

ABSTRAK

DAMPAK *GAME ONLINE* PADA AKTIVITAS BELAJAR SISWA IPS DI KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 1 KOTA TERNATE.

Bonny La Ndala¹⁾ Dr. Ramdani Salam S.Si., MT²⁾ Dr. Eva Marthinu, M.Pd³⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Geografi

²⁾Kordinator Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Khairun

³⁾Staf Pengajar Pendidikan Geografi Universitas Khairun

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa IPS di kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis kuantitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan cara melakukan perhitungan sehingga setiap rumusan masalah dapat ditemukan jawabannya secara kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk mengukur dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa. Sampel penelitian ini adalah 21 siswa yang dilakukan secara purposive dari 3 kelas X IPS Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Ternate. Angket diberikan untuk mengetahui dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa, jumlah pertanyaan sebanyak 15 dan berupa dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknis analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa Ips di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate dengan persentase dampak *game online* 63,49% dan aktivitas belajar siswa 33,33%. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan siswa yang kecanduan bermain *game online*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu mengurangi bermain *game online*.

Kata kunci: *Dampak Game Online, Aktivitas Belajar Siswa*