

ANALISIS HASIL BELAJAR PENGGUNA GAME ONLINE SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 2 CANDI DI KABUPATEN PACITAN

Viky Kholis Verdiawan¹, Ayatullah Muhammadin Al Fath²,
Mega Isvandiana Purnamasari³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
Email : vikyferdiawan58@gmail.com ¹ ayatullah200289@gmail.com ²;
megapurnamasari1986@gmail.com ³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sekolah dasar SDN 2 Candi yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, karena permasalahan berhubungan dengan manusia yang secara fundamental bergantung pada pengamatan. Subjek penelitian ini siswa kelas III SDN 2 Candi di Kabupaten Pacitan. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa nilai mata pelajaran agama sebesar 92, Pendidikan Kewarga Negeraan (PPKN) sebesar 89, Bahasa Indonesia sebesar 88, Matematika sebesar 88, Seni budaya dan Keterampilan sebesar 91, Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebesar 87, dan Bahasa Jawa sebesar 87 nilai rata rata tertinggi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam . Hasil perbandingan siswa yang bermain *Game online* dan yang tidak bermain *Game online*. Siswa yang bermain *Game online* sebesar 62% dan yang tidak bermain *Game online* sebesar 38%. Sehingga dapat di simpulkan bahwa *Game online* sangat familiar di kalangan anak anak sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game online*, hasil belajar.

Abstract. This study aims to determine how the learning outcomes of elementary school students at SDN 2 Candi who play online games and those who do not play online games. This research is a qualitative research, because the problems related to humans are fundamentally dependent on observation. The subjects of this study were third grade students of SDN 2 Candi in Pacitan Regency. Data collection techniques in the form of documentation. Questionnaire and observation. The data analysis technique used in this research is data reduction, data presentation stage, and conclusion drawing stage. The results of this study indicate that the value of religious subjects is 92, Citizenship Education (PPKN) is 89, Indonesian Language is 88, Mathematics is 88, Cultural Arts and Skills is 91, Physical education, sports and health is 87, and Javanese language is 87 students' highest average scores in Islamic Religious Education subjects. The results of the comparison of students who play online games and those who do not play online games. Students who play online games are 62% and those who do not play online games are 38%. So it can be concluded that online games are very familiar among elementary school children.

Keywords: *Game online*, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat. Perkembangan teknologi tidak secara langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis

dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Telepon genggam yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan. *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat *Game* dari model sederhana seperti *Gamewatch* sampai *game* canggih seperti *Playstation* atau sejenisnya sudah dikenali oleh anakanak zaman sekarang.

Kemungkinan besar siswa dan siswi sekolah dasar sekarang sudah memiliki handphone. Hal tersebut juga terjadi di siswa di SD Negeri 2 Candi. Mayoritas siswa tersebut sudah memiliki handphone sendiri-sendiri terutamanya pada kelas tinggi semua sudah memiliki. Akan tetapi kegunaan handphone tersebut kebanyakan tidak di gunakan untuk belajar, komunikasi dengan teman, mencari informasi, melainkan untuk bermain *game online*.

Game yang dimainkan oleh siswa biasanya *game mobile* atau *game* yang bermain dengan teman sebaya atau orang lain, tidak menghitung umur, permainan ini bisa dimainkan oleh anak kecil, dewasa, bahkan orang tua. Dalam kasus ini siswa yang bermain *game* tersebut sering lupa waktu, bisa terjadi kecanduan bermain *game*. Dengan adanya *game* tersebut membuat siswa malas untuk belajar, sehingga membuat hasil dalam pembelajaran menurun. Meskipun siswa di perbolehkan bermain *game* oleh orang tuanya, setidaknya orang tua menemani dan membatasi bermain *game* supaya tidak terjadi kecanduan bermain *game online*.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan,

akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak. Dampak negatif dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat harus mengikuti zaman, sehingga siswa di SD Negeri 2 Candi ini harus mengikuti zaman yang dimana perkembangan teknologi yang cepat. Dengan salah satunya *game online* yang membuat harus mengikuti *game* tersebut. Kebanyakan dampak negatif yang diterima oleh masyarakat atau orang tua. Oleh karena itu orang tua harus mengawasi putra putri mereka, yaitu dengan bermain *game online* jika putra putri mereka merasa bosan dan jangan membiarkan bermain *game* terlalu lama karena bisa merusak tubuh juga.

Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game*, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan *game* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua. Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game* memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunaannya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan *game*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul “Analisis Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pengguna *Game Online* di SD Negeri 2 Candi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, karena permasalahan berhubungan dengan manusia yang secara fundamental bergantung pada pengamatan. Menurut Cristian Julmi (2019:2) kualitatif merupakan keunikan setiap situasi diakui, kualitas peneliti, kualitatif tidak mengklaim bahwa temuan dari situasi tertentu dapat ditransfer ke situasi lain juga. Sedangkan pengertian pendekatan kualitatif menurut Sugiyono (2011: 9) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode yang didasarkan pada filosofi post-positivisme, metode pengumpulan data diterapkan untuk mempelajari benda-benda alam yang di dalamnya peneliti adalah kuncinya. alat. Subjek

dalam penelitian ini adalah orang tua dan siswa sekolah dasar di SDN 2 Candi. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa sekolah dasar pengguna *game online* di SDN 2 Candi.

Metode pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data didasarkan pada observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, angket, dan observasi.

Teknik analisis data yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan teknik deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan terus menerus sampai datanya jenuh. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Angket

1	no	nama	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12
2	1	ANDISA ERLANGADINATA	4	4	1	3	3	4	1	3	3	3	4	3
3	2	AUBHISTA NUR HASNA	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2
4	3	AZZAM FAUSTA	4	4	3	2	3	4	1	4	2	3	4	4
5	4	BAGAS BILLY APRIANO	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4
6	5	DINAR PRAMUDITA MULYARINI	1	1	1	1	1	3	1	2	2	2	3	2
7	6	FADI SETIAWAN	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	4	4
8	7	MEYKA PUTRI YUDISTIRA	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2
9	8	MUHAMMAD ARVIASYAH	3	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4
10	9	NEIZAR JORGIE WIDIRGANA	4	3	1	3	3	4	1	4	4	3	4	2
11	10	REFA GUSTINO RAMANDANU	3	3	1	2	2	3	1	4	3	3	4	4
12	11	RENA MUSTIKA ASYAH	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3
13	12	VIDI ADQA IRMANSYAH	3	4	2	2	2	3	1	4	4	3	4	4
14	13	DIKY SAPUTRA	2	3	2	3	3	3	1	4	3	3	4	4
15			2,692308	2,769231	1,692308	2,384615	2,230769	3	1,307692	3,230769	2,692308	2,615385	3,461538	3,230769

Analisis angket ini digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa pada SDN 2 Candi. Adapun hasil dari penelitian tersebut akan di paparkan sebagai berikut:

Pada pertanyaan pertama *game online* mempengaruhi hasil pembelajaran data menunjukkan bahwa siswa setuju jika *game online* mempengaruhi hasil pembelajaran saya. Pada pertanyaan kedua *game online* membuat saya lupa waktu data menunjukkan bahwa siswa setuju jika *game online* membuat saya lupa waktu. Pada pertanyaan ketiga saya lebih mementingkan *game online* dari pada pekerjaan rumah bahwa siswa tidak setuju jika saya lebih mementingkan *game online* dari pada pekerjaan rumah. Pada pertanyaan keempat saya lebih suka bermain *game online* dari pada belajar data menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas 3 SDN 2 Candi lebih suka bermain *game Online* dibandingkan dengan dengan belajar. Pada pertanyaan kelima *game online*

membuat kecerdasan saya berkurang data menunjukkan bahwa siswa tidak setuju jika *game online* membuat kecerdasan saya berkurang. Pada pertanyaan keenam saya sering mengantuk karena begadang bermain *game online* data menunjukkan bahwa siswa yang melakukan *game online* sampai larut malam menyebabkan siswa mengantuk pada pagi harinya yang mana seharusnya jam-jam tersebut digunakan oleh siswa untuk belajar. Pada pertanyaan ketujuh saya pernah meminjam uang untuk Top Up *game online* data menunjukkan bahwa siswa tidak setuju jika saya pernah meminjam uang untuk Top Up *game online*. Pada pertanyaan kedelapan saya jarang di rumah sering nongkrong di luar untuk bermain *game online* data menunjukkan bahwa siswa setuju jika saya jarang di rumah sering nongkrong di luar untuk bermain *game online*. Pada pertanyaan kesembilan saya merasa sulit konsentrasi belajar data menunjukkan bahwa siswa tidak setuju jika saya merasa sulit konsentrasi belajar. Pada pertanyaan kesepuluh *game online* mengurangi kegiatan belajar saya data menunjukkan bahwa siswa tidak setuju jika *game online* mengurangi kegiatan belajar saya. Pada pertanyaan kesebelas saya sangat suka bermain *game online* data menunjukkan bahwa siswa setuju jika saya sangat suka bermain *game online*. Pada pertanyaan keduabelas saya bermain *game online* lebih dari 4 jam sehari data menunjukkan bahwa siswa setuju jika saya bermain *game online* lebih dari 4 jam sehari.

Dari hasil analisis angket tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak pada karakteristik siswa yaitu meliputi tingkat kesadaran siswa dalam membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar. Dampak lain yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* adalah pola hidup siswa yang sering begadang untuk bermain *game online* sehingga pada pagi harinya siswa mengantuk dan tidak fokus pada saat belajar.

Analisis Data Hasil belajar

NO	NAMA SISWA	AGAMA	AGAMA	PPKN	PPKN	BI	BI	MTK	MTK	SBK	SBK	PJOK	PJOK	BJAWA	BJAWA	RATA-RATA
1	ANDISA ERLANGGADINATA	87	94	88	87	89	88	88	88	95	90	85	88	86	88	89
2	AUBHISTA NUR HASNA	94	97	89	87	87	90	87	89	99	90	86	89	89	89	90
3	AZZAM FAUSTA	83	90	84	84	80	84	80	84	92	85	78	83	77	84	83
4	BAGAS BILLY APRIANO	89	93	92	84	93	88	92	88	90	88	84	88	85	88	89
5	DINAR PRAMUDITA MULYARINI	97	97	97	91	98	94	97	94	98	96	96	93	97	94	96
6	FADIL SETIAWAN	87	93	84	84	84	85	83	84	89	86	82	84	81	84	85
7	MEYKA PUTRI YUDISTIRA	94	90	92	89	92	90	91	90	91	93	94	89	90	88	91
8	MUHAMMAD ARVIASAH	88	97	86	85	87	88	86	88	93	89	84	88	85	88	88
9	NEIZAR JORGIE WIDIRGANA	87	92	83	82	85	84	85	85	87	86	84	84	84	84	85
10	REFA GUSTINO RAMANDANU	93	93	94	89	95	92	95	93	95	93	92	92	92	92	93
11	RENA MUSTIKA ASYAH	92	93	95	88	96	90	95	91	92	92	91	90	91	90	92
12	VIDI ADQA IRMANSYAH	88	93	84	82	80	84	80	84	89	86	82	83	82	83	84
13	DIKY SAPUTRA	80	90	81	83	84	84	83	85	84	85	82	84	80	83	83

Pada data tabel di atas dapat dilihat capaian nilai siswa kelas 3 SDN 2 Candi telah mencapai nilai minimal KKM yaitu 75 hal ini dapat disimpulkan bahwa game online tidak berdampak buruk pada nilai siswa. Apapun demikian banyak faktor yang menyebabkan hal itu bisa terjadi salah satunya adalah kemajuan teknologi yang menyebabkan siswa mendapat jawaban pada soal tes melalui internet dan sebagainya. pentingnya perhatian para guru dan khususnya orang tua untuk mendampingi anak anaknya dalam penggunaan gawai/*smartphone* sehingga penggunaan teknologi tersebut dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

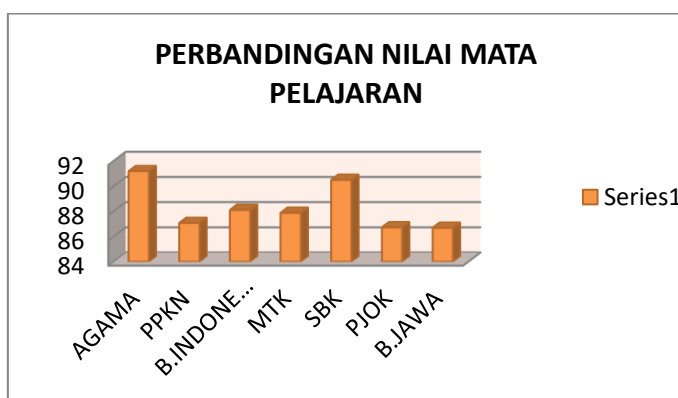
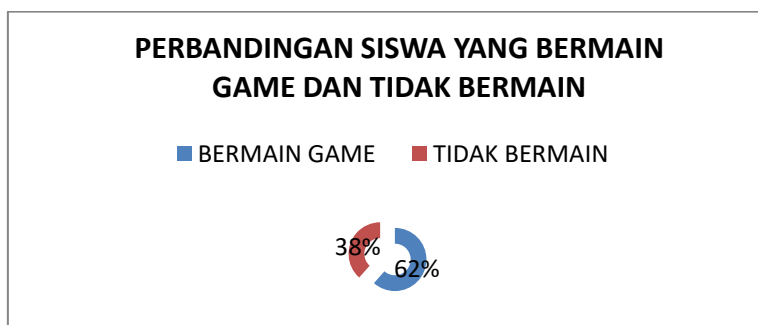


Diagram di atas adalah hasil perbandingan rata rata nilai mata pelajaran kelas 3 SDN 2 candi tahun akademi 2020/2021. Pada diagram di atas menunjukkan hasil bahwa nilai mata pelajaran agama sebesar 92, Pendidikan Kewarga Negeraan (PPKN) sebesar 89, Bahasa Indonesia sebesar 88, Matematika sebesar 88, Seni budaya dan Keterampilan sebesar 91, Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebesar 87, dan Bahasa Jawa sebesar 87. Sehingga dari diagram di atas di simpulkan bahwa nilai rata rata tertinggi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Lebih lanjut lagi dalam diagram tersebut menunjukkan bahwa nilai rata rata siswa di atas KKM.



Tabel di atas adalah perbandingan siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Diagram di atas menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game*

online sebesar 62% dan yang tidak bermain *game online* sebesar 38%. Sehingga dapat di simpulkan bahwa *game online* sangat familiar di kalangan anak anak sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Di era jaman sekarang *game online* menjadi konsumsi semua masyarakat tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Siswa menjadi mayoritas pemain *game online* dilihat dari hasil angket. Dari hasil analisis angket tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak pada karakteristik siswa yaitu meliputi tingkat kesadaran siswa dalam membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar. Dampak lain yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* adalah pola hidup siswa yang sering begadang untuk bermain *game online* sehingga pada pagi harinya siswa mengantuk dan tidak fokus pada saat belajar.

Pada analisis hasil raport siswa dapat dilihat capaian nilai siswa kelas 3 SDN 2 Candi telah mencapai nilai minimal KKM yaitu 75 hal ini dapat disimpulkan bahwa *game online* tidak berdampak buruk pada nilai siswa. Apapun demikian banyak faktor yang menyebabkan hal itu bisa terjadi salah satunya adalah kemajuan teknologi yang menyebabkan siswa mendapat jawaban pada soal tes melalui internet dan sebagainya.

Saran

Berdasarkan daari data hasil kesimpulan penelitian ini, maka saran yag diberikan adalah sebagai berikut: (1) orang tua harus membimbing anaknya dengan baik dan benar dalam penggunaan gawai, (2) guru harus berusaha mengoptimalkan pembelajaran dengan baik, misalnya dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan, (3) peneliti lain dapat mengembangkan penelitian dengan objek dan subjek yang lebih luas serta menggunakan teknik pengumpulan data yang lebih bervariasi sehingga memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Krista Surbakti, 2017, Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja, Karo: Jurnal Curere, hal 28-38, vol 1, DOI: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Lutfiwati, Sri, 2018, Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi, Yogyakarta: ANFUSINA: JOURNAL OF PSYCHOLOGY, hal 1-16, vol 1, DOI://dx.doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643

- Ariantoro, Tri Rizqi, 2016, *Dampakgame Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, Palembang: JUTIM (JURNAL TEKNIK INFORMATIKA MUSIRAWAS), hal 45-50, vol 1, DOI 10.32767/JUTIM.V1I1.22
- Nasution, Wahyudin Nur, 2018, Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan Dan Prosedur, Medan: *Jurnal Pendidikan*, vol, hal 185-195, <http://repository.uinsu.ac.id/5341/1/>
- Mulyani, Dessy ,2013 , Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. Padang: *Jurnal Ilmiah Konseling*, vol 2, hal 27-31, DOI : <https://doi.org/10.24036/0201321729-0-00>
- Widyanto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Kelas IV SDN Jetak 01, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang). Semarang: JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA , vol 3, hal 118-129. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/708>
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, 7(10), 11-21.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aburahmah, L., AlRawi, H., Izz, Y., & Syed, L. (2016). Permainan Sosial *Online* dan Situs Jejaring Sosial. *Procedia Ilmu Komputer*, 82, 72-79. doi:10.1016/j.procs.2016.04.011
- V, Lin, J., Pavlas, D., & Wade, AR (2016). Apakah arti sebuah nama? Usia dan nama memprediksi valensi interaksi sosial dalam *Game online* masif. *Komputer dalam Perilaku Manusia*, 55, 605–613. doi:10.1016/j.chb.2015.09.034
- Ambarayani, Airlanda, Gameliel Septian. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Salatiga: *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, vol 3, hal 19-28, <https://doi.org/10.37729/jpse.v3i1.3853>