

# PENGELOLAAN ADIKSI GAME ONLINE DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI PADA SISWA SMK

**Nurul Hidayah, Utama, dan Sabar Narimo**

Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah surakarta  
nurul.hidayah78@gmail.com

## *Abstract*

*This research aims to: (1) to describe the online game addiction management planning in KKPI learning at SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (2) to describe the implementation of online game addiction management in KKPI learning at SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (3) to describe evaluation from the online game addiction management at SMK Muhammadiyah 6 Gemolong. The research was conducted with a kind of qualitative research with ethnographic approach design. With tkeknik data collection is in-depth interviews, documentation and observation. Data analysis use an interactive analysis model. The results of this study are; (1) online game addiction management planning with identification of learners, searching for appropriate learning game reference, making lesson plans and evaluation instruments; (2) implementation of online game addiction in learning KKPI in accordance with the planning that has been made and implemented to adjust the current situation; and (3) evaluation of online game addiction in KKPI learning done during daily test, mid semester test and final semester test.*

**Keywords:** *management, online game addiction, KKPI learning*

## **Abstrak**

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk (1) Untuk mendiskripsikan perencanaan pengelolaan adiksi *game online* dalam pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (2) Untuk mendiskripsikan pelaksanaan pengelolaan adiksi *game online* dalam pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (3) Untuk mendiskripsikan evaluasi dari pengelolaan adiksi *game online* di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong. Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian kualitatif dengan desain pendekatan etnografi. Dengan teknik pengumpulan datanya adalah wawancara mendalam, dokumentasi dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Hasil dari penelitian ini adalah; (1) perencanaan pengelolaan adiksi *game online* dengan identifikasi peserta didik, mencari referensi *game* pembelajaran yang sesuai, membuat rencana pembelajaran dan instrumen evaluasi; (2) pelaksanaan adiksi *game online* dalam pembelajaran KKPI sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat dan dilaksanakan menyesuaikan keadaan yang sedang berlangsung; dan (3) evaluasi adiksi *game online* dalam pembelajaran

KKPI dilakukan pada saat ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester.

**Kata Kunci:** pengelolaan, adiksi *game online*, pembelajaran KKPI

## PENDAHULUAN

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari di kalangan remaja saat ini adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan sudah tidak asing lagi. Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan salah satunya dengan *game online*. Apalagi sekarang banyak sekali warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda.

Di Gemolong saat ini sudah banyak warung internet dan *game online* yang didirikan oleh warga sekitar sebagai lahan mencari nafkah. Dengan biaya akses yang sangat terjangkau oleh masyarakat Gemolong dan sekitar terutama oleh anak-anak sekolah, hal ini mungkin saja menimbulkan dampak yang signifikan terhadap pola belajar dan perkembangan siswa. Hal ini terjadi jika siswa-siswa tersebut kecanduan dengan internet terutama *game online*. Banyaknya warung internet dan *game online* tersebut membuat remaja usia sekolah banyak yang kecanduan memanfaatkan dan menggunakan fasilitas tersebut.

SMK Muhammadiyah 6 Gemolong merupakan sekolah yang sebagian besar siswanya berjenis kelamin laki-laki. Dan sebagian besar yang mempunyai kegemaran bermain internet dan *game online* adalah laki-laki. Beberapa temuan oleh Guru Bimbingan dan Konseling di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong adalah banyak siswa yang tidak masuk sekolah, baik itu izin ataupun tanpa keterangan dan tertangkap basah sedang bermain *game online*. Jadi mereka tidak masuk sekolah hanya untuk bermain *game online*. Belum lagi kenyataan bahwa banyak siswa yang mencuri waktu untuk bermain *game* di sekolah saat pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) berlangsung.

Hal ini cukup memprihatinkan karena semakin banyak siswa yang tidak masuk sekolah dan berdasarkan informasi dari masyarakat serta orang tua siswa, anak-anak tersebut hanya bermain *game online*. Beberapa orang tua siswa sempat berkonsultasi dengan pihak sekolah untuk mengatasi permasalahan ini. Berdasarkan informasi dari orang tua siswa tersebut diketahui bahwa anak-anak ini cenderung kurang memperhatikan pelajaran di sekolah dan prestasinya menurun. Mereka kurang memperhatikan orientasi masa depan mereka. Cenderung kurang suka bergaul dengan lingkungan dan lebih asyik dengan *game online*. Hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh Lestari<sup>[1]</sup> bahwa hubungan sosial penting untuk keberhasilan seorang remaja, maka kekurangan keterampilan sosial pada masa remaja harus segera diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan efek negatif di masa selanjutnya. Merrel<sup>[2]</sup> juga mengemukakan bahwa keterampilan sosial dan hubungan antar teman sebaya menjadi dasar yang sangat penting untuk mencapai berbagai tipe kesuksesan dalam hidup.

Kegemaran siswa memainkan *game* menjadi hal yang manusiawi karena menurut Huizinga<sup>[3]</sup> manusia memiliki sifat *homo ludens* yaitu bahwa manusia suka terhadap hiburan. Suatu kebiasaan yang digemari jika didorong dan diarahkan dapat menjadi sesuatu yang lebih berguna. Demikian halnya dengan kebiasaan anak mencuri waktu bermain *game* di kelas dan

di sekolah. Jika kebiasaan siswa-siswa tersebut difasilitasi *game* di sekolah, pasti siswa-siswa tersebut sangat senang. Hal ini dengan memodifikasi jenis *game* dan isinya dengan materi-materi pelajaran.

Salah satu guru SMK Muhammadiyah 6 Gemolong memanfaatkan kegemaran siswa bermain *game* komputer ini sebagai sebuah celah yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Guru KKPI tersebut mencoba memanfaatkan kegemaran siswa dalam bermain *game online* untuk membantu proses pembelajaran, yaitu dengan membuat *game* berbasis web yang dapat dijalankan secara lokal.

Seperti sebuah penelitian yang dilakukan Chuang dan Chen <sup>[4]</sup> yang diberi judul *Digital Games for Cognitive Learning: a Pilot Study* menghasilkan tentang keberhasilan proses pembelajaran kognitif menggunakan *game* digital, dimana *game* digital tersebut dimodifikasi isinya untuk kepentingan pembelajaran. Hasilnya siswa belajar lebih santai tetapi persentase daya serap meningkat.

Pengelolaan berasal dari kata dasar manajemen atau administrasi yang berarti mengatur. Hal tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Husaini Usman <sup>[5]</sup> :*Management* diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia yang menjadi manajemen atau pengelolaan. Dalam beberapa kondisi keduanya mempunyai arti yang hampir sama, dengan kandungan makna *to control* yang artinya mengatur dan mengurus. Sedangkan Menurut M. Manullang <sup>[6]</sup> manajemen merupakan sebuah seni dan ilmu perencanaan, pengorganisasian, penyusunan, pengarahan, dan pengawasan sumber daya untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan yang artinya proses pengelolaan tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu; 1) Untuk mendiskripsikan perencanaan adiksi *game online* dalam pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong; 2) Untuk mendiskripsikan pelaksanaan adiksi *game online* dalam pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong; 3) Untuk mendiskripsikan evaluasi dari adiksi *game online* di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan wawancara bebas dan terkontrol, yaitu mempunyai sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong mulai bulan November 2016 sampai dengan Maret 2017.

Jenis data pada penelitian ini merupakan data kualitatif yang berupa pernyataan, uraian, pendapat, dan gambaran hasil pengamatan terhadap pengelolaan adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong. Data tersebut didapat dari beberapa sumber data, yaitu: 1) informan, yang terdiri dari pihak yang berhubungan dengan permasalahan penelitian seperti siswa, guru KKPI, guru Bimbingan Konseling, kepala sekolah, dan pihak-pihak lain yang terkait; 2) key informan, merupakan informan utama dalam permasalahan penelitian yaitu guru KKPI dan siswa yang sedang diajar; dan 3) arsip dan dokumen, yaitu dokumen-dokumen yang dimiliki oleh guru KKPI yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi. Data yang sudah terkumpul dianalisis dan diinterpretasikan sehingga mudah dalam

menarik kesimpulan akhir. Analisis data dilakukan secara induktif yaitu mencari kesimpulan yang bersifat umum dari hal-hal yang bersifat khusus.

Pengujian keabsahan data dilakukan dengan uji validitas internal, uji validitas eksternal, realibilitas, dan objektivitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Proses Perencanaan *Adiksi Game Online* pada Pembelajaran KKPI

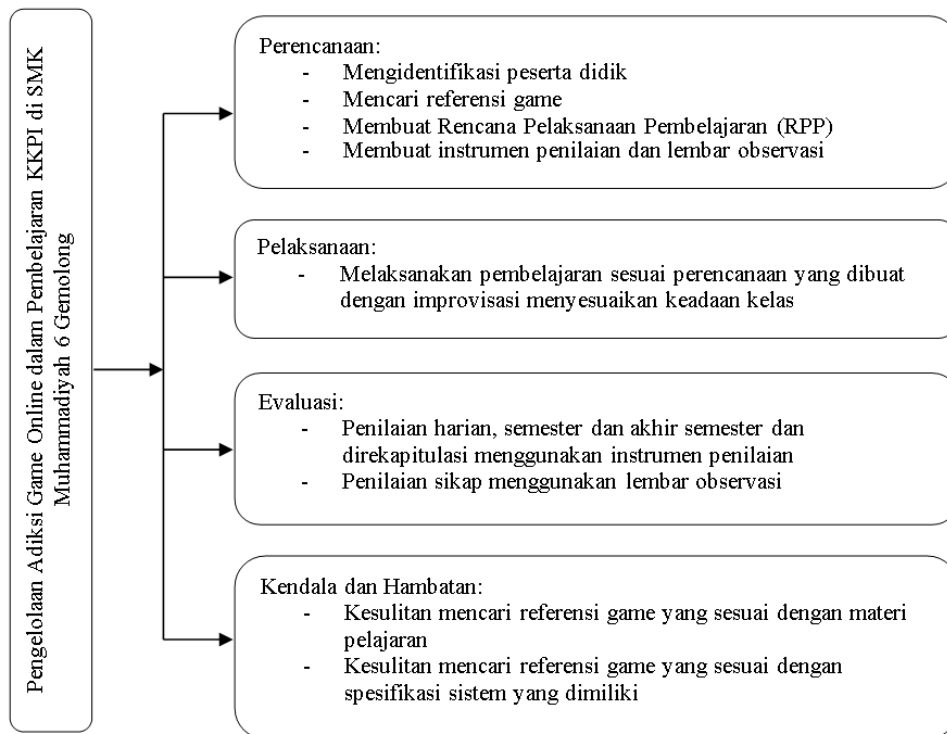
Pada tahap ini perencanaan ini guru melakukan beberapa persiapan, antara lain; 1) guru KKPI mengidentifikasi peserta didik untuk mengetahui latar belakang, kondisi peserta didik, motivasi belajar, dan lain-lain sebagai acuan dalam menentukan metode dan pendekatan pembelajaran yang sesuai; 2) mencari referensi *game* sekaligus mempelajarinya untuk dijadikan media pembelajaran; 3) membuat rencana pembelajaran KKPI dengan memanfaatkan kebiasaan siswa bermain *game online*; dan 4) membuat instrumen-instrumen evaluasi dan observasi terkait pelaksanaan pembelajaran, instrumen evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan sikap dan motivasi siswa.

#### b. Proses Pelaksanaan *Adiksi Game Online* pada Pembelajaran KKPI

Setelah perencanaan *adiksi game online* pada pembelajaran KKPI dibuat, dilakukan pelaksanaan sesuai perencanaan yang dibuat tadi oleh guru yang bersangkutan. Secara umum pelaksanaan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan perencanaan yang sudah dibuat. Ada beberapa perubahan pada pelaksanaan tetapi bersifat improvisasi menyesuaikan keadaan yang terjadi di kelas.

#### c. Proses Evaluasi *Adiksi Game Online* pada Pembelajaran KKPI

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, evaluasi pembelajaran KKPI dilakukan seperti evaluasi pembelajaran pada umumnya, yaitu menggunakan penilaian terhadap hasil belajar siswa dan penilaian sikap serta motivasi belajar. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan proses ulangan harian baik berupa tes tulis, tes lisan, maupun tes unjuk kerja. Sedangkan penilaian sikap lebih ditekankan untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa, yaitu menggunakan lembar observasi. Hasil dari evaluasi *adiksi game online* dalam pembelajaran ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Paparan data hasil penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk bagan seperti pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Bagan Pengelolaan Adiksi *Game Online* dalam Pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong

## 2. Pembahasan

### a. Proses Perencanaan Adiksi *Game Online* pada Pembelajaran KKPI

Berdasarkan temuan penelitian mengenai perencanaan adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong mencoba membuat kebiasaan siswa dalam bermain *game* komputer tetap tersalur dengan baik.

#### 1) Mengidentifikasi Peserta Didik

Proses mengidentifikasi peserta didik dilakukan dengan menggunakan pengamatan sendiri dan menggunakan data-data yang ada di Bimbingan Konseling dan dari beberapa sumber yang lain. Guru KKPI melakukan pengamatan pada aktivitas siswa dalam berbagai kesempatan saat pelajaran berlangsung. Pada kesempatan ini banyak siswa yang secara sembunyi-sembunyi bermain *game* di laboratorium komputer.

Fenomena banyaknya siswa yang bermain *game* ini bisa menjadi masalah dalam pembelajaran jika penangannya kurang tepat. Maka guru KKPI melakukan identifikasi lebih jauh untuk menangani persoalan siswa yang teradiksi *game* komputer tersebut. Hal ini hampir sama dengan yang pernah dilakukan oleh Young<sup>[7]</sup> yang mencoba mengeksplorasi beberapa akibat yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online* dan langkah-langkah menanganinya. Penelitian yang dilakukan oleh Young tersebut mengambil subjek penelitian orang dewasa dan dewasa awal (remaja).

Seperti yang pernah dilakukan oleh Galuh Intan Cendani<sup>[8]</sup> dalam menggali kesulitan belajar mahasiswa, dimana peneliti melakukan pengamatan pada aktivitas mahasiswa

dalam berbagai situasi dan kesempatan sebelum menerima materi. Pada situasi ini kegiatan mahasiswa menunjukkan berbagai aktivitas seperti berbicara dengan teman-temannya, latihan tari lain atau bermain telepon seluler. Selain itu Galuh juga melakukan wawancara kepada pihak-pihak terkait untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Sebuah penelitian lain yang dilakukan oleh Heri Retnawati <sup>[9]</sup> berusaha mengidentifikasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika dan sains berdasarkan daya serap dan tingkat kesulitan butir tes. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan daya serap pada pendekatan teori tes klasik.

Selain menggunakan observasi, mengidentifikasi peserta didik dapat menggunakan pendekatan kuantitatif seperti yang dilakukan oleh Heri Retnawati tersebut.

## 2) Mencari Referensi *Game*

Beberapa hal yang harus lebih diperhatikan pada tahap perencanaan ini antara lain adalah guru harus lebih banyak mencari dan menggali informasi mengenai *game-game* yang sesuai dengan materi pelajaran. Guru juga harus memperhatikan karakteristik *game* yang akan digunakan dan memperhatikan berbagai faktor yang lain agar keberhasilan dapat dicapai.

Seperti sebuah penelitian yang sudah dilakukan oleh Fotini Paraskeva, Sofia Mysirlaki, dan Aikaerini Papagianni <sup>[10]</sup> selain memperhatikan isi *game* yang sesuai dengan materi pelajaran, juga memperhatikan kolaborasi antar pemain, kinerja akademik, dan harga diri pemain. Selain itu guru juga harus banyak mencari dan menyimpan *game* pembelajaran sebanyak-banyaknya agar mempunyai pilihan media pembelajaran berbasis *game* lebih bervariasi.

Pada dasarnya kondisi siswa yang teradiksi *game online* tidak selalu berakibat buruk jika kita dapat mengelolanya dengan baik. Hal ini sejalan dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Soonhwa Seok dan Boaventura DaCosta <sup>[11]</sup> yang merencanakan sebuah pemanfaatan keadaan adiksi *game online* kepada sejumlah remaja dan laki-laki dewasa. Perencanaan pemanfaatan keadaan teradiksi *game online* ini misalnya digunakan terkait dengan hubungan antar individu. Hasilnya adalah mereka yang gemar bermain *game online* dapat mencari relasi lebih baik karena sering berkomunikasi secara intens saat bermain *game online*.

Perencanaan yang dilakukan oleh guru KKPI itu sejalan dengan yang pernah dilaksanakan oleh Kirriemuir dan McFarlane<sup>[12]</sup> yaitu memberdayakan kegemaran bermain *game* sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran. Kondisi kebiasaan bermain *game* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada penggemar *game*, yaitu dengan menggunakan *game* itu sendiri.

Hal itu telah mematahkan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Brian dan Peter Wiemer-Hastings <sup>[13]</sup> bahwa dalam kondisi teradiksi *game online* dan internet, anak-anak sulit untuk diarahkan untuk belajar, kecuali jika faktor kecanduannya terhadap *game* dihilangkan dulu. Guru KKPI harus lebih banyak mencari referensi *game* untuk pembelajaran. Guru mungkin mencari *game-game* yang dapat dimodifikasi sehingga lebih cocok digunakan sesuai keadaan yang ada.

### 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Perancangan strategis sebuah *game* pembelajaran sangat diperlukan agar dapat tercapai tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan yang pernah dilakukan oleh Gomez dan Scher<sup>[14]</sup> yang mencoba menganalisis perancangan generator *game* teka-teki silang dalam rangka meningkatkan hasil belajar individu.

Guru KKPI dapat membuat sebuah konsep *game* yang berkesinambungan dan dimainkan dalam jangka panjang dan durasi yang cukup lama. Hal ini dapat dilakukan untuk mengubah pola pikir, perilaku, dan pengetahuan pengguna *game*.

Hal ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Anne Derryberry<sup>[15]</sup> dalam *Serious Games: Online Games for Learning* memberikan sebuah contoh tentang cara membuat perencanaan sebuah *game online* yang dirancang sepenuhnya untuk pembelajaran. Pada *game* yang dirancang ini, pemain benar-benar dapat menjadi bagian dari *game* karena desain *game* berjalan secara masif dan berkesinambungan. Pengguna *game* akan mengalami perubahan-perubahan pengalaman dan pengetahuan yang sudah didesain di dalam *game* ini.

#### b. Proses Pelaksanaan Adiksi *Game Online* pada Pembelajaran KKPI

Proses pelaksanaan adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong dilakukan dengan didasarkan pada perencanaan yang sudah dibuat.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Landro<sup>[16]</sup> membahas pemanfaatan *game* secara umum untuk pendidikan. *Game* berbentuk alur cerita yang mengikuti skenario tertentu dan pengguna *game* menjadi bagian dari skenario tersebut. Skenario *game* disisipi materi-materi pengetahuan sehingga pengguna *game* secara tidak langsung belajar pengetahuan tertentu. Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian yang dilakukan Landro tersebut dilakukan melekat pada proses bermain *game*. Pengguna *game* memainkan permainan dan mengikuti alur dan skenario *game* secara runtut sampai *game over*. Pengalaman-pengalaman yang didapat pengguna merupakan pengetahuan.

Sejalan dengan yang dilakukan oleh guru KKPI SMK Muhammadiyah 6 Gemolong tersebut, Daria J. Kuss dan Mark D. Griffiths<sup>[17]</sup> juga melakukan hal yang hampir sama, yaitu memanfaatkan adiksi *game online* remaja sebagai media memberikan ilmu pengetahuan kepada mereka. Di samping beberapa kegiatan sosial yang dilakukan bersama remaja-remaja yang kecanduan *game online* tersebut.

Kemudian sebuah penelitian yang dilakukan oleh Chuang dan Chen<sup>[4]</sup> juga menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran kognitif menggunakan *game* digital cukup berhasil dalam meningkatkan daya serap pengetahuan kognitif siswa. Selain itu siswa menjadi lebih santai dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### c. Proses Evaluasi Adiksi *Game Online* pada Pembelajaran KKPI

Penelitian Nurhaeni<sup>[18]</sup> mencoba memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada saat awal program, selama kegiatan berjalan, dan pada akhir program. Seperti yang dilakukan oleh guru KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong yang melakukan

hal yang sama, yaitu evaluasi pada saat sebelum proses pembelajaran berlangsung, selama pembelajaran berlangsung, dan pada akhir pembelajaran.

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Umi Hasanah <sup>[19]</sup> yang mengkaitkan evaluasi harus sesuai antara penilaian yang dilakukan dengan perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran, maka pada tahap evaluasi adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong terlaksana dan memenuhi standar evaluasi yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Beberapa hal yang perlu ditingkatkan adalah proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guru KKPI terhadap peserta didik. Proses evaluasi yang dilakukan hanya mengandalkan ulangan harian (tes) dan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan sikap anak. Padahal evaluasi dapat dilaksanakan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Misalnya dengan memberikan beberapa pertanyaan secara acak kepada beberapa siswa. Bagi siswa yang menjawab benar mendapatkan penghargaan tertentu, hal ini akan merangsang keingintahuan siswa semakin tinggi.

Secara umum hasil dari pengelolaan adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong termasuk baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran karena nilai siswa meningkat pesat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chuang dan Chen <sup>[4]</sup>, yaitu hasil belajar siswa meningkat pesat saat proses pembelajaran menggunakan media *game* digital.

Hal itu sejalan dengan yang dinyatakan oleh Arikunto <sup>[20]</sup> bahwa ada tiga komponen yang harus ada dalam evaluasi, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Kegiatan evaluasi harus mengacu pada proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan.

## PENUTUP

Perencanaan adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, guru melakukan beberapa persiapan. Persiapan-persiapan itu antara lain: 1) Mengidentifikasi peserta didik untuk mengetahui latar belakang, kondisi peserta didik, motivasi belajar dan lain-lain sebagai acuan dalam menentukan metode dan pendekatan pembelajaran; 2) Mencari Referensi *Game*, guru mencari dan menggali informasi mengenai *game-game* yang sesuai dengan materi pelajaran; 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, perencanaan ini digunakan sebagai acuan dan rambu-rambu dalam pelaksanaan pembelajaran; 4) Membuat Instrumen Evaluasi, instrumen evaluasi digunakan sebagai alat ukur tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pelaksanaan adiksi *game online* pada pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat, meskipun masih butuh banyak peningkatan dan penyempurnaan, di antaranya; 1) Penambahan jumlah komputer menjadi sejumlah siswa dalam satu kelas sehingga tidak terjadi rebutan komputer, tidak terjadi siswa yang malas-malasan karena merasa tidak mendapat giliran bermain *game* dan beberapa persoalan lain terkait dengan jumlah komputer; 2) Di sela-sela bermain *game*, siswa diberi beberapa pertanyaan agar mereka juga lebih memperhatikan isi dari *game* yang sedang mereka mainkan; dan 3) Siswa diberi pekerjaan rumah yang terkait dengan isi *game* yang baru saja mereka mainkan hal ini untuk mengasah daya ingat mereka mengenai isi dari *game*.



Evaluasi Adiksi *Game Online* pada Pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong dengan melakukan proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guru KKPI terhadap peserta didik. Proses evaluasi dilakukan menggunakan ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester, selain itu juga menggunakan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan sikap anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brian; Wiemer-Hasting, Peter. 2005. *Addiction to the Internet and Online Gaming*. Journal CyberPsychology & Behavior Vol 8 Numb 2
- Cendani, Galuh Intan. 2015. *Identifikasi Kesulitan Belajar dalam Pembelajaran Tari Srikandhi Suradewati Mahasiswa Semester III Pendidikan Seni Tari FBS UNY*. Yogyakarta: UNY
- Chuang, Tsung-Yen; Chen, Wei-Fan. 2007. *Digital Games for Cognitif Learning: a Pilot Study*. Journal of Scientific and Technological Studies
- Derrybery, Anne. 2013. *Serious Games: Online Games for Learning*.
- Gomez, Elizabeth Avery; Scher, Julian Matthew. 2005. *Design Strategies for the Pedagogical Use of Crossword Puzzle Generation Software in Individual and Collaborative Design Modes*. Proc ISECON v22
- Hasanah, Umi. 2014. *Analisis Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Biologi Kelas X Semester Genap 2013/2014 di SMAN Kota Blitar*. Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang
- Huizinga. 1938. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Beacon Press
- Kirriemuir, John; McFarlane, Angela. 2007. *Literature Review in Games and Learning*. FutureLab Research Report
- Kuss, Daria J.; Griffiths, Mark D. 2012. *Adolescent Online Gaming Addiction*. Education and Health Vol 30 No 1
- Landro, Anne Chr S. 2007. *A Game Generator – the Framework for an Educational System Development Game*. University of Oslo
- Lestari. 2000. *Hubungan Antara Persepsi Kerja dengan Optimisme Masa Depan Karyawan Wanita Bagian Amplas pada Industri Mebel*. Surakarta: Psikologi UMS
- Manullang, M. 2006. *Dasar-dasar Manajemen*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Merrel, Kenneth W. 2003. *Behavioral, Social, and Emotional Assessment of Children and Adolescents*. Routledge.
- Nurhaeni. 2003. *Evaluasi Pelaksanaan Program Kursus Bahasa Inggris SKB di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi No 6 Tahun V [19]
- Hasanah, Umi. 2014. *Analisis Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Biologi Kelas X Semester Genap 2013/2014 di SMAN Kota Blitar*. Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang
- Paraskeva, Fotini; Mysirlaki, Sofia; Papagianni, Aikaterini. 2010. *Multiplayer Online Games as Educational Tools: Facing New Challenges in Learning*. Computers & Education.

Retnawati, Heri. 2011. *Mengestimasi Kemampuan Peserta Tes Uraian Matematika dengan Pendekatan Teori Respons Butir dengan Penskoran Polytomus dengan Generalized Partial Credit Model*. Prosiding Semnas Penelitian Pendidikan dan Penerapan MIPA. UNY

Seok, Soonhwa; DaCosta, Boaventura. 2014. *An Investigation into the Questionable Practice of using Excessive Massively Multiplayer Online Game Play as a Marker of Pathological Video Game Dependence among Adolescent and Young Adult Male Players*. Psychology. ISSN 289-299. South Korea

Usman, Husaini. 2009. *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Young, Kimberly. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy