JURNAL

STUDY TENTANG KEAKTIFAN BELAJAR SISWA YANG SUKA BERMAIN *GAME ONLINE* DI SMP PGRI 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

STUDY ON STUDENTS LEARNING ACTIVENESS WHO LOVE TO PLAY GAMES ONLINE IN SMP PGRI 1 KEDIRI SAID SCHOOL YEAR 2016/2017

Oleh:

MUHAMAD SODIK MUSTOFA
NPM: 12.1.01.01.0097

Dibimbing oleh :

1. Dr. Atrup, M.Pd.,MM.
2. Guruh Sukma Hanggara, M.Pd

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: **MUHAMAD SODIK MUSTOFA**
NPM	: 12.1.01.01.0097
Telepon/HP	: 087755022670
Alamat Surel (Email)	: pitulikuer@gmail.com
Judul Artikel	: *Study* Tentang Keaktifan Belajar Siswa Yang Suka Bermain *Game Online* Di Smp PGRI 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. Kh. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.

b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30-1-2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Atrup, M.Pd.,MM. NIDN.0716046202	Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. NIDN.0711039102	Muhamad Sodik Mustofa NPM: 12.1.01.01.0097

STUDY TENTANG KEAKTIFAN BELAJAR SISWA YANG SUKA BERMAIN *GAME ONLINE* DI SMP PGRI 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

MUHAMAD SODIK MUSTOFA
NPM: 12.1.01.01.0097
FKIP - BIMBINGAN KONSELING
pitulikuer@gmail.com
1 Dr. Atrup, M.Pd.,MM. 2 Guruh Sukma Hanggara, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti yang pernah melaksanakan kegiatan PPL di sekolah tersebut, bahwa ada siswa yang kecanduan *game online* cenderung pasif di kelas. Siswa yang telah kecanduan *game online* tentunya akan menggangu keaktifan belajarnya. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa di SMP PGRI 1 Kediri. Tujuan dari penelitian inimengetahui keaktifan belajar siswa di SMP PGRI 1 Kediri yang suka bermain *game*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Subyek penelitian siswa SMP PGRI 1 Kediri. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya data yang terkumpul akan dianalisis, diambil kesimpulan. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dari ketiga partisipan tersebut terlihat partisipan1 dan partisipan 2 terlihat aktif dalam proses belajar di kelas dan ketika guru menyampaikan materi partisipan 1 dan partisipan 2 terlihat aktif untuk memperhatikan dan cukup aktif ketika diberikan tugas tetapi partisipan 3 nampak berbanding terbalik dengan partisipan 1 dan partisipan 2, keaktifan belajarnya dikelas cukup rendah dan ketikan guru memberikan tugas nampak partisipan 3 memilih untuk menyontek teman sebangkunya. Berdasarkan penelitian ini adanya saran (1) bagi kepala sekolah memberi dukungan kepada guru bimbingan dan konseling untuk mengawasi dan memberi dukungan moril dan motivasi (2) bagi guru BK hendaknya lebih menjalin komunikasi kepada peserta didik agar dapat mengetahui persoalan-persoalan yang sedang di hadapi peserta didik (3) bagi orangtua hendaknya dapat memberikan pengawasan dan ketegasan supaya anaknya tidak kecanduan *game online* dan mengakibatkan keaktifan belajarnya terganggu.

Kata Kunci: keaktifan belajar, *game online*.

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut penelitian yang dilakukan Mukodin (2004) fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84% *world wide web*, 79% *chatting*, 68% *downloading file*, *game online* sebesar 16%. *Game online* adalah suatu jenis *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. *Game online* terdiri dari berbagai macam jenis, mulai dari yang paling sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat (2012) yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Hal yang menjadi masalah bagi siswa yang kecanduan *game online* sehingga mengganggu keaktifan belajarnya.

Aunurrahman (2009: 119) menyatakan keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan di kembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran. Trinadita (2008) menyatakan bahwa, hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa maupun dengan siswa itu sendiri. Siswa pun dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar di sekolah oleh sebab itu keaktifan siswa sangat di perlukan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan keaktifan yaitu segala kegiatan perubahan tingkah laku individu dengan melakukan interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan. Keaktifan siswa dalam belajar tidak akan muncul begitu saja. Akan

tergantung dengan lingkungan dan kondisi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat PPL di SMP PGRI 1 KEDIRI siswa yang kecanduan *game online* cenderung pasif dikelas. Padahal hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan yang dimaksud adalah keikutsertaan siswa secara langsung dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika siswa telah kecanduan *game online* tentunya akan mengganggu keaktifan belajarnya. Berdasarkan gejala-gejala atau fenomena yang telah disebutkan diatas, penulis tertarik ingin melakukan suatu penelitian ilmiah dengan judul "*Study* tentang keaktifan belajar siswa yang suka bermain *game online* di SMP PGRI 1 Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016".

II. METODE

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang diselenggarakan dalam setting alamiah, memeranakan peneliti sebagai intrumen pengumpul data, menggunakan analisis induktif dan berfokus pada makna menurut perspektif partisipan (Moedzakir, 2010: 1).

2. Jenis Penelitian

Yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi merupakan sebuah pendekatan yang menelaah suatu fenomena tertentu dari sudut pandang partisipan. Telaah ini dimaksudkan untuk memahami makna dari pengalaman partisipan terhadap suatu fenomena. Fenomena itu sendiri bukan fakta atau kenyataan, melainkan konsep atau gambaran seseorang tentang sebuah kenyataan sosial yang dialami sendiri oleh subyek yang bersangkutan (Moedzakir, 2010: 56).

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengumpul data yang kemudian dianalisis, peneliti hadir langsung dalam rangka menghimpun data, peneliti menemui secara langsung pihak-pihak yang mungkin bisa memberi informasi atau data seperti partisipan, siswa satu kelas di SMP PGRI 1 Kediri.

C. Tahapan Penelitian

Menurut (Moleong, 2006) tahap penelitian sebagai berikut:

a. Tahap Pralapangan

b. Tahap Pekerjaan Lapangan

D. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI 1 kediri, alamat Jl. Berlian Blok D No 11 Perumahan Persada Sayang, Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.

2. Waktu Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP PGRI 1 Kediri di mulai pada bulan Mei sampai Oktober 2016. Waktu yang dibutuhkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

C. Sumber data

Dalam penelitian ini akan menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa kata-kata dan tindakan. Orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama (Moleong, 2006).

D. Pengumpulan Data

1. wawancara

Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report* , atau pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2013).

2. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam sugiyono (2013: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis.

D. Teknik Analisis Data

analisis data yang di kembangkan oleh miles and Huberman dalam Sugiyono (2013: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitataif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

E. Pengecekan Keabsahan Temuan

Uji keabsahan data dalam penelitian ini adalah uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif atara lain dilakukan dengan triagulasi (Sugiyono, 2013: 365-368).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting*/Lokasi penelitian

SMP PGRI 1 Kediri yang berdiri sejak tahun 1987. Pada awal dibukaSMP PGRI 1 Kediri menempati SD Mojoroto 1,3,6. Dan pada tahun 1989, SMP PGRI 1 Kediri pindah ke gedung milik sendiri dengan alamat Jl. Berlian Blok D No.11 Kediri.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Pengumpulan data

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara yang mendalam dari partisipan yang merupakan sumber data primer, dan sumber data sekunder berupa beberapa narasumber tambahan seperti teman sekelas.

2. Reduksi data

Reduksi data adalah memilih hal-hal yang pokok, memilih hal-hal yang penting mengumpulkan data yang penting dari partisipan, dan data temuan yang penting dikelompokan dan dicari tema yang sering muncul dalam data tersebut.

3. penyajian data

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara yang mendalam dari masing-masing partisipan.

C. Intepretasi dan Pembahasan

1. Intepretasi

Aktif dalam proses belajar siswa ini di tuntut untuk terus aktif selama kegiatan di lingkungan sekolah, jadi siswa selama proses pembelajaran harus aktif dalam kegiatan seperti halnya aktif mendengarkan ketika guru menyampaikan materi, aktif mengerjakan tugas individu, aktif mengerjakan tugas kelompok, dan yang paling terpenting pengawasan orangtua penting ketika di rumah supaya mengajarkan anak untuk terus belajar.

2. Pembahasan

Dari penelitain ke tiga partisipan dengan pengumpulan informasi menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, dari ketiga anak tersebut ternyata keaktifan belajarnya tidak semua rendah, keaktifan belajar dari ke tiga siswa ini berbeda-beda.

IV. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan pada penelitian ini, mengenai keaktifan belajar siswa yang suka bermain *game online* di SMP PGRI 1 Kediri, dapat di ambil kesimpulan bahwa:

Tidak semua siswa yang bermain *game online* keaktifan belajarnya terganggu, faktor pengawasan orang tua sangatlah berpengaruh terhadap keaktifan belajarnya siswa. Sebagai contoh dari tiga objek yang di teliti peneliti menemukan satu yang memiliki keaktifan belajar yang redah itu karena kurangnya perhatian dan ketegasan orangtua supaya lebih mementingkan belajar dari pada bermain *game online.*

A. Implikasi

Implikasi merupakan dampak atau akibat yang yang diberikan dari *study* mengenai keaktifan belajar siswa yang suka bermain *game online* di SMP PGRI 1 Kediri. Implikasi yang diberikan antara lain.

1. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat mengetahui mengenai bagaimana keaktifan belajar siswa yang suka bermain *game online*, sehingga dapat memberikan masukan yang sesuai, efektif dan tepat sasaran pada guru bimbingan dan konseling.

2. Guru Bimbingan dan konseling

Bagi guru Bimbingan dan konseling dapat mengetahui dan memperoleh informasi mengenai apa yang membuat keaktifan belajar siswa yang suka bermain *game online* rendah.

3. Guru dan Wali Kelas

Bagi guru dan wali kelas, dapat memberikan pengawasan terhadap peserta didik yang lebih mendalam lagi sehingga dapat secepatnya memberikan nasehat ataupun melaporkan kejadian tersebut pada guru bimbingan dan konseling apabila peserta didik melakukan tindakan yang tidak di inginkan di kelas maupun diluar kelas.

B. Saran-saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah memberikan dukungan pada guru bimbingan dan konseling untuk mengawasi dan memberikan bimbingan khusus berupa dukungan moril dan pemberian motivasi kepada siswa yang kecanduan *game online*.

2. Guru BK

Hendaknya guru BK lebih dalam menjalin komunikasi antar peserta didik agar dapat mengetahui persoalan-persoalan yang sedang dihadapi oleh peserta didik secara menyeluruh.

3. Untuk Orang Tua

Hendaknya orang tua dapat memberikan perhatian, pengawasan dan ketegasan supaya anak tidak kecanduan *game online* sehingga keaktifan anak tidak terganggu

4. Peneliti selanjutnya

hendaknya melakukan penelitian pengembangan dan lebih memfokuskan pada indikator-indikator yang menyebabkan masalah ini terjadi supaya nantinya ditemukan solusi yang tepat untuk mengendalikan dan mengatasi masalah serupa.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman, (2009). Belajar dan Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.

Moedzakir Djauzi M. 2010. Desain dan model penelitian kualitatif, malang.

Mukodin, 2008. Penggunaan Internet. (online), tersedia: http://penggunaan internet

bagi masyarakat. com. diunduh 22 Januari 20016

Moleong, J, L. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung

Rahmat, 2012. *Game online* Untuk Anak-anak. (online), tersedia: http://rahmat psikolog mengenai *game online* bagi anak-anak.com, diunduh 22 Januari 2016

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: alfabeta