masyarakat lain. Pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja.

Sama halnya dengan masalah kesehatan diri sendiri, mereka juga kurang tidur dan memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur (Syafi'i, Marfiyanto, & Rodiyah, 2018).

Menurut Anwar & Winingsih (2022), *game online* dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan merupakan dampak yang timbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan. Berdasarkan pendapat dari beberapa pemain *game online* mereka tidak tau kapan harus menyelesaikan permainan tersebut dikarenakan sudah. Kondisi kecanduan adalah suatu keadaan dimana individu sudah ketergantungan terhadap suatu hal yang telah disenangi akibat kurangnya kontrol atau perhatian terhadap perilaku secara terus menerus ingin mengulanginya kembali (Anwar & Winingsih, 2022).

Menurut Fajra et al., (2020) istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Pada dasarnya prestasi belajar lebih berkenaan terhadap aspek pengetahuan, sedangkan pada hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak dari peserta didik itu sendiri. Sikap positif seorang individu memungkinkan dirinya sendiri untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan (Fajra et al., 2020).

Menurut Nisrinafatin (2020), *game online* adalah permainan yang dapat digunakan dengan menggunakan mesin dan terhubung dengan seluruh penggunanya dengan jaringan *internet*. *Game online* sangat menarik sehingga membuat para siswa lebih menyenangi bermain *game online* dari pada belajar. Tempo dulu, anak-anak lebih sering bermain tradisional yang biasanya dilakukan secara bersama-sama dan membuat mainan sendiri seperti layangan mainan mobil-mobilan. Pada saat ini, anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena permainan

*game online* lebih meranik dari permainan tradisional (Kurniawan, 2017).

*Game online* saat merupakan permainan yang sudah sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, bahkan sampai dengan usia dewasa dan orang tua. Anak-anak di anggap lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game online* dari pada orang dewasa yang mengakibat, prestasi belajar peserta didik semakin menurun dikarenakan kecanduan bermain *game online* (Ariantoro, 2016).

Menurut Syahran (2015), bermain *game online* memang sangat menyenangkan dan menarik jika kita dapat mengetahui cara memainkannya, juga dapat mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya, *game online* memiliki fitur-fitur yang sangat menarik, yang berisi gambar-gambar dan animasi yang mendorong seseorang untuk terus bermain *game*. Akibat kecanduan tersebut, peserta didik tidak lagi mengingat kapan waktu untuk belajar. Kecanduan bermain *game online* tersebut mengakibatkan menurunnya prestasi belajar menurun. Hal yang sama juga disampaikan oleh Haidar & Antika (2022), bermain *game* yang berlebihan dari peserta didik dapat mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi prestasi akademik, yang menimbulkan sifat malas pada diri peserta didik, yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapat oleh peserta didik (Haidar & Antika, 2022).

Menurut Zagoto (2022) prestasi belajar adalah hasil yang di capai setelah melalui dan melakukan proses kegiatan belajar mengajar (Azman et al., 2020; Dakhi, 2022; Harefa et al., 2022; Laoli et al., 2022; Novalinda et al., 2020; Riyadi & Adilah, 2022; Zagoto, 2022; Zebua et al., 2021; Ziliwu et al., 2022). Nilai yang di berikan oleh guru menunjukkan prestasi belajar yang didapatkan oleh peserta didik (Lase & Ndruru, 2022; Timor et al., 2020; Tyera et al., 2022; Wau, 2022; Zagoto et al., 2019). Setiap kegiatan pembelajaran diharapkan untuk dilakukan dengan baik

agar menghasilkan pembelajaran yang maksimal (Fajra et al., 2020; Laoli et al., 2022; Masril et al., 2020; Ndruru et al., 2022; Zagoto & Dakhi, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bahwa peserta didik bermain *game online* melalui *handphone* pada saat ada les kosong, dan jam pembelajaran sedang berlangsung, terlebih-lebih ketika guru memberikan tugas, peserta didik lebih mementingkan bermain *game* dari pada menyelesaikan tugas yang diberikan. Beberapa peserta didik sering bermain *game online* ketika guru melangsungkan proses pembelajaran, sehingga tidak fokus lagi pada saat pembelajaran. Hal tersebut sering dilakukan oleh peserta didik, sehingga peserta didik tersebut lupa akan waktu belajar karena terlalu sering bermain *game* secara terus menerus.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di lokasi SMP Swasta Karya Botombawo, yang beralamat di Sihare'o Desa Botombawo Kecamatan Sitolu Ori Kabupaten Nias Utara Provinsi Sumatera. Subjek dalam pelaksanaan penelitian ini ialah Kepala Sekolah, Guru serta Siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian interaktif (saling berhubungan), dan partisipatoris (keikutsertaan) serta (memahami cara hidup dari pandangan orang yang terlibat didalamnya). Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, maka data yang akan diperoleh lebih lengkap dan mendalam serta bermakna sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai dengan baik.

Pendekatan yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif (Sugiyono, 2018). Pendekatan deskriptif bertujuan untuk mencari fakta dengan melakukan observasi dan mencatat semua fakta secara holistik bersifat ilmiah (naturalistik) dengan

berhadapan langsung terhadap masalah yang diamati.

Metode penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran-gambaran yang seutuhnya mengenai suatu hal tentang tindakan, keberadaan dan pengalaman pandangan objek yang di teliti. Penelitian kualitatif berkaitan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan orang yang di teliti dan kesemuanya tidak dapat di ukur dengan angka serta mengamati dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Untuk mendapat data pada penelitian ini, digunakan teknik sebagai berikut:

### a. Teknik Observasi

Teknik yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah teknik observasi partisipatif. Dalam observasi ini, secara langsung terlibat dengan kegiatan yang dilakukan oleh orang yang sedang diamati, bertujuan agar data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada makna dari setiap perilaku yang yang dilakukan. Yang akan diamati langsung adalah dampak *game online* ini terhadap prestasi belajar siswa

### b. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan sesuatu percakapan yang memiliki tujuan untuk memperoleh konstruksi yang sedang terjadi saat ini tentang seseorang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, dari seseorang yang menjadi objek penelitian. Selain itu, hubungan juga dapat di bina dengan lebih baik sehingga responden dapat memberikan pendapatnya secara terbuka tanpa ada keraguan.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara Terstruktur. Wawancara ini dilaksanakan dengan secara terencana dan berpedoman pada daftar soal pertanyaan yang telah dipersiapkan dengan sebaik-baiknya. Dengan mencari dan mewawancarai beberapa informan yang di anggap benar-benar mengetahui tentang permasalahan. Informan dalam penelitian ini adalah siswa

(6 orang), guru (1 orang), kepala sekolah di SMP Swasta Karya Botombawo.

### c. Teknik Dokumentasi

Handphone digunakan sebagai alat perekam suara dalam penelitian ini serta untuk menghasilkan gambar dan catatan lapangan juga menjadi alat yang digunakan. Foto atau gambar dijadikan bukti yang sebenarnya saat melaksanakan penelitian, buku catatan yang berguna untuk mencatat semua percakapan dan menuliskan pengalaman-pengalaman langsung yang dihadapi atau di temui pada saat penelitian yang bermanfaat untuk mendukung pelaksanaan penelitian ini.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2008:115) yaitu: a). pengumpulan data, b). reduksi data, dan c). penyajian data adalah penyajian data kedalam urutan sehingga strukturnya dapat dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan, yaitu dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa, sehingga menemukan beberapa pandangan siswa terkait dampak *game online* yaitu kecanduan *game online* yang berlebihan yang di tandai dengan dorongan untuk bermain *game* hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktifitas lain, misalnya pekerjaan, belajar, dan tugas dari sekolah. Hal ini ini membuat peserta didik malas dalam belajar seperti malas mengerjakan tugas, malas mengikuti proses belajar, lupa akan tugas-tugas yang diberikan dan lupa akan belajar. yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar yang diberikan oleh bapak/ibu guru.

Menurunnya keaktifan dalam belajar siswa. Akibat dari *game online* ini peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar kebanyakan peserta didik tersebut kurang aktif dalam mengikuti

kegiatan belajar mengajar tersebut, seperti kurangnya memberikan tanggapan, memberikan pertanyaan dan rajin belajar bahkan mengabaikan segala proses kegiatan belajar mengajar yang dapat mengakibatkan kefokuskan atau keaktifannya di dalam belajar akan menurun.

Yang dilakukan guru untuk mengatasi dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa yaitu: (1). bertugas untuk menasehati, memberi arahan kepada peserta didik agar jangan terlalu terlena dengan *game online* ini dan tetap fokus dalam belajar, dan juga selalu memberikan tugas yang banyak agar siswa tersebut sibuk mengerjakannya agar tidak ada waktu untuk bermain *game*. Kemudian bekerja sama dengan orang tua agar selalu mengawasi peserta didik agar mereka memiliki waktu luang untuk belajar dan selalu di awasi agar tidak terlena dengan bermain *game*, (2). guru juga berupaya menegur dan memberikan pemahaman kepada peserta didik akan bahaya dari *game online* tersebut, (3). guru memberi peluang kepada peserta didik untuk mengikuti kegiatan-kegiatan sekolah seperti olahraga dan sebagainya serta memberikan tugas yang banyak kepada peserta didik baik yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah agar peserta didik tetap fokus dalam belajar dan tidak bermain *game* lagi.

### Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, memberikan gagasan terhadap dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yang telah diperoleh. Memberikan ide-ide yang di dukung oleh teori-teori pendukung sehingga hasilnya dapat dipercaya. Ditemukan dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik: (1). peserta didik yang tidak dapat mengatur atau mengontrol sistem belajar di rumah dengan hanya bermain *game* setiap saat, maka akan memiliki dampak terhadap diri peserta didik tersebut yaitu prestasi belajarnya akan menurun, sejalan dengan

penelitian Syafi'i, Marfiyanto, & Rodiyah (2018) di mana studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi, (2). kemudian jika peserta didik tersebut hanya terfokus dan terlena dengan hanya bermain *game* setiap saat, maka ketika peserta didik mengikuti proses belajar di sekolah peserta didik tersebut merasa bosan dan merasa mengantuk, ini di akibat dari dampak *game online* ini karena peserta didik tersebut sudah terhipnotis terhadap *game online* yang sering di gunakannya setiap harinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Haidar & Antika (2022) yang mengatakan bahwa kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapat oleh peserta didik, dan (3). dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik adalah *game online* ini sangat mempunyai dampak yang sangat besar terhadap prestasi belajar peserta didik di mana jika peserta didik sudah kecanduan dengan bermain *game online* dan tidak mengontrol sistim belajar dengan hanya bermain *game*, maka akibat dari kecanduan *game* tersebut, peserta didik tidak lagi mengingat waktu mereka untuk belajar. Sehingga, bagi peserta didik yang kecanduan *game online* tersebut, membawa pengaruh buruk bagi prestasi belajar mereka yang semakin menurun. Perihal ini sejalan dengan penelitian Anwar & Winingsih (2022) di mana pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun upaya yang di lakukan dalam mengatasi dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu (1). sekolah dan guru-guru melakukan satu pendekatan, selalu memberikan pemahaman dan bimbingan kepada peserta didik akan bahanya jika bermain *game* terus menerus

yang mempunyai dampak terhadap dirinya, (2). sekolah juga bekerja sama dengan orang tua peserta didik agar orang tua selalu memantau anaknya agar tidak selalu bermain *game* terus menerus dan memberikan waktu luang kepada anaknya untuk belajar dan sekolah juga melakukan penegasan terhadap aturan-aturan sekolah agar siswa tidak dapat bermain *game* jika sudah berada di dalam lingkungan sekolah terlebih-lebih jika jam pembelajaran berlangsung, (3). sekolah agar selalu memberikan penegasan terhadap aturan-aturan sekolah dan terus berupaya meningkatkan pengawasan terhadap perkembangan perilaku peserta didik dan pengawasan atas pemberlakuan tata tertib sekolah, agar para peserta didik tidak mempunyai ruang untuk melakukan hal-hal yang merugikan diri mereka sendiri (Zentrato & Lase, 2022), (4). guru agar terus berkoordinasi dengan kepala sekolah dan juga bekerja sama dengan orang tua peserta didik supaya ikut mengawasi serta berupaya mengatasi dampak dari *game online* yang dirasakan, (5). kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya, dan (6). untuk para peserta didik agar lebih peka dan lebih menyadari lagi bahwa dampak negatif dari *game online* bisa merusak perilaku peserta didik. Oleh karena itu, para peserta didik diharapkan mempunyai kontrol agar bisa membagi waktu yaitu, mana waktu bermain dan mana waktu untuk belajar.

## KESIMPULAN

Dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu peserta didik yang kecanduan *game* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti pekerjaannya, belajar bahkan selalu

mengabaikan tugas-tugas yang di berikan kepadanya yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapatkan oleh peserta didik tersebut. Kemudian Peserta didik yang sering aktif dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan kefokuskan atau ke aktifannya didalam belajar akan menurun, dan upaya dalam mengatasi dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo 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*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 559-571.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1), 1-10. DOI 10.32767/jutim.v1i1.22
- Azman, A., Ambiyar, Simatupang, W., Karudin, A., Dakhi, O. (2020). Link And Match Policy In Vocational Education To Address The Problem Of Unemployment. *International Journal Of Multi Science*, 1(6), 76-85.
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(2), 40-45.
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, & Ishak. (2020). Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. *International Journal of Multi Science*, 1(7), 17-23.
- Fajra, M., Ambiyar, A., Rizal, F., & Dakhi, O. (2020). Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Output Pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Kota Padang. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1-9. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v14i1.1480>
- Fajra, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Model Pengembangan Kurikulum Sekolah Inklusi Berdasarkan Kebutuhan Perseorangan Mahasiswa Didik. *Jurnal Pendidikan* 21 (1), 51-63. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.746.2020>
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), DOI: <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>
- Harefa, Amstrong, Jesslyn Elisandra Harefa, Maria Magdalena Zagoto, and Oskah Dakhi (2022). Management of Learning Based on Pancasila Values in Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):3124-32

- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97-103. DOI:<http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Laoli, A., Dakhi, O., & Zagoto, M. M. (2022). The Application of Lesson Study in Improving the Quality of English Teaching. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2238-2246.
- Laoli, J. Kristian., Dakhi, O., Zagoto, M. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan BK pada Perkuliahan Filsafat Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4408-4414.
- Lase, A., & Ndruru, F. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35-44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1-8.
- Masril, M., Dakhi, O., Nasution, T., & Ambiyar, A. (2020). Analisis Gender Dan Intellectual Intelligence Terhadap Kreativitas. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 182-191. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1847>
- Masril, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Kurikulum 2013 Di SMK Negeri 2 Padang. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 12-25.
- Ndruru, M., Harefa, T., & Harefa, N. A. J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 96-105. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.14>
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Novalinda, R., Dakhi, O., Fajra, M., Azman, A., Masril, M., Ambiyar, A., & Verawadina, U. (2020). Learning Model Team Assisted Individualization Assisted Module to Improve Social Interaction and Student Learning Achievement. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12A), 7974-7980. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082585>
- Riyadi, S., & Adilah, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI Di SMA Ekasakti Padang Dengan Metode Pembelajaran Demonstration Berbasis Discussion Process. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 84-95. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.13>
- Sari, E., & Noor, A. F. (2022). Kebijakan Pembelajaran Yang Merdeka: Dukungan Dan Kritik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 45-53.



<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.7>

<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.3>

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Penerbit. Alfabeta: Bandung.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Timor, A. R., Ambiyar, A., Dakhi, O., Verawardina, U., & Zagoto, M. M. (2020). Effectiveness of problem-based Model Learning On Learning Outcomes And Student Learning Motivation In Basic Electronic Subjects. *International Journal Of Multi Science*, 1(10), 1-8.
- Tyera, L., Megawati, M., & Rusli, M. (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 112-123. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.18>
- Utomo, A. I., & Wibawa, S. C. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Katolik St. Louis Surabaya. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 04(01), 137-142.
- Wau, Y. (2022). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SMA Swasta Katolik Bintang Laut. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 16-21.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction-A Comparison Between Game Users And Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5):268-76. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.
- Yanti, S. F., Gimin, G., & Haryana, G. (2020). The Influence Of Online Game Playing On Student Learning Outcomes In Economic Study Class XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*, 7(2), 1-14.
- Zagoto, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1>
- Zagoto, Maria M. & Dakhi, O (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Peminatan Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 157-170.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259-265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>
- Zebua, Y, Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Predict Observe Explain Berbasis Drill and Practice Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanis.

*Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2),  
872–81.

Zendrato, T. L. N., & Lase, B. P. (2022).  
Peran Guru PPKn Dalam  
Menumbuhkan Kesadaran Diri Siswa  
Terhadap Tata Tertib Sekolah.  
*Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1),  
124–138.  
[https://doi.org/10.56248/educativo.v1  
i1.20](https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.20)

Ziliwu, Dalifati, Bawamenewi, A., Lase, S.,  
Telaumbanua, K. M. E., & Dakhi, O.  
(2022). Evaluasi Program  
Pengembangan Instrumen Praktek  
Pengalaman Lapangan. *Edukatif:  
Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2316–  
2323.