

LANGGENG ADJI
SAPUTRO_ARTIKEL
ILMIAH_PENDIDIKAN
INFORMATIKA - Langgeng Adji
by Langgeng Adji Saputro

Submission date: 19-Aug-2022 08:51AM (UTC+0700)

Submission ID: 1884162248

File name: PUTRO_ARTIKEL_ILMIAH_PENDIDIKAN_INFORMATIKA_-_Langgeng_Adji.docx (30.23K)

Word count: 2212

Character count: 13146

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANAK-ANAK DI DUSUN JATEN

Langgeng Adji Saputro¹, Muga Linggar Famukhit², Wira Dimuksa³

¹Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : langgeng.adji22@gmail.com

²Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : mugalinggar@gmail.com

³Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email : wiradimuksa@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian campuran (mixed methods) yang merupakan perpaduan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitiannya adalah anak-anak Sekolah Dasar SDN Pelem 3 yang aktif bermain game online, terdiri dari 7 orang kelas VI dan 3 orang kelas V di Dusun Jaten. Metode pengumpulan datanya diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil dari analisis data menyimpulkan bahwa: Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online tidak berdampak terhadap hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten, karena nilai hasil belajar mereka di ambil dari rata-rata anak yang sering memainkan game online dan yang tidak sering memainkan game online masih di atas rata-rata KBM. Anak-anak yang sering memainkan game online memperoleh nilai rata-rata 79 dan yang tidak sering memainkan game online memperoleh nilai 84. Hanya saja nilai hasil belajar matematika anak-anak di dusun jaten lebih tinggi untuk anak yang tidak sering memainkan game online.

Kata Kunci: Dampak, Game Online, Hasil Belajar Matematika

Abstract : This study aims to determine the impact of online games on children's mathematics learning outcomes in the hamlet of Jaten. The approach used is a mixed research approach (mixed methods) which is a combination of qualitative and quantitative research methods. The research subjects were elementary school students at SDN Pelem 3 who actively played online games, consisting of 7 grade VI students and 3 grade 5 students in Dusun Jaten. The data collection method was obtained from observation, documentation, and questionnaires. The results of the data analysis concluded that: The results showed that online games had no impact on the mathematics learning outcomes of children in the hamlet of Jaten, because the value of their learning outcomes was taken from the average child who often played online games and who did not often play online games. still above the KBM average. Children who often play online games get an average score of 79 and those who don't often play online games get a score of 84. It's just that the value of children's mathematics learning outcomes in the hamlet of Jaten is higher for children who don't often play online games.

Keywords: Impact, Online Game, Mathematics Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kebutuhan internet sangat penting sehingga selalu mengalami peningkatan disetiap tahunnya. Salah satu Negara pemakai internet yang mengalami peningkatan adalah Indonesia. Berdasarkan hasil riset Hootsuite dan We Are Sosial yang diunggah

Founder Drone Empirit Ismail Fahmi, dirilis pada Senin (24/2/2022), dari total keseluruhan masyarakat Indonesia sebanyak 274,9 juta orang, persentase pengguna internet Indonesia jangkau 77,2 persen. Sementara untuk jumlah pengguna internet dari perangkat smartphone di Indonesia, riset mencatat ada 345,3 juta orang yang menggunakan perangkat tersebut. Angka ini mencakup persentase hingga 125,6 persen dari total keseluruhan populasi. (Prastya, 2022)

Jumlah pengguna internet¹ ini akan terus bertambah seiring dengan semakin mudahnya koneksi internet, terbanyaknya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, dan handphone. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada⁵ kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada game online.

Game online adalah permainan yang biasanya menggunakan jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Game online merupakan permainan¹ (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, ketika mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010:61). Kalangan remaja merupakan pangsa pasar game online yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain game online (Jones, 2003:70).

Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas game online yang ada sekarang. Fenomena kecanduan bermain game online diperkirakan sangat mempengaruhi Hasil belajar siswa. Bermain game online memiliki dampak positif dan negatif.

² Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara pelajar dan guru dalam mencapai tujuan. Pendidikan juga di artikan sebagai suatu proses pertumbuhan

individu yang berlangsung sepanjang hayat. Hal ini berkaitan dengan konsep pendidikan seumur hidup yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Sehingga, konsekuensinya harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah SWT. Diberi tugas dan tanggung jawab untuk menjadi khalifah di muka bumi yakni sebagai partisipator dan penyelaraskan lingkungan. Manusia dibekali dengan kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, sosial dan emosional. Untuk mengembangkan itu semua manusia akan senantiasa belajar. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya. Azhar Arsyad (2011: 1). Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dari perubahan –perubahan kebiasaan, keterampilan, pengamatan, sikap dan kemampuan yang biasanya disebut sebagai hasil belajar. Hasil dari proses belajar disebut hasil belajar yang dapat dilihat dan diukur. Hasil belajar yang dicapai pelajar dipengaruhi dua faktor utama, yaitu:

1. Faktor dari dalam diri pelajar,

Meliputi: kemampuan dimilikinya, motivasi belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis,

2. Faktor yang datang dari luar diri pelajar / faktor- faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Hasil belajar merupakan penilaian dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan hasil dari proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat dari jerih payah siswa itu sendiri sesuai kemampuan yang ia miliki. Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya

serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran. Sudjana (2013: 22).

Dusun Jaten merupakan sebuah dusun yang terletak di Desa Pelem Kec. Pringkuku. Sebuah wilayah yang masih termasuk perdesaan. Sudah masuknya koneksi jaringan internet di Dusun Jaten membuat anak-anak dapat mengakses internet. Game online menjadi salah satu media internet yang paling banyak di minati anak-anak di wilayah tersebut. Tidak jarang dalam sebuah keluarga yang masing-masing orang tua disibukan dengan kepentingan dan urusan mereka masing-masing sehingga mereka lalai dalam memperhatikan pembatasan gadget pada anak mereka sendiri. sehingga anak-anak tersebut dengan bebas bermain game online. Tetapi hal tersebut tidak mempengaruhi hasil belajar matematika anak-anak Sekolah Dasar di Dusun Jaten tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti di Dusun JATEN dengan judul “ DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANAK-ANAK DI DUSUN JATEN ”.

METODE PENELITIAN

¹¹ Penelitian seperti ini menggunakan metode penelitian campuran (mixed methods) yang merupakan perpaduan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di Dusun Jaten, Desa Pelem ,Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Penelitian dilaksanakan selama 1 bulan, terhitung pada bulan Juni 2022. Subjek pada penelitian ini adalah anak-anak Sekolah Dasar SDN Pelem 3 yang aktif bermain game online, terdiri dari 7 orang kelas VI dan 3 orang kelas V di Dusun Jaten. Kategori yang aktif di maksudkan adalah yang sering memainkan game online tersebut. Objek pada penelitian ini adalah dampak game online dan hasil belajar matematika Anak-anak di Dusun Jaten, Desa Pelem, Kec Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang pertama adalah metode observasi, kedua adalah metode dokumentasi, dan yang ketiga adalah metode angket/kuisisioner. Teknik analisis datanya : 1. Tahap pertama peneliti mengumpulkan data kualitatif berupa hasil observasi. 2. Tahap kedua peneliti mengumpulkan data kuantitatif dengan teknik angket. 3. Tahap ketiga peneliti menganalisis hasil data kuantitatif dengan mengumpulkan hasil pengisian angket. 4.

1 Tahap terakhir dengan melakukan interpretasi keseluruhan data. Yaitu dengan mengumpulkan keseluruhan data hasil penelitian dan dianalisis lalu ditarik kesimpulan untuk mengetahui bagaimana dampak game online terhadap hasil belajar anak-anak di dusun Jaten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan pada Mei 2022 ini dilakukan sebagai pedoman dalam instrumen penyusunan angket dan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimana dampak game online terhadap hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten. Dalam pelaksanaan observasi peneliti terlibat dalam kegiatan bermain game online yang dilakukan anak-anak di dusun Jaten.

Dalam pelaksanaannya peneliti tetap terlebih dulu menyusun daftar instrument yang akan diamati kemudian akan digunakan sebagai pedoman penyusunan angket. Daftar yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lokasi	Dusun Jaten , Desa Pelem, Kec Pringkuku
2.	Jumlah anak-anak bermain game online	10 orang, terdiri dari 7 oranag anak kelas VI, dan 3 orang anak kleas V yang bersekolah di SD.
3.	Waktu anak-anak bermain game online	Selepas pulang dari sekolah jam 2.
4.	Tempat anak-anak bermain game online	Halaman SD N Pelem 3, Balai Dusun Jaten, Lapan Bola Voli Dusun Jaten.
5.	Jenis game online yang dimainkan anak-anak	Mobile Legend, Pes
6.	Berapa lama waktu anak-anak bermain game online	Kurang dari 2 jam

2. Data Hasil Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah penyelidikan. Tujuan dari kegiatan dokumentasi ini adalah untuk menguatkan data-data yang sudah didapat dalam wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini, dokumentasi diperoleh dari nilai raport anak-anak di dusun Jaten sebagai acuan hasil belajar matematika.

Tabel 12. Hasil nilai belajar matematika anak-anak di dusun Jaten

NO	Nama Siswa	Kelas	KBM	Pengetahuan	Ketrampilan
1	Afifah Nur Aini	VI	65	86 (B)	90 (A)
2	Andini Adelia Ramadani	VI	65	84 (B)	85 (B)
3	Al Zihad Michel Fil Faza	VI	65	79 (B)	79 (B)
4	Davin Arya Praditama	VI	65	80 (B)	79 (B)
5	Firman Ardiansyah	VI	65	85 (B)	79 (B)
6	Okta Viana Riki Aditiya	VI	65	83 (B)	80 (B)
7	Rehan Putra Pradana	VI	65	86 (B)	80 (B)
8	Aya Zulfa Naila	V	65	81 (B)	79 (B)
9	Handika Yoga Franestian	V	65	73 (C)	71 (C)
10	Naufal Adha Dinata	V	65	89 (A)	87 (B)

3. Data hasil angket/kuisisioner

Tabel 11. Pola Jawaban Responden

- Dampak positif game online

1

Jumlah Jawaban Sangat Setuju (80-100)	Nomor Soal	Indikator Soal
9	5	Karakter
	9	Karakter
7	2	Pembelajaran
	3	Pembelajaran
	4	Karakter
6	1	Pembelajaran
	8	Karakter
5	6	Pembelajaran
	7	Pembelajaran
	10	Pemborosan

- Dampak negatif game online

1

Jumlah Jawaban Sangat Setuju (80-100)	Nomor Soal	Indikator Soal
0	1	Waktu
0	2	Waktu
0	3	Waktu
0	4	Waktu
0	5	Pembelajaran
0	6	Pembelajaran
0	7	Pembelajaran
	8	Pembelajaran
0	9	Pembelajaran
	10	Pemborosan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berdampak positif terhadap anak-anak di dusun Jaten, hal ini di buktikan dengan hasil respondent angket dampak positif game online lebih banyak respon sangat setujunya dibandingkan dengan angket dampak negatif game online.

Tabel 13. Tabel perbandingan pemain game online terhadap hasil belajar matematika

NO	Nama anak yang sering bermain game online	Nilai Hasil belajar Matematika	Nama anak yang jarang bermain game online	Nilai Hasil belajar Matematika
1	Al Zihad Michel Fil Faza	72	Afifah Nur Aini	88
2	Davin Arya Praditama	79,5	Andini Adelia R	84,5
3	Firman Ardiansyah	82	Aya Zulfa Naila	80
4	Okta Viana Riki Aditiya	81,5		
5	Rehan Putra Pradana	83		
6	Handika Yoga Franestian	72		
7	Naufal Adha Dinata	88		
	Rata-rata	79		84

Hasil penelitian menunjukan bahwa game onlie tidak berdampak terhadap hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten, karena nilai hasil belajar mereka di ambil dari rata-rata anak yang sering memainkan game online dan yang tidak sering memainkan game online masih di atas rata-rata KBM. Anak-anak yang sering memainkan game online memperoleh nilai rata-rata 79 dan yang tidak sering memainkan game online memperoleh nilai 84. Hanya saja nilai hasil belajar matematika anak-anak di dusun jaten lebih tinnggi untuk anak yang tidak sering memainkan game online.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game online berdampak baik terhadap anak-anak di dusun Jaten, hal ini di buktikan dengan hasil respondent angket yang telah di isi oleh anak-anak di dusun Jaten.
2. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa game onlie tidak berdampak terhadap hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten, karena nilai hasil belajar mereka di ambil dari rata-rata anak yang sering memainkan game online dan yang tidak sering memainkan game online masih di atas rata-rata KBM. Anak-anak yang sering memainkan game online memperoleh nilai rata-rata 79 dan yang tidak sering memainkan game online memperoleh nilai 84. Hanya saja nilai hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten lebih tinnggi untuk anak yang tidak sering memainkan game online.

DAFTAR PUSTAKA

Solihati, A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.

Kautsar. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta

Didik Di Man 3 Aceh Besar, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-

Raniry Banda Aceh

Nugrahani, F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Surakarta.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfa Beta.

Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa, 1(2). Astutik, S. (2009). Dampak Game Online.

LANGGENG ADJI SAPUTRO_ARTIKEL ILMIAH_PENDIDIKAN INFORMATIKA - Langgeng Adji

ORIGINALITY REPORT

42%
SIMILARITY INDEX

40%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

27%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 123dok.com Internet Source **9%**

2 jurnal.univbinainsan.ac.id Internet Source **8%**

3 e-jurnalmitrapendidikan.com Internet Source **4%**

4 repository.stkippacitan.ac.id Internet Source **4%**

5 seviwijaya.blogspot.com Internet Source **4%**

6 eprints.uny.ac.id Internet Source **3%**

7 Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication **2%**

8 repository.uinjambi.ac.id Internet Source

1 %

9 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

1 %

10 www.kompasiana.com
Internet Source

1 %

11 Submitted to Brookdale Community College
Student Paper

1 %

12 acikerisim.dicle.edu.tr:8080
Internet Source

1 %

13 ejournal.iainbengkulu.ac.id
Internet Source

1 %

14 www.coursehero.com
Internet Source

1 %

15 Submitted to Universitas Negeri Jakarta
Student Paper

1 %

16 www.scribd.com
Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On