

Analisis permainan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar

M. I. Hanafi¹, S. B. Kurniawan², and T. Budiharto³

¹ Mahasiswa PGSD Kampus IV, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

² Dosen PGSD Kampus V, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

³ Dosen PGSD Kampus V, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

(ikramhanafi.3@gmail.com)

Abstract. *internet based games could be video games which are leaned toward by means of young human beings nowadays, which includes primary faculty understudies. With mechanical advances that proceed to create and feature simple get right of entry to for anybody, this makes understudies frequently play net primarily based games. accordingly, the cause for this take a look at changed into to determine the effect of net primarily based video games on understudy gaining knowledge of outcomes. This evaluation utilizes a contextual evaluation subjective examination kind, utilizing interview, perception, and documentation techniques that are regular on this review professionals could make experience of the effect of web primarily based video games on grade college understudy gaining knowledge of consequences. The statistics examination applied in the exploration cycle is through lessening, showing and portraying information ends.*

Kata kunci: a, b, c, dan d

1. Pendahuluan

Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, oleh karena itu dampak dari kemajuan teknologi seperti televisi, radio, handphone, gadget, dan ipads dengan cepat memengaruhi masyarakat. Teknologi memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang hiburan, seperti permainan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya, atau yang lebih dikenal dengan *game online*. Menurut Adams dan Rollings [1] *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Perkembangan *game online* saat ini sangat pesat, mulai dari metode tampilan *gameplay*, grafik *game*, resolusi gambar, dan lain-lain.

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif. Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain *game online* seperti; kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya. [2]. *Games* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak

dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *games* ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar [3]

Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Di dalam diri manusia terdapat potensi untuk di ajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada zaman sekarang di era milenial atau era 4.0 sudah tidak bisa dipungkiri bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan kecanggihan *smartphone*. Dan hampir semua kalangan menggunakan menggunakan *smartphone* termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Generasi milenial umumnya memiliki karakter yang ditandai dengan kedekatan dan keakrabannya dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Zaman sekarang masih banyak anak yang bergantung pada *smartphone*, akibat dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan *smartphone*. Ketika anak sudah diberikan *handphone* oleh orang tuanya, orang tua seakan tidak mengawasi anak dalam menggunakan *handphone* seperti pada saat anak bermain *game online*. [4]

Penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut dengan judul “PENGARUH *GAME ONLINE* PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK menyimpulkan bahwa permainan *game online* PUBG merupakan permainan yang membuat para pemain merasa ambisius dalam artian jika bermain kalah akan mempunyai niat lagi untuk bermain sampai menang, dan jika menang ingin main lagi, dan terus ingin membuat peserta didik mengalami kecanduan, jika tidak bisa membagi waktu antara bermain *game online* dengan tugas dan kewajiban sebagai siswa. Apabila peserta didik menjadi pecandu *Game online* PUBG bisa menjadi nilai prestasi akademik di sekolah menurun sehingga belajar bermalas-malasan mengerjakan tugas tugas, jika peristiwa ini terus berlanjut tanpa disadari maka peserta didik tersebut terancam dikeluarkan dari sekolah dengan nilai yang terlalu rendah. Tetapi ada pula pemain *Game online* PUBG yang bisa membagi waktu antara bermain dan tugas sebagai siswa, semua kembali pada individu masing- masing dalam menyikapi fenomena sosial tersebut. [5]

Game online tentunya juga pasti memiliki sisi negatifnya menurut dampak negatif bermain *game online* adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina *gamer* lainnya, banyaknya istilah-istilah yang hanya *gamers* lah yang mengetahui maksud dan istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di *game online* yang sama. Berdasarkan pengertian diatas maka dampak negatif yang dirasakan oleh para subyek ini juga menjadi salah satu dampak dari bermain *game online* dimana para pemain akan terganggu atau malah sebaliknya terbiasa dengan kosakata kasar yang diperoleh pada saat permainan di mulai, kebanyakan *gamers* saat bermain *game online* akan terbiasa dengan yang namanya identik kosakata baru atau kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina dan menghakimi dikalangan para pemain *game* itu sendiri, selain itu dampak yang ditimbulkan oleh *game online* mobile legend bisa menyebabkan anak menjadi malas belajar karena pada dasarnya *game online* itu memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada anak. [6]. Berdasarkan observasi di SDN Duren 03 , perkembangan teknologi dengan hadirnya *game online* telah mempengaruhi siswa, memungkinkan siswa mengalami penurunan hasil belajar. Kemajuan teknologi yang paling maju adalah banyaknya permainan *game online* saat ini. Siswa SDN Duren 03 saat ini lebih memperhatikan *game online* yang beredar daripada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini dikarenakan banyak siswa SDN 03 yang malas belajar, tugas sekolah tidak selesai, apalagi di era pandemi ini, banyak siswa yang kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan guru, sehingga siswa kurang fokus pada pembelajarannya dan siswa mereka terpengaruh untuk bermain *game online*. Hal ini juga sering dikeluhkan orang tua siswa terhadap anak yang telah kecanduan *game online*. Para siswa dirumah mengalami perubahan sikap yaitu : malas belajar, individualis, melupakan kewajiban dan mengganggu ke dikarenakan siswa telah kelelahan dan tidak fokus dikarenakan terlalu banyak bermain *game online*, serta siswa tidak dapat menyerap pembelajar secara maksimal yang berakibat pada hasil belajar siswa. Dengan adanya persoalan tersebut, maka dari itu penulis tertarik

untuk mengkaji lebih dalam bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa SDN Duren 03.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode pendekatan studi kasus untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Duren 03 Kecamatan Tenganan yang sudah melakukan observasi bahwa di SD tersebut sudah diketahui siswa aktif bermain *game online*. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri Duren Kecamatan Tenganan, serta wawancara dengan guru kelas V, siswa kelas V dan orangtua siswa, yang diharapkan dapat mempermudah dalam penelitian terhadap siswa SD Negeri Duren Kecamatan.

Sumber data yang diperoleh yaitu sumber data primer dan sekunder. Seperti diketahui bahwa data primer adalah data yang secara langsung dikumpulkan dan diperoleh dari wawancara yang didalamnya bersangkutan dengan apa yang terdapat pada observasi dan pedoman wawancara. Data sekunder yakni data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain dalam bentuk publikasi atau jurnal, Penggunaan buku, jurnal, dan dokumen peneliti pilih dan gunakan sebagai data sekunder. Diharapkan dengan adanya sumber data tersebut dapat memberikan deskripsi terhadap fenomena permainan *game online* pada prestasi akademik peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui wawancara, dimana peneliti menyiapkan pertanyaan sebelumnya untuk digunakan sebagai bahan wawancara secara langsung. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh data secara lebih luas dan menyeluruh sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapang. Teknik yang kedua adalah observasi langsung. Observasi langsung yang direalisasikan dengan cara mencatat informasi-informasi yang berhubungan dengan pemain *game online* nilai siswa yang bermain *game* ini [7].

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *game online* dikalangan siswa SDN Duren 03 cukup tinggi. Hasilnya ditemukan peneliti bahwa dari 18 siswa kelas V (lima), 16 siswa diantaranya mempunyai handphone dan 9 siswa yang bermain *game online*. Keberadaan handphone ini memudahkan siswa untuk mengakses *game online* instan dan dapat dimainkan secara fleksibel. Penggunaan handphone oleh siswa kelas V (lima) SDN Duren 03 ini Sebagian besar diberikan oleh siswa untuk menunjang pembelajaran online, namun dalam kenyataannya banyak siswa yang menggunakan handphone ini untuk bermain *game online* maupun bermain sosial media

a. Pengertian *game online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* adalah permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi atau hiburan dimana satu atau lebih pemain ikut serta. *Game online* merupakan salah satu hasil pengembangan Internet. *Game online* adalah bentuk permainan yang didasarkan pada elektronik dan visual. *Game online* dimainkan menggunakan media visual elektronik yang melibatkan banyak Pemain di dalamnya, dimana *game* ini membutuhkan jaringan internet [8].

Game online adalah suatu permainan yang permainannya terdapat tantangan tantangan yang dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya dan apabila sudah menjadi kebiasaan maka akan sulit untuk berhenti dan menjadikan pemainnya lupa dengan waktu, kemunculan *game online* yang sejak awal kemunculannya, terus dan semakin berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nitendo, sega, dan online *game*, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan ini terutama dikalangan remaja yaitu online *game*, online *game* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut.[6]

Peneliti melakukan observasi pada siswa kelas V (lima) di SDN Duren 03 untuk mengetahui rata rata penggunaan handphone atau ponsel pintar dikalangan siswa. Peneliti menemukan

bahwa dari 17 siswakelas V (lima), 17 siswa diantaranya mempunyai handphone dan 9 siswa yang bermain *game online*. Keberadaan handphone ini mudah dijangkau oleh masyarakat luas, jadi tidak heran jika sudah banyak siswa sekolah dasar sudah mempunyai handphone. Penggunaan handphone oleh siswa kelas V (lima) SDN Duren 03 ini Sebagian besar diberikan oleh siswa untuk menunjang pembelajaran online, namun dalam kenyataannya banyak siswa yang menggunakan handphone ini untuk bermain *game online* maupun bermain sosial media. Dari sudut pandang orang tua yang anaknya bermain *game online*, kebanyakan para orang tua masih minim pengetahuan mengenai *game online*. Orang tua khawatir *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain sehingga dapat mempengaruhi waktu belajar siswa.

b. Frekuensi bermain *game online*

Berdasarkan observasi dan penelitian dapat dikatakan bahwa anak yang bermain *game online* maka tidak akan jauh kaitannya dengan frekuensi yang dihabiskan anak untuk bermain *game online*. Frekuensi dalam bermain *game online* selalu menjadi tolak ukur untuk menilai siswa kecanduan atau tidak, dari data wawancara peneliti menemukan bahwa setiap anak memiliki frekuensi bermain yang berbeda, sebagian besar anak memainkan *game online* dalam satu hari bisa lebih dari 2 jam, hal ini sama dengan pendapat bahwa banyaknya waktu untuk memainkan permainan *game online* dikatakan jarang jika waktu bermain kurang dari 1 jam, kadang-kadang jika waktu bermain 2-3 jam, sering jika bermain dalam waktu 4-6 jam, kecanduan jika anak bermain lebih dari 6 jam dan tinggi. Dalam bermain *game online* siswa cenderung memiliki waktu dan intensitas bermain yang berbeda, ditemukan 2 siswa bermain *game online* sampai malam yang lebih dari jam 8 malam, 3 siswa lain juga bermain *game online* saat jam belajar siswa dan 4 siswa tidak bermain *game online* saat sudah menjelang malam. Hal ini tentu akan mempengaruhi waktu belajar siswa yang tersita untuk bermain *game online* dan juga menimbulkan rasa malas untuk belajar, di sini peran orang tua sangat berpengaruh terhadap sikap anak dalam bermain *game online*[9].

Dengan frekuensi siswa bermain *game online*, sebagian orang tua melakukan tindakan penanganan supaya dapat mengontrol siswa dalam bermain *game online*. Selain itu siswa juga sering bermain *game online* di luar rumah bersama teman sebaya. Hal ini juga menjadi perhatian khusus oleh para orang tua untuk mengontrol anak dalam bermain *game online*, seperti membatasi kuota internet pada handphone siswa, menerapkan jam malam, dan tidak memperbolehkan siswa membawa handphone keluar rumah supaya tetap bisa diawasi oleh orang tua. Sebagian orang tua lain lebih membebaskan anak dalam bermain *game* atau HP, dalam catatan siswa sudah mengerjakan PR atau belajar dan tidak dilakukan lebih dari 3 jam perhari. Hal ini sejalan dengan teori dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah: *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) *Withdrawal* (penarikan diri) *Tolerance* (toleransi) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) [10].

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*, internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) [11]. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan sesuatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat [12].

c. Pengetahuan tentang dampak *game online*

Pelajar muda adalah salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak dari permainan internet . Waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat, tetapi anak-anak

biasanya akan menggunakannya untuk duduk di depan komputer dan menikmati bermain *game online* ini dan anak-anak harus mengembangkan skor tinggi yang bahkan anak-anak lalai untuk mengingat kemungkinan kesempatan untuk berhenti bermain *game online*.

Game online mempunyai dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu Pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kasayangan mereka [13].

Dampak positif yang ditunjukkan selama wawancara adalah 1) Sebagai hiburan, bermain *game online* merupakan pelarian yang instan untuk melepas penat sejenak siswa bisa kembali fokus belajar. Dalam proses wawancara kebanyakan siswa menyampaikan bahwa bermain *game online* memang ditujukan untuk mencari hiburan ditengah padatnya kegiatan siswa di sekolah maupun di rumah. 2) Belajar bahasa asing, di dalam *game online* kebanyakan menggunakan bahasa asing terutama Bahasa Inggris yang menuntut siswa untuk terbiasa dengan bahasa asing tersebut, secara tidak langsung hal ini melatih siswa untuk paham dan mengerti tentang Bahasa Inggris. 3) Kreatif, *game online* dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, menganalisis dan mengambil tindakan, dikarenakan hal tersebut sudah menjadi basic para siswa dalam bermain *game online* yang dapat menjadi sisi positif ketika di gunakan dalam kehidupan sehari-hari. 4) bisa untuk mencari uang, hal ini juga merupakan kreativitas siswa dalam memanfaatkan *game online*, dimana siswa dapat mendapatkan uang dari mengikuti kompetisi di dalam *game online* dan juga melakukan jual beli akun *game* menggunakan pembayaran digital. 5) lingkup sosial yang luas, dengan adanya sosial media sebagai alat untuk bergabung dalam komunitas *game online* siswa dapat mengenal orang lebih banyak dan lebih luas cangkupannya, hal ini yang mendorong siswa untuk mengenal orang baru dan belajar banyak hal yang belum pernah siswa temukan di lingkungan siswa.

Selain itu peneliti juga menemukan dampak negatif dari *game online* antara lain 1) Dapat mengganggu kesehatan, sering menatap layar handphone dan duduk terlalu lama dapat mengganggu kesehatan siswa, yang tentunya akan merusak kesehatan mata akibat dari terlalu lama menatap layar handphone. 2) menimbulkan kecanduan, dari frekuensi anak bermain *game online* dapat memengaruhi aspek kehidupan siswa dan jika sudah dalam tahap kecanduan makan peran orang tua ikut andil besar dalam mengandalikan siswa supaya tidak lalai dengan kewajibannya sebagai anak dan pelajar. 3) Menimbulkan rasa malas, frekuensi anak bermain *game* menimbulkan rasa malas untuk belajar terlebih lagi jika siswa bermain sampai malam yang menguras waktu, tenaga dan pikiran siswa. Sehingga siswa sudah terlalu lelah melanjutkan aktifitas lainnya dan mengabaikan belajar dirumah serta menimbulkan kebiasaan yang negatif untuk proses belajar siswa. 4) Boros kuota internet, dalam bermain *game online* tentu membutuhkan kuota internet yang cukup besar supaya siswa dapat tetap terhubung ke internet, karena frekuensi siswa bermain *game online* juga cukup tinggi maka kuota yang digunakan siswa juga banyak. Hal ini penyebab utama pemborosan kuota yang dirasakan siswa maupun orang tua, mengingat kuota yang diberikan kepada siswa untuk mendukung proses belajar dan kuota internet siswa yang terbatas. Minimnya waktu yang di gunakan siswa untuk belajar dan kebiasaan siswa tidak mengulang materi atau membaca di rumah yang menjadi faktor penunjang dari kemampuan berpikir kritis. [14]

d. Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar

Prestasi didefinisikan sebagai hasrat untuk mengerjakan sesuatu yang sulit dengan secepat dan sebaik mungkin, dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi berprestasi merupakan penggerak siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan meskipun dirasa sulit untuk mencapai prestasi yang telah ditetapkan. Pekerjaan yang sulit akan membuat siswa meningkatkan usahanya agar mampu menyelesaikan tugas tersebut dengan hasil yang maksimal [15]. Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, sebagai berikut: 1. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi. 2. Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir. 3. Tingkat realistik dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistik. 4. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun. 5. Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar. 6. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar [16].

Dilihat dari frekuensi anak yang cenderung sudah kecanduan bermain *game online* tentu sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, selama pembelajaran siswa kurang fokus dan asik dengan dunia siswa sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Ketidak fokusan siswa dalam pembelajaran berpengaruh dengan kemampuan anak dalam menyerap materi dari guru, rata-rata siswa yang bermain *game online* ini membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan dengan siswa lain untuk memahami materi. Selain itu rata-rata siswa tidak mengulangi materi di rumah yang sudah menjadi habit malas siswa yang lebih memilih bermain *game online* ataupun bermain bersama teman, peneliti menyimpulkan bahwa intensitas anak bermain *game* dapat mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar seperti yang ditunjukkan siswa dalam wawancara, siswa yang memiliki intensitas paling tinggi cenderung tidak memiliki semangat belajar dan menjadi pusat kegaduhan di kelas, berbeda dengan siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedikit dan kontrol orang tua mampu mempengaruhi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dari guru dengan baik. *game online* terhadap hasil belajar siswa Terganggunya proses belajar siswa tentu saja mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.[17]

Peran orang tua dalam mengontrol peserta didik berproses belajar di rumah. Orang tua memberi andil yang cukup besar terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran selama belajar di rumah. Seperti diketahui bersama bahwa hampir seluruh permasalahan di dunia pendidikan selalu berputar-putar pada guru, peserta didik, dan lingkungan belajar di sekolah. Hal ini peran orang tua atau wali murid di rumah untuk mengambil porsi yang cukup untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar [18]. Keluarga berperan penting dalam proses belajar peserta didik. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi antara lain: suasana rumah, relasi antar anggota keluarga, cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga. Pemberian perhatian yang cukup oleh orang tua kepada anak akan memiliki dampak baik terhadap perkembangan kepribadian[19]

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Pembahasan analisis permainan *game online* terhadap hasil belajar di SDN Duren 03 Kecamatan Tenganan dapat disimpulkan bahwa realita penggunaan *game online* sebagian besar siswa sudah menggunakan handphone ataupun sel yang mana handphone memberi kemudian dana untuk mengetahui maupun bermain *game online* dalam bermain *game* siswa mempunyai jenis *game* dan frekuensi bermain yang berbeda hal ini berdampak terhadap proses belajar siswa dilihat dari frekuensi anak yang cenderung sudah kecanduan *game online* tentu sangat

berpengaruh terhadap proses belajar siswa sedangkan pembelajaran siswa kurang fokus dan asyik dengan dunia mereka sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru terganggunya pada belajar siswa tentu saja mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa hal ini juga mengakibatkan kurangnya maksimal pemahaman siswa terhadap suatu materi maka dari itu banyak faktor juga yang mempengaruhi hasil belajar siswa

5. Referensi

- [1] I. Kurniawati and H. Purnomo, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD," *Elem. J. PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, vol. 3, no. 1, pp. 74–81, 2021, doi: 10.33654/pgsd.
- [2] M. I. Sari, Rosmawati, and T. Umari, "Kecanduan Game Online Dan Masalah-Masalah Yang Dialami Siswa Di Sma Negeri 12 Pekanbaru," *Jom Fkip*, vol. 5, no. 2, pp. 1–15, 2018.
- [3] S. Masfiah and R. V. Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online," *FOKUS (Kajian Bimbing. Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.22460/fokus.v2i1.2970.
- [4] S. H. Harahap and Z. H. Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1304–1311, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>
- [5] A. Fauzi, "PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK," *ScienceEdu*, vol. II, no. 1, p. 61, 2019, doi: 10.19184/se.v2i1.11793.
- [6] Nugrananda Janttaka, "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung," *Inventa*, vol. 4, no. 2, pp. 132–141, 2020, doi: 10.36456/inventa.4.2.a2683.
- [7] M. Ridwan, B. Ulum, F. Muhammad, I. Indragiri, and U. Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, "Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah (The Importance Of Application Of Literature Review In Scientific Research)," *J. Masohi*, vol. 2, no. 1, pp. 42–51, 2021, [Online]. Available: <http://journal.fdi.or.id/index.php/jmas/article/view/356>
- [8] A. P. Suryaningsih, Rudi Mumu, "Jurnal ilmiah society," *J. Ilm. Soc.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [9] Carolus Borromeus Mulyatno, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. May, pp. 1349–1358, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i3.4344.
- [10] C.-Y. Chen and S.-L. Chang, "An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features," *Asian J. Heal. Inf. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 38–51, 2008.
- [11] K. S. Young, M. Pistner, J. O. Mara, and J. Buchanan, "The mental health concern for the millennium.," *Cyber-disorders*, vol. 2, no. 5, pp. 475–479, 1999.
- [12] M. Z. Mustamiin, "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa," *J. Vision. Penelit. dan Pengemb. dibidang Adm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, 2019, doi: 10.33394/vis.v4i1.1980.
- [13] H. Masya and D. A. Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *KONSELI J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 3, no. 2, pp. 103–118, 2016, doi: 10.24042/kons.v3i2.575.
- [14] N. Fitrianti, J. I. S. Poerwanti, and S. Sularmi, "Studi korelasi antara gaya belajar dan kebiasaan membaca dengan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran ips di sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 9, no. 4, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/48762>
- [15] R. Rahyuni, M. Yunus, and S. Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *Bosowa J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 65–70, 2021, doi: 10.35965/bje.v1i2.657.
- [16] D. K. Irmawati, "What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking

- Skill?," *JEES (Journal English Educ. Soc.*, vol. 1, no. 2, pp. 71–82, 2016, doi: 10.21070/jees.v1i2.442.
- [17] M. Mashadi, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Tubuh Sehat melalui Metode Pembelajaran Jigsaw (Penelitian Tindakan Kelas Peserta Didik Kelas I Semester 1 SDN Ngiyono Tahun Pelajaran 2016/2017)," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 116–122, 2019, doi: 10.20961/jpi.v5i1.33818.
- [18] Suprapti, "Penggunaan media metamorfosis hewan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif IPA siswakesel IV sekolah dasar," no. 1, 2020.
- [19] L. S. Dewashanty, R. Winarni, and J. Daryanto, "Analisis faktor-faktor penghambat dalam pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelas II sekolah dasar," no. 449.