Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme
Vol. 4, No. 2 (2022): 220-231

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PEMBELAJARAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Irvandy Aprianto[1], Febrina Dafit[2]
Universitas Islam Riau, Indonesia
*Email: febrinadafit@edu.uir.ac.id[1] , irvandy@student.uir.ac.id[2]**

Abstract: In this digital era, it affects many aspects of life, especially developments related to online games. Starting from children, teenagers, and adults, almost everyone knows what an online game is. All of that certainly has a significant impact, especially for students still in the age of education and learning. This study aimed to determine the impact of online games on student learning at SDN 020 Langsat Hulu, Kuantan Singingi Regency. The method used in this research is the qualitative method. The research procedure is initial observation, problem formulation, research implementation, interviews and documentation, and data analysis. Data analysis using the concept of data analysis techniques Miles and Huberman. The results of this study are that online games have both positive and negative impacts. The negative impact is that children with high-intensity playing games impact lesson values at school. In conclusion, online games in today's era have developed very quickly. Many elementary school children play online games themselves, so children become addicted to playing online games, making their children's learning disrupted because they play online games too often.

Keywords: Learning; Online Game; Student.

PENDAHULUAN

Sesuai observasi awal yang dimulai pada tanggal 09 November 2021, di SD N 020 Langsat Hulu Kabupaten Kauntan Singingi dengan salah satu siswa yang ada di sekolah tersebut peneliti mewawancarai perihal *game online.* Siswa tersebut mengatakan bahwa permainan *game online* membuat senang dan mengasikkan di beberapa anak. Aktivitas bermain *game online* telah menjadi rutinitas disetiap harinya, sehingga menyebabkan ketagihan ketika sedang bermain *game online* kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.

Di era globalisasi saat ini *game online* berkembang dengan cepat. Berjalannya waktu dan perkembangan teknologi dapat melakukan kegiatan-kegiatan dengan sangat mudah, dampak dari perkembangan zaman ini salah satu *game online* yang menjadi sarana hiburan.

Perkembangan yang saat ini marak sekali hingga tidak ada batasanya yaitu perkembangan teknologi. Perkembangan komputer salah satunya sangat pesat kemajuannya. Semula ponsel digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi saja, sekarang ponsel mampu digunakan untuk melakukan lebih dari satu hal, misalnya digunakan untuk mencari kabar apa pun yg terdapat pada belahan bumi sangat mudah, bermain *game online* dimana saja, dan lain-lain. Ponsel berbasis personal komputer ini kemudian dinamakan ponsel cerdas atau lebih terkenal oleh *smartphone*. Adanya *smartphone* yg hadir di tengah-tengah masyarakat mengakibatkan hal tadi tidak sanggup dipisahkan pada kegiatan sehari-hari. Bersamaan berkembangnya teknologi menghasilkan sebagian produk yang dihasilkan dari teknologi tersebut semacam permainan yang diciptakan oleh sebagian orang. *Game online* sendiri sangat pesat berkembangnya, yang sangat

dominan dalam permainan *game online* adalah siswa SD, SMP, SMA/SMK, Mahasiswa/i dan golongan masyarakat lainnya. Semakin populernya *game online* pada zaman sekarang menyebabkan pemain *game* ketagihan unruk memainkannya. Dimana para pemain game merasa kesulitan menurut *game online* yang mereka mainkan. Hal ini dapat dibuktian dengan adanya akses internet yang sangat mudah dijangkau sehingga membuat *game online* mudah di akses di berbagai tempat di perkotaan maupun pedesaan.

Game online sangat besar pengaruhnya, apalagi anak-anak zaman sekarang tidak ada yang tidak tahu dengan *game online* . Siapapun yang sering memainkan memainkan *game online* khususnya pelajar akan mendapatkan dampak positif maupun dampak negatifnya. Adapun beberapa dampak positifnya iyalah mengasah otak, mengembangkan otak kanan, melatih kerja sama tim dan melatih kemampuan berbahasa inggris. Adapun beberapa dampak negatifnya dari bemain *game online* menurut Trismarinda (dalam Ananda dkk, 2016) mengatakan bahwa *game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan, termasuk makan dan minum. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa bermian *game online* akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya.

Belajar adalah cara kerja individu yang melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungan, menyebabkan perubahan permanen dalam perilaku. Menurut (Majid, 2014), Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses perubahan kepribadian siswa yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, dan kecerdasan. Perubahan ini bersifat permanen dalam perilaku yang terjadi selama perjalanan menurut fakta atau pengalaman.

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yangg dibuat mendukung proses belajar siswa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 (Pane & Muhammad, 2017), mengenai Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah “proses hubungan pendidik menggunakan siswa & asal belajar yang berlangsung pada suatu lingkungan belajar”. Proses pembelajaran selain pengajar memegang peranan krusial pada proses pembelajaran, ketersediaan materi ajar pula sangat krusial buat menunjang proses pembelajaran supaya terealisasi menggunakan baik.

Pada zaman kini bisa saja menyangkal bahwa proses pembelajaran menggunakan kecanggihan *smartphone*. Dan hampir semua orang menggunakan *smartphone*, termasuk anak sekolah dasar. Milenial pada umumnya memiliki kepribadian yang ditandai dengan kedekatan dan keakraban mereka dengan menggunakan komunikasi, media, dan teknologi digital. *Game online* merupakan *game* yang sangat digemari oleh anak-anak khususnya bagi anak sekolah dasar tersebut, hal ini merupakan kebiasaan yang buruk bagi anak sekolah dasar karena dengan usia yang masih dibawah umur anak-anak seharusnya giat dalam belajar maupun bermain dengan permaian tradisional bukan dengan bermain *game online* seperti saat ini.

Dampak yang dihasilkan dari bermain *game online* ada sisi positif dan negatifnya. Menurut Jenab dan Adeng (dalam Nuramin, 2019) memaparkan beberapa dampak positif bemain *game online* adalah membuat orang pintar, meningkatkan ketajaman mata, rajin membaca, memulihkan kondisi tubuh, dan meningkatkan kecepatan mengetik. Sedangkan dari sisi negatifnya, *game online* dapat menyebabkan ketergantungan atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar permainan di luar sana dirancang untuk menarik pemain. Semakin kecanduan seseorang pada sebuah *game*, semakin banyak keuntungan yang didapatkan oleh pembuat game tersebut. Namun keuntungan dari para produsen tersebut justru menimbulkan dampak buruk bagi kesejahteraan psikologis para pemainnya. Maka orang tersebut akan mengalami gangguan kesehatan seperti sakit mata, *Carpal tuner syndrome*, Migrain, gangguan tidur, sakit punggung dan gangguan makan (Rizqi dan Ariantoro, 2016).

Fakta bahwa anak sekolah suka bermain *game online* juga terjadi di SD N 020 Langsat, hulu. Sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui dampak positif dan negatif apa saja yang diterima oleh anak-anak SD N 020 Langsat sebagai akibat sering bermain *game online.*

METODE

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berfokus secara mendalam pada subjek tertentu yang sedang dipelajari sebagai kasus. Data studi kasus dapat dikumpulkan dari semua pemangku kepentingan, yaitu dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD N 020 Langsat Hulu untuk kelas IV berjumlah 2 orang siswa yaitu David Pramana dan Muhammad Nando yang beralamat di Jalan Soekarno Hatta, Desa Langsat Hulu, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi, Kota Teluk Kuantan. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan November-Desember 2021. Prosedur pada penelitian ini adalah:

a. Observasi Awal

   Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal, yaitu melakukan wawancara dengan guru dan dua orang siswa kelas IV SD N 020 Langsat Hulu.

b. Merumuskan Masalah

   Berdasarkan rangkaian bentuk susunan konflik yang dijelaskan menjadi topik penelitian, sebagai akibatnya harapannya menggunakan terfokus ini, peneliti akan benar bisa mengumpulkan data dan menganalisis data yang sinkron menggunakan tujuan penelitian. Dengan demikian, kasus pada penelitian ini mengenai efek bermain *game online* terhadap Pembelajaran. Rangkaian bentuk susunan permasalahan yang dijelaskan sebagai pusat dalam topik penelitian, sehingga harapannya dengan terfokus ini, peneliti akan benar-benar mampu mengumpulkan data dan menganalisis data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Dengan demikian masalah dalam penelitian ini tentang dampak bermain *game online* terhadap Pembelajaran.

c. Pelaksanaan Penelitian

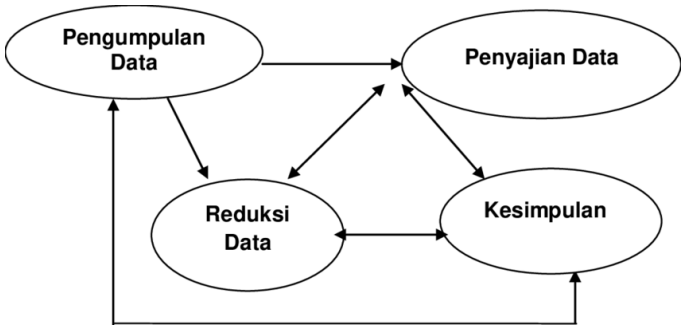
Setelah menentukan fokus penelitian, selanjutnya melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 020 Langsat Hulu, Jalan Soekarno Hatta, Desa Langsat Hulu, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi, Kota Teluk Kuantan.

d. Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

Tahapan berikutnya melakukan observasi, wawancara yang dilakukan bersama guru dan siswa di SD N 020 Langsat Hulu.

e. Analisis Data

Setelah data-data penelitian diperoleh, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep teknik analisis data Miles and Huberman. Menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa "aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas, dan datanya sampai jenuh". Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction,* data *display conclusion drawing/verification.* Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Analisis data menurut Miles dan Huberman

f. Hasil Penelitian

Setelah data selesai dianalisis, maka selanjutnya peneliti mengolah data dan menyusun hasil penelitian. Sehingga peneliti mendapatkan hasil mengenai dampak yang ditimbulkan *game online* terhadap Pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Game online*

Penggunaan *game online* di SD N 020 Langsat Hulu, anak-anak yang bermain *game online* di rumah tidak berani bermain *game online* di lingkungan sekolah karena ada peraturan yang

melarang anak membawa barang ke sekolah. Saat ini sudah banyak kemudahan sehingga tidak jarang banyak orang yang memiliki kemudahan berbasis kelas menengah maupun kelas atas.

Pengertian *Game online*

Game online adalah game yang dibuat dengan menggunakan informasi pribadi dengan dorongan koneksi internet, *game* ini dibentuk sesuai dengan kemajuan bidang teknologi yang semakin berkembang, setiap tahun *game online* ini terus dikembangkan. Bentuknya disesuaikan dengan perkembangan zaman modern dan kontemporer ini. Menurut Young dan Cristiano (Mujaidin, 2017), *Game online* adalah "permainan yang dimainkan di dunia maya, di mana seorang individu berakting melalui sebuah yang sengaja diciptakan, yang dikenal dengan sebutan Avatar". *Game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga berkembang pesat, yang dulunya skala kecil sekarang internet berkembang hingga saat ini.

Game online sedang mengalami perkembangan yang pesat baik dari segi teknologi. *Game online* telah mempengaruhi cara kita berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Subarti (Gunawan, 2020), penafsiran *game online* ini ialah *video game* yang dimainkan di komputer pribadi atau ponsel juga digunakan di Internet, yang biasanya Internet atau teknologi yang setara, tetapi game selalu dimainkan terlepas dari teknologi yang tersedia. Ekspansi *game online* ini telah mencerminkan seluruh perluasan jaringan komputer kecil ke Internet, serta pertumbuhan akses kecil ke akses Internet yang lebih besar. Menurut (Kautsar, 2019) *Game online* merupakan suatu perangkat permainan dengan bentuk yang beraneka macam mulai dari gambar-gambar, animasi dan lain sebagaianya yang dapat dijalankan oleh pamainya.

Pengguna *game online* sendiri tidak hanya anak-anak, namun mayoritas pengguna adalah remaja. Banyak remaja berpartisipasi dalam *game online*. Selain untuk tujuan mencari pemenang, ini juga sebagai ajang silaturahmi atau silaturahmi para pecinta *game online*. Mulai dari bermain online dengan banyak teman atau dari mengundang teman untuk bermain *game online* bersama di game center. Hal inilah yang membuat para remaja tertarik dengan dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda-beda, awalnya bermain offline atau menantang musuh dengan sistem monoton yang bisa berubah menjadi game interaktif dan sangat menyenangkan untuk terus dimainkan.

Manfaat *Game online*

Manfaat *game online* menurut hasil penelitian yang peneliti lakukan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, sebagai berikut:

a. Bisa untuk mencari uang

   Anak-anak bisa mengasah kemampuannya dengan bermain *game online*, jika jago *game online* bisa mengikuti *ESPORT* atau tim lomba. *ESPORT* sendiri merupakan olahraga elektronik yang dilakukan melalui sarana elektronik seperti gadget dan PC. Saat mengikuti *ESPORT* sendiri, anak-anak akan diberikan gaji bulanan dan akan mendapatkan insentif jika mereka memenangkan sebuah turnamen. *Game online* juga dapat diunduh dari *YouTube.*

b. Mengetahui lingkungan selain sekolah

   Selama ini anak-anak hanya mengenal lingkungan sekolah dan lingkungan rumah saja, dengan adanya utilitas dan *game online*, anak-anak menjadi lebih akrab dengan *gadget* dan *game online*, anak-anak dapat menggunakannya. Dengan adanya pandemic virus corona ini, gadget sangat membantu sekali anak dalam belajar.

c. Pengetahuan berbahasa asing

   Anak lebih mengetahui berbahasa asing, lantaran game itu sendiri mempunyai pengaturan bahasa yang beragam secara otomatis anak tahu apa maksud bahasa asing yang terdapat di *game online* dan berimbas negatif juga positif, terlebih lagi beranggapan bahwa *game online* itu hanya berdampak negatif terhadap penggunannya lantaran akan menguras saat dan sebagai kecanduan.

Dampak *Game online* Terhadap Pembelajaran

Game online sering kali membawa dampak negatif terhadap pembelajaran yang berakhir dengan hasil belajar siswa, namun *game online* juga dapat membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dampak positif *game online* adalah dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya pikir dan penalaran, sedangkan dampak negatifnya adalah dapat menyebabkan sulit berkonsentrasi saat proses belajar dan menurunnya motivasi belajar. Dampak positif *game online* adalah meningkatkan kemampuan motorik siswa, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dan mengembangkan imajinasi siswa, sedangkan dampak negatifnya adalah membuat siswa menjadi malas untuk belajar.

Game online adalah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet dengan tujuan sebagai hiburan dan jika dimainkan secara terus menerus dapat menyebabkan kecanduan bagi penggunanya. Sedangkan hasil belajar dalam pembelajaran merupakan perubahan pada diri seorang siswa sebagai akibat dari pengalaman-pengalaman dan proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) yang merupakan salah satu acuan terhadap keberhasilan siswa dalam proses pendidikan.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan di kelas IV, diperoleh informasi bahwa sebanyak 34 siswa dari 37 siswa di kelas IV suka bermain *game online*. *Game online* yang suka dimainkan siswa kelas IV ada bermacam-macam yaitu *roblox, mobile legend, free fire, sakura school simulator, minicraft, PUBG, miga,* dan *blokmango.* Dengan detail sebagai berikut:

Tabel 1. Data *Game online*

No	Nama Game	f	%
1	***Roblox***	**13**	**38%**
2	***Mobile Legend***	**12**	**35%**
3	***Free Fire***	**2**	**6%**
4	***Sakura School***	**2**	**6%**
5	***Minecraft***	**2**	**6%**
6	***PUBG***	**1**	**3%**
7	***Miga***	**1**	**3%**
8	***Blok Mango***	**1**	**3%**
Total		**34**	**100%**

Kemudian setelah melihat hasil PTS dari 34 siswa kelas IV yang suka bermain *game online*, peneliti melakukan analisis statistik deskriptif dengan mengkategorikan nilai siswa menjadi 3 kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Sebagai sampel, kategori nilai tinggi diambil 1 orang siswa yang memiliki nilai paling tinggi yaitu siswa A. Kategori nilai sedang diambil 3 orang siswa yang memiliki nilai sedang yaitu siswa B, C, dan D. Sedangkan kategori nilai rendah diambil 1 orang siswa yang memiliki nilai paling rendah yaitu siswa E. Kategori nilai sedang diambil 3 siswa sebagai sampel karena di kelas I jumlah siswa yang memiliki nilai sedang dan suka bermain *game online* cukup banyak yaitu 24 siswa dari total 34 siswa yang suka bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas IV, diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV bermain *game online* untuk mengatasi kebosanan. Beberapa siswa lebih suka bermain *game online* dari pada belajar, hal tersebut karena belajar menyebabkan ngantuk sedangkan *game online* tidak membuat ngantuk. Dalam sehari, Wahyu menghabiskan waktu untuk bermain *game online* kurang lebih 30 menit. *Game online* yang suka dimainkan adalah *roblox*. *Roblox* merupakan jenis permainan seperti lego yang di dalamnya ada beberapa jenis game yang bisa dipilih oleh pemain. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap Bayu, diperoleh informasi bahwa Bayu hobi bermain *game online*. Bayu lebih suka bermain *game online* daripada belajar, hal tersebut karena *game online* menyenangkan. Bayu tidak suka belajar karena belajar membuat ngantuk. Dalam sehari, Bayu bermain *game online* kurang lebih 1,5 jam. *Game online* yang suka dimainkan adalah *minecraft*.

Minecraft merupakan jenis permainan yang dapat meningkatkan imajinasi melalui berbagai jenis permainan di dalamnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap Arya, diperoleh informasi bahwa Arya hanya bermain *game online* saat hari libur. Arya lebih suka bermain *game online* daripada belajar karena bermain *game online* dapat mengisi waktu luang. Selain itu, Arya terkadang merasa bosan ketika belajar sehingga bermain *game online* untuk mengatasi kebosanan tersebut. Dalam sehari, Arya bermain *game online* kurang lebih 1 jam. *Game online* yang suka dimainkan adalah mobile legend. Mobile legend merupakan jenis game pertempuran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa Bayu, diperoleh informasi bahwa Zaki hobi bermain *game online*. Dalam sehari, Zaky bermain *game online* kurang lebih 2,5 jam. Dalam kesehariannya, Zaky suka bermain *game online* dan suka belajar. Zaky suka bermain *game online* saat tidak memiliki teman bermain di dunia nyata. Kemudian, Zaky lebih suka belajar karena jika tidak belajar atau tidak mengerjakan tugas akan dimarahi oleh guru kelasnya. *Game online* yang suka dimainkan adalah mobile legend. Mobile legend merupakan jenis permainan perang-perangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap Tio, diperoleh informasi bahwa Tio hobi bermain *game online*. Biasanya Tio suka bermain game sambil belajar. Dalam sehari, Tio bermain *game online* kurang lebih 3 jam. *Game online* yang suka dimainkan adalah *minecraft*. *Minecraft* merupakan jenis permainan survival.

Bersamaan wawancara yang dilakukan oleh guru wali kelas Kelas IV ia mengatakan: Dalam hal menyelesaikan tugas, siswa yang memiliki nilai tinggi cenderung cepat selesai daripada siswa lainnya. Untuk siswa yang memiliki nilai sedang, jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas akan bertanya kepada guru. Tetapi untuk siswa yang nilainya rendah, dia jarang bertanya jika tidak didatangi oleh gurunya. Siswa kelas IV rata-rata suka mata pelajaran SBdP seperti menyanyi, terutama bernyanyi secara berkelompok dan menggunakan alat musik. Ketika mendapatkan mata pelajaran yang disukai, maka siswa akan jauh lebih mudah memahami dan menerima materinya.

Dalam diskusi kelompok, siswa yang memiliki nilai tinggi sering memberikan komentar dengan cepat lalu menanggapi pertanyaan dengan cepat, jika ada kesulitan maka siswa tersebut akan mengajukan pertanyaan kepada guru. Untuk siswa yang nilainya sedang juga sama dengan siswa yang nilainya tinggi. Namun, siswa yang memiliki nilai rendah cenderung diam saat diskusi kelompok.

Dalam hal empati, siswa yang memiliki nilai tinggi memiliki empati yang bagus seperti ketika temannya tidak mengerti tentang suatu materi pembelajaran maka ia langsung tanggap untuk membantu. Namun untuk siswa yang memiliki nilai sedang dan rendah masih memerlukan banyak motivasi untuk berempati terhadap orang lain.Dalam hal mengumpulkan tugas, siswa yang nilainya tinggi mengumpulkan tugas tepat waktu tanpa menunda. Untuk siswa

yang memiliki nilai sedang tetap berusaha mengumpulkan tugas tepat waktu, tetapi jika ada kesulitan akan meminta waktu lagi untuk mengerjakannya.

Kemudian untuk siswa yang memiliki nilai rendah, kadang mengerjakan tugas dan kadang juga tidak mengerjakan tugas, bahkan seringkali harus diberikan peringatan lewat WA secara tertulis atau telpon baru siswa tersebut mengerjakan, tetapi terkadang setelah diberikan peringatan tetap tidak mengerjakan tugas. Siswa yang memiliki nilai tinggi mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan penuh percaya diri. Untuk yang memiliki nilai sedang kadang ada yang mengerjakan tugas tidak sungguh-sungguh, kadang kurang fokus, sehingga guru harus tetap memberikan motivasi dan memantau selama pembelajaran. Untuk siswa yang memiliki nilai rendah sering acuh tak acuh pada tugas dan mengerjakan tugas seadanya.

Wawancara dilakukan kepada kepada 5 orang siswa secara singkat, wawancara ini berkaitan dengan *game online*. Kemudian, sumber data yang terakhir berasal dari wawancara mendalam terhadap guru kelas IV berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti memperoleh hasil pengumpulan data sebagai berikut:

1) Kognitif (Pengetahuan)

   KKM di SD Negeri 020 Langsat Hulu adalah 75. Dari hasil PTS semester gasal menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai tinggi (Wahyu) mendapatkan rata-rata nilai 90 dan tidak ada nilai di bawah KKM. Siswa yang memiliki nilai sedang (Bayu) mendapatkan rata-rata nilai 80 dan tidak ada nilai di bawah KKM. Siswa yang memiliki nilai sedang (Arya) mendapatkan rata-rata nilai 80, walaupun sama dengan rata-rata nilai siswa Bayu tetapi siswa Arya mendapatkan 1 nilai di bawah KKM, yaitu nilai mata pelajaran matematika. Siswa yang memiliki nilai sedang (Zaki) mendapatkan rata-rata nilai 76 dengan 2 nilai di bawah KKM yaitu nilai mata pelajaran matematika dan IPA. Sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah (Tio) mendapatkan rata-rata nilai 71 yang artinya rata-rata nilainya di bawah KKM, dengan nilai mata pelajaran yang di bawah KKM sebanyak 4 nilai yaitu nilai mata pelajaran matematika, IPA, IPS, dan SBdP. Detail penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Kognitif

Nama Siswa	Nilai Mata Pelajaran									Rata-Rata
	PABP	PKN	B.Indo	MTK	IPA	IPS	SBdP	PJOK	B.Jawa	
Wahyu	93	100	84	88	93	75	100	93	80	90
Bayu	83	75	78	76	79	75	88	93	77	80
Arya	77	84	89	72	86	75	88	76	77	80
Zaki	77	75	78	68	71	88	75	76	73	76
Tio	77	75	78	68	64	63	63	76	73	71

2) Afektif (Sikap)

Penilaian sikap dikategorikan menjadi 3, yaitu sangat baik, baik, dan cukup. Berdasarkan hasil perhitungan gabungan antara penilaian terhadap diri sendiri, teman sejawat, dan guru, siswa yang memiliki nilai tinggi (Wahyu) memiliki jumlah nilai 31 dengan predikat sangat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (Bayu) memiliki jumlah nilai 26 dengan predikat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (Arya) memiliki jumlah nilai 25 dengan predikat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (Zaki) memiliki jumlah nilai 23 dengan predikat baik, dan siswa yang memiliki nilai rendah (Tio) memiliki jumlah nilai 21 dengan predikat baik. Detail penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. **Penilaian Afektif**

Nama Siswa								Nilai Sikap	Jumlah	Predikat
	SPRT	SJ	SD	STJ	SP	SS	SPD	SK		
A	4	3	4	4	4	4	4	4	31	A
B	3	3	3	4	4	3	3	3	26	B
C	3	3	3	3	3	4	3	3	25	B
D	3	3	2	3	3	3	3	3	23	B
E	3	2	2	3	3	3	3	2	21	B

Keterangan:
SPRT: Sikap Spiritual
SJ: Sikap Jujur
SD: Sikap Disiplin
STJ: Sikap Tanggung Jawab
SP: Sikap Peduli
SS: Sikap Santun
SPD: Sikap Percaya Diri
SK: Sikap Kerja Sama

Predikat:
A: Sangat Baik
B: Baik
C: Cukup

3) Psikomotorik (Keterampilan)

Berdasarkan penilaian psikomotorik atau keterampilan, siswa yang memiliki nilai tinggi (Wahyu) mendapatkan rata-rata nilai 95 dengan kategori sangat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (Bayu) mendapatkan rata-rata nilai 90 dengan kategori sangat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (Arya) mendapatkan rata-rata nilai 90 dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapatkan nilai sedang (Zaki) mendapatkan nilai rata-rata 79 dengan kategori baik, sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah (Tio) mendapatkan rata-rata 71 dengan kategori baik. Pengkategorian nilai psikomotorik atau keterampilan ini diperoleh dari guru kelas IV. Detail penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. **Penilaian Psikomotorik**

Nama Siswa	Nilai KI3	KI4	Rata-Rata	Kategori
A	100	90	95	Sangat Baik
B	100	80	90	Sangat Baik
C	100	80	90	Sangat Baik
D	83	75	79	Baik
E	67	75	71	Baik

KESIMPULAN

Kesimpulannya bahwa *Game online* saat ini telah berkembang sangat pesat. Banyak anak usia sekolah dasar bermain *game online* sendiri. Oleh karena itu, anak akan kecanduan *game online*, mengganggu belajarnya karena terlalu sering bermain *game online*. Apakah *game online* bermanfaat atau tidak tergantung pada individu, bereaksi terhadap *game online* dengan cara yang positif atau tidak. Kebanyakan anak-anak lebih banyak bereaksi terhadap *game online* ke arah kejahatan, anak-anak lebih ke arah kecanduan *game online* karena lupa waktu.

BIBLIOGRAFI

Ananda, L. R., & Kristiana, I. F. (2017). *Studi Kasus: Kematangan Sosial Pada Siswa Homeschooling*. Jurnal Empati, Vol 6 No 1.

Anhar, Rahmat. (2014). *"Hubungan Kecanduan Game online dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang".* Skiripsi. Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang

Fauzi Ach. 2019. "*Pengaruh Game online terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*". Jember : Universitas Jember.

Febrianto, A. S. (2016). *Studi kasus penerimaan seorang ayah terhadap anak autis*. Jurnal Psikologi Teori dan Terapan, Vol 7 No 1.

Fernando, Elfis. (2020). P*engaruh Penerapan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 4 no 2.

Gumilang, G. S. (2016). *Metode penelitian kualitatif dalam bidang bimbingan dan konseling*. Jurnal Fokus Konseling, Vol 2 No 2.

Gunawan, Candra. (2020). *Pengaruh Game online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung.* Jurnal UNPAS. Vol 2 No 3.

Hasanah, H. (2017). *Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial).* At-Taqaddum, Vol 8 No 1.

Kautsar, Thufiel. (2019). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game MMORPG TORAM Online.* Skripsi Ekonomi Syariah. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Malang.

Laila, Noor Alfu. (2009). "*Pengaruh Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. Cakrawala Pendidikan,* Th. XXVIII, No. 3

Leniwati, L., & Arafat, Y. (2017). *Implementasi Supervisi Akademik Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Kinerja Guru.* JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan), Vol 2 No 1.

Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Nuraminmujaidin, A. (2020). *Pengaruh Bermain Game online dan Teman Sebaya Terhadap Akhlak Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Angkatan 2017* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. (2017). *Belajar dan Pembelajaran,* Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol.03 No.2, (Online), Diakses pada 26 Desember 2020.

Pratiwi Riska. (2015). *Perbandingan Potensi Berat Dan Volume Lumpur Yang Dihasilkan Oleh IPA Badak Singa PDAM Tirtawening Kota Bandung Menggunakan Data Sekunder Dan Primer.* Jurnal Online Institut Teknologi Nasional. Vol 3, No 1.

Prihatsanti, U, Suryanto, S, & Hendriani, W. (2018*). Menggunakan studi kasus sebagai metode ilmiah dalam Psikologi.* Buletin Psikologi, No 26 Vol 2.

Ariantoro Rizqi dan Try. (2016). *Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.* JUTIM Vol 1 No 1.

Salsabila Azza dan Puspitasari (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan dan Dakwah Vol 2, No 2.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suplig andrew, maurice (2017). *Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.* Jurnal Jaffray, Vol 15, No 2.

Sutrisno, Lukad Perdana & Valiant. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Vokasi. (Volume 6 No 1, Februari 2016)

Syafi'i Ahmad dkk, (2018). *Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruh*i, Jurnal komunikasi pendidikan, Vol 2 No 2.

Vina, Febiani. (2021) *Pengelolaan Lingkungan Belajar. Jurnal yayasan kita menulis.* Vol 5 no 3.

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).