

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai kehidupan pada manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan dasar. Pendidikan di sekolah dasar adalah sebuah pendidikan untuk anak yang berusia 7 sampai 13 tahun. Pendidikan di sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan anak bangsa yang bertaqwa, terampil, kreatif, serta berbudi pekerti yang luhur dan mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Proses ini dilalui melalui usaha berkelanjutan yang melibatkan berbagai elemen, utamanya antara peserta didik dan pendidik. Seperti dinyatakan bahwa pendidikan merupakan hal manusiawi dan usaha sadar yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan (Siswoyo, 2011: 61).

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 penggunanya 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”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Banyaknya anak yang bermain *game online* yang tidak dipantau oleh orang tua
2. Anak-anak banyak melakukan aktivitas bermain *game* dibanding belajar
3. Kurangnya antusias anak dalam mengerjakan tugas sekolah

## **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa sekolah dasar yang berada di lingkungan SD Negeri 2 Candi
2. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa pengguna *game online*

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan seperti pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pengguna *game online* pada siswa sekolah dasar di SDN 2 Candi?
2. Adakah perbedaan hasil belajar siswa pengguna *game online* dan yang bukan pengguna *game online*?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk karakteristik siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online* SD Negeri 2 Candi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilihat dari siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online* SD Negeri 2 Candi.

## F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana hasil pembelajaran siswa sekolah dasar SDN 2 Candi yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa sekolah dasar pengguna *game online*

- b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan sistem pembekalan yang lebih baik lagi terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar pengguna *game online* yang terjadi di SD Negeri 2 Candi

- c. Bagi peneliti lain

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai penggunaan *game online* terhadap hasil pembelajaran siswa



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Nasution, (2017: 9) Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi

pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

#### b. Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut Suryabrata (Aritonang, 2008: 14) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa.

Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering

mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu.

Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar, yaitu faktor intern (dari dalam diri siswa) meliputi : faktor jasmaniah (seperti : kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat, serta faktor ektern yang meliputi: faktor keluarga (meliputi : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi : metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan

gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (meliputi : kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan penelitian di atas, maka tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

### **c. Manfaat Hasil Belajar**

Menurut Widyanto (2017: 120) Manfaat hasil belajar bagi guru berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan bagi siswa untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa (hasil belajar) dalam pembelajaran yang diarahkan oleh guru.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d)

memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

#### **d. Ciri-ciri Hasil Pembelajaran**

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Perubahan yang disadari; 2) Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan); 3) Perubahan yang bersifat fungsional; 4) Perubahan yang bersifat positif; 5) Perubahan yang bersifat aktif; 6) Perubahan yang bersifat permanen (menetap); 7) Perubahan yang bertujuan dan terarah;

Hasil pembelajaran yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal akan cenderung menunjukkan hasil dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi, kemauan dan

kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.

- 4) Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh yakni mencakup ranah kognitif, ranah efektif, serta ranah psikomotoris.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Adapun ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- 2) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.
- 3) Adanya perubahan mental, tingkah laku dan jasmani.

## **2. Perkembangan Karakteristik Anak SD**

### **a. Pengertian Perkembangan**

Dalam kamus Psikologi, menjabarkan perkembangan sebagai perubahan yang terjadi pada organism dari lahir sampai mati, adanya pertumbuhan dan perubahan integrasi jasmani ke dalam fungsional dan munculnya kedewasaan. F.J Monks, dkk (Umi, 2017:186) pengertian perkembangan merujuk pada proses menuju kesempurnaan yang tidak dapat diulang kembali berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar. Dalam kacamata psikologi,

perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, bayi, kanak-kanak, masa remaja, sampai dengan dewasa.

Berdasarkan menurut para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan adalah sebuah perubahan kehidupan dari bayi, kanak-kanak, remaja, sampai dengan dewasa yang menuju kesempurnaan dan tidak dapat diulang kembali. Hal tersebut karena ditunjang oleh suatu faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu.

b. Karakteristik Siswa SD

Karakteristik siswa SD itu sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Menurut Jauharoti A. (2014:204) karakteristik umum meliputi faktor-faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor ini merupakan karakteristik yang bersifat umum yang secara tidak langsung ikut memengaruhi keberhasilan siswa dalam menempuh aktivitas pembelajaran. Menurut Samiudin (2017:9) Perkembangan anak ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu: 1) pembawaan yang dibawa sejak lahir, 2) lingkungan atau pendidikan dan pengalamannya yang diterima sejak kecil dan oleh pembawaan dan lingkungan.

Karakteristik anak di usia sekolah dasar (SD) yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik

khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Usia anak SD dapat dikatakan bahwa anak memasuki perkembangan masa kanak-kanak akhir dimana masa ini dialami oleh anak yang berusia 6 ampai 11-13 tahun.

Karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian, terdiri dari:

1) Fisik/Jasmani

- a. pertumbuhan lambat dan teratur
- b. anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama.
- c. Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini
- d. Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus
- e. Pertumbuhan tulang. Tulang sangat sensitive terhadap kecelakaan
- f. Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan, dan aktif
- g. Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2) Emosi

- a. Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- b. Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

### 3) Sosial

- a. Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- b. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

### 4) Intelektual

- a. Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- b. Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

Berdasarkan keterangan di atas, maka pada dasarnya karakteristik anak SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan. Hal tersebut memungkinkan untuk memberikan kesempatan secara langsung kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak SD

Dalam suatu proses perkembangan anak pada usia sekolah dasar ada banyak faktor yang mempengaruhi yaitu antara lain:

1) Faktor Keluarga

Perbedaan ras suku bangsa (orang Amerika, Eropa, dan Australia cenderung lebih tinggi dari pada orang Asia).

2) Faktor Lingkungan

Membantu menentukan tercapai tidaknya perwujudan potensi keturunan anak tersebut.

3) Faktor Jenis Kelamin

Anak laki-laki cenderung lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan dengan anak perempuan, kecuali pada usia 12-15 tahun.

4) Faktor Gizi dan Kesehatan

Anak yang memperoleh gizi cukup biasanya lebih tinggi tubuhnya dan relatif lebih cepat mencapai masa puber dibandingkan dengan anak yang bergizi kurang. Anak yang sehat dan jarang sakit biasanya mempunyai tubuh sehat dan lebih berat dibanding dengan anak yang sering sakit.

5) Faktor Gangguan Emosional Anak

Anak yang sering mengalami gangguan emosional akan menyebabkan terbentuknya steroid adrenalin yang berlebihan. Hal ini menyebabkan berkurangnya hormon pertumbuhan pada kelenjar pituitary, akibatnya anak mengalami keterlambatan perkembangan memasuki masa puber. Bagi anak usia SD atau MI, reaksi yang diperlihatkan orang lain terutama oleh teman-

teman sebayanya terhadap ukuran dan proporsi tubuhnya mempunyai makna penting..

Menurut Yusuf (2011), faktor yang mempengaruhi perkembangan anak SD adalah faktor genetik atau hereditas merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu, Hereditas sendiri dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua. Sejalan dengan itu, faktor genetik dapat diartikan sebagai segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa prakelahiran sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen.

### 3. *Game Online*

#### a. *Pengertian Game Online*

*Game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana permainan terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*)

yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusandan aksi pemainnya. *Game* ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

*Game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Diawal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008. Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan *game* adalah salah satu media yang berkembang pesat di era zaman ini. *Game* juga merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang ada di bumi ini. *Game* juga sudah sangat menyebar luas disemua penjuru bumi dan semua kalangan umur bisa memainkannya, sehingga mudah untuk dimainkan dengan berkembangnya zaman.

Permainan *game online* menjadi komponen penting dalam situs media sosial saat ini. Menurut Rahmaabu (2016:72) pengguna sekarang dapat bermain *game online*, membandingkan skor, dan menantang satu sama lain di antara banyak hal lainnya. Karena demografi pengguna situs media sosial yang beragam berbagai motivasi untuk bermain *game* sosial muncul.

Vidio *game online* berisi tentang berbagai fitur yang memfasilitasi atau mendorong interaksi sosial di antara para pemain *game online*. Menurut Arbeau Kelly (2020) Peserta menggambarkan *game online* sebagai pengalaman yang sangat positif dan bermanfaat yang dibentuk oleh interaksi sosial mereka dengan orang lain dalam *game*. *Game online* menawarkan banyak manfaat sosial, identitas, dan pengalaman. Para pengguna *game online* menggambarkan permainan vidio *game online* sangat penting dalam kehidupan mereka, aspek yang menawarkan makna kesenangan dan potensi pertumbuhan mengingat prevalensi permainan *game online* dan berbagai kekhawatiran yang menyertainya.

Tantangan dalam mendefinisikan Internet gaming Disorder (IGD) adalah membedakan *Gameplay* patalogis dari keterlibatan yang berlebihan namun tidak berbahaya dalam vidio *game*. Menurut Moge (2020:53) Kecanduan vidio *game* secara signifikan berkorelasi positif dengan depresi, kecemasan, dan stress.

Sebagai perbandingan keterlibatan video *game online* dengan gejala gejala tersebut kecanduan *game online* secara signifikan dan positif berkorelasi dengan dukungan offline dan *online*. korelasi bivariat juga menunjukkan bahwa penambahan dan keterlibatan secara signifikan dan positif terkait dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*

## B. Kajian Penelitian Relevan

1. **Krista Surbakti (2017) yang berjudul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA”** hasil dari penelitian diketahui bahwa sebenarnya *game online* memiliki manfaat namun juga terdapat banyak kerugian dari *game online* dan lebih banyak tidak bermanfaatnya. Dimata para remaja banyak yang menganggap *game online* merupakan suatu yang ganjal dan kurang bermanfaat. Persamaan dalam penelitian tersebut sama-sama menganalisis *game online*. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah yang diteliti merupakan remaja.
2. **Sri Lutfiwati (2018) yang berjudul “ Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi ”** Kesimpulan dalam studi ini adalah jika perilaku bermain *game online* terus dilakukan berulang-ulang dan dibiasakan, jalur dopaminergik di dalam otak akan menguat dan menetap sehingga menimbulkan kecanduan, yang akhirnya akan memperkuat sistem reaktif dan membuat sistem reflektif melemah sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan

sulit dalam mengendalikan kontrol dirinya. Tindakan pencegahan yang bisa dilakukan orangtua dan pendidik adalah membatasi durasi bermain *game online*, mengenali seluk beluk permainan untuk mengetahui warning sign jika anak mulai melewati batas mendekati tingkat kecanduan. Tindakan perbaikan yang bisa dilakukan oleh konselor dan terapis hendaknya difokuskan pada faktor-faktor yang memicu munculnya kecanduan dengan cara yang efektif. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *game online* dan sama-sama menganalisis. Perbedaan dari penelitian ini merupakan penelitian ini mengacu pada pencegahan *game online*.

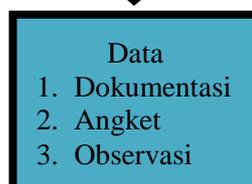
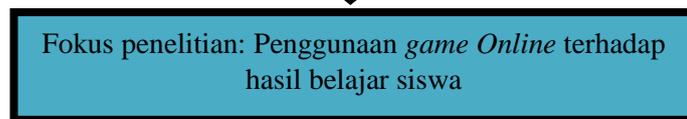
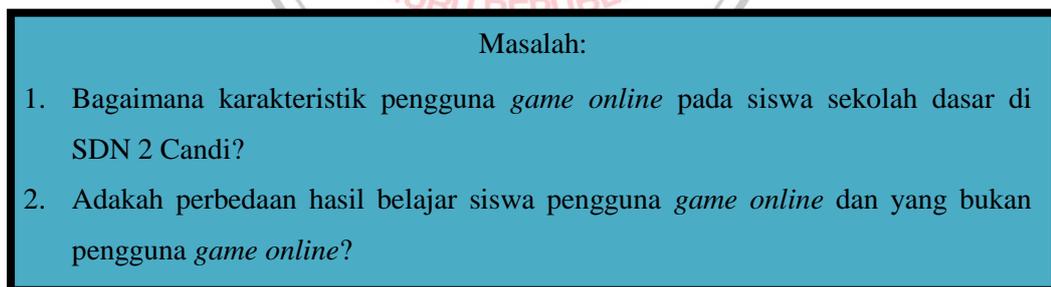
3. **Tri Rizqi Ariantoro (2016) yang berupa jurnal berjudul “ DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR ”** dengan hasil penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai adalah *game online* lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain *game online*, pemberian motivasi belajar bagi remaja. Persamaan dari penelitian adalah variabel *game* dan hasil belajar. Perbedaan dari penelitian ini adalah subjek penelitian pada siswa sekolah dasar dan variabel karakteristik siswa.

### C. Kerangka Pikir

*Games online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *games online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *games online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Dilihat dari masalah tersebut perlu adanya analisis tentang hasil belajar siswa sekolah dasar pengguna *game online* di SDN 2 Candi. Fokus penelitian mengenai *game online* yang merupakan fenomena yang terjadi pada SDN 2 Candi saat ini.

#### Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan seperti pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pengguna *game online* pada siswa sekolah dasar di SDN 2 Candi?
2. Adakah perbedaan hasil pembelajaran siswa pengguna *game online* dan yang bukan pengguna *game online*?

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis 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. Fokusnya ada eksplorasi, pencerahan, kesadaran, dan kesepakatan intersubjektif untuk mengembangkan pemahaman yang kaya kecerdikan dari tindakan (kreatif), kata-kata, peristiwa, produk, tempat atau orang. Peneliti berada di pusat proses penelitian, dan kualitas pengumpulan, pendeskripsian, dan interpretasi data menentukan kualitas penelitian yang dilakukan.

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. yang menggunakan triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada kepentingan daripada generalisasi.

Berdasarkan kedua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang umumnya diterapkan pada subjek penelitian, ketika suatu peristiwa terjadi, ketika peneliti menjadi alat kunci dalam penelitian, dan juga pada hasil pencarian. menjelaskan secara tertulis bukti empiris yang telah diperoleh dan pendekatan ini juga lebih menekankan pada diet daripada generalisasi.

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode angket dan raport yang berlokasi di SDN 2 Candi.

No	Uraian Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags
1.	Studi Awal								
2.	Penyusunan Proposal								
3.	Seminar Proposal								
4.	Perizinan								
5.	Instrumen / Validasi Instrumen								
6.	Pengumpulan Data								

No	Uraian Kegiatan	Bulan							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags
7.	Analisa Data								
8.	Penyusunan Laporan								
9.	Desiminasi Hasil								
10.	Penyusunan Laporan Akhir								

### C. Subjek dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Adapun yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan siswa sekolah dasar di SDN 2 Candi..

#### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran siswa sekolah dasar pengguna *game online* di SDN 2 Candi. Selanjutnya akan peneliti paparkan dalam bentuk penelitian deskriptif kualitatif sehingga diharapkan akan muncul beberapa hasil penelitian yang nantinya akan berguna sebagai solusi dalam proses belajar mengajar di sekolah.

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

### 1. Teknik dan Pengumpulan Data Penelitian

Metode pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa pengetahuan tentang metode pengumpulan data, peneliti tidak akan menerima data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data didasarkan pada observasi dan dokumentasi. Julmi (2019:2) mengemukakan tiga metode kualitatif yang paling umum adalah Dokumentasi, Angket dan Observasi:

#### a) Observasi

Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan mengamati orang, peristiwa, perilaku, interaksi atau artefak secara alamipengaturan. Ada observasi non-partisipan dan partisipan. Dalam observasi non-partisipan, peneliti mengamati partikel-  
ipants tanpa berinteraksi langsung dengan mereka. Dalam observasi partisipan, peneliti menjadi bagian yang konstruktif di situs sedang dipelajari. Peneliti, sebagai pengamat dan partisipan, belajar melalui pengalaman langsung.

#### b) Dokumentasi

Analisis dokumen meneliti dokumen yang berisi informasi yang relevan tentang penelitian pertanyaan. Tujuan dari analisis dokumen adalah untuk mengumpulkan data tentang latar

belakang dan konteks sejarah penelitian. Contoh dari dokumen adalah laporan, protokol, email, buku harian, surat, pernyataan resmi, wawancara, film, video, novel, foto, coretan, lukisan atau desain. Analisis dokumen merupakan metode yang tidak mengganggu, dimana peneliti tidak diharuskan untuk mengganggu konteks penelitian. Secara umum, metode kualitatif menghasilkan data non-numerik (yaitu kualitatif), dibandingkan dengan metode kuantitatif beroperasi dengan data numerik (yaitu kuantitatif).

#### **E. Keabsahan Data Penelitian**

Data yang dikumpulkan harus dapat dipertanggung jawabkan maka data yang akan diteliti harus diperiksa keabsahannya. Keabsahan bentuk batasan berkaitan dengan suatu kepastian bahwa yang berukuran benar-benar merupakan variabel yang ingin diukur. Dalam penelitian kualitatif keabsahan ini juga dapat dicapai dengan proses pengumpulan data yang tepat. Adapun penjelasan terkait hal di atas adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

1. Uji kredibilitas (*credibility*) data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dapat dilakukan dengan:

a. Perpanjangan pengamatan

Berarti peneliti kembali melakukan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

b. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan

c. Triangulasi

Triangulasi adalah pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data menggunakan: (1) banyak sumber data; (2) banyak metode atau teknik pengumpulan untuk konfirmasi data; (3) banyak waktu; (4) banyak penyidik atau investigator. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik yaitu membandingkan dan mengecek balik data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yang berbeda-beda.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

2. Uji obyektivitas (confirmability) yaitu pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji obyektivitas berarti menguji hasil penelitian dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan maka penelitian tersebut telah memenuhi standar obyektivitas.

## F. Teknik Analisis Data

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. Seperti yang diungkapkan Miles and Huberman dalam Sugiyono ( 2017 : 337), aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan tahap analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2017: 337-345) adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data-data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan mempermudah peneliti untuk mencari sewaktu-waktu. Reduksi data juga dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhaan data, penabstrakan dan transformasi data kasar.

b. Tahap penyajian Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam dikumpulkan untuk diambil kesimpulan sehingga bisa dijadikan dalam bentuk narasi deskriptif. Dalam penyajian data, peneliti harus mampu menyusun secara sistematis sehingga data yang diperoleh

dapat menjelaskan atau menjawab masalah yang diteliti, untuk itu peneliti harus tidak gegabah dalam mengambil kesimpulan. Dalam penelitian ini, penyajian data menggunakan teks bersifat naratif.

c. Tahap Penarikan Kesimpulan

Suatu kegiatan yang berupa pengambilan intisari dan penyajian data yang merupakan hasil dari analisis yang dilakukan dalam penelitian atau kesimpulan awal yang sifatnya belum benar-benar matang. Pada tahap ini data yang telah dihubungkan satu dengan yang lain sesuai dengan konfigurasi-konfigurasi lalu ditarik kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti selalu melakukan uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data. Setiap data yang menunjang komponen uraian diklarifikasi kembali dengan informan. Apabila hasil klarifikasi memperkuat simpulan atas data, maka pengumpulan data siap dihentikan.

