



Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang

Retno Ayu Wardany, Suhartono*, Siti Mas'ula

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: suhartono.fip@um.ac.id

Paper received: 3-12-2021; revised: 18-12-2021; accepted: 22-12-2021

Abstract

The development of gadgets and applications in them is increasing along with technological developments in the era of digitalization. One of the applications that is developed and most downloaded by users of online applications is online games. Based on initial interviews conducted at SD Negeri Sawojajar 01 Malang City, it was obtained that many grade IV B students like to play online games. The online games that are played also vary. Students who like to play online games spend time playing online games at different times of the day. The reason students like to play online games is because they feel bored studying. Students who like to play online games also have varying grades or learning outcomes. This research aims to analyze the impact of online games on the learning outcomes of grade IV B students at SD Negeri Sawojajar 01 Malang City. The design of this research used a mixed method (PMC) explanatory sequential model. Data collection techniques in this research were questionnaires, interviews, and documentation. Based on the research that has been done, the results show that online games have a negative impact on student learning outcomes, namely students are less able to remember learning materials, have difficulty understanding learning materials received in class, have difficulty in terms of reasoning material, students often say dirty words, often daydream. in the classroom, do not focus on learning, lack of student reflexes to something that happens, students are not punctual in doing and collecting assignments, and not being serious in doing the assignments that have been given by the teacher.

Keywords: online game; learning outcomes

Abstrak

Perkembangan *gadget* dan aplikasi yang ada di dalamnya meningkat seiring dengan perkembangan teknologi di era digitalisasi. Salah satu aplikasi yang berkembang dan paling banyak didownload oleh pengguna aplikasi online adalah *game online*. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang, diperoleh informasi bahwa banyak siswa kelas IV B suka bermain *game online*. *Game online* yang dimainkan pun bervariasi. Siswa yang suka bermain *game online* menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dalam jangka waktu yang berbeda dalam sehari. Alasan siswa suka bermain *game online* karena merasa bosan belajar. Siswa yang suka bermain *game online* juga memiliki nilai atau hasil belajar yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. Desain penelitian ini menggunakan metode campuran (PMC) model explanatory sequential. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa *game online* mempunyai dampak negatif terhadap hasil belajar siswa yaitu siswa kurang mampu dalam mengingat materi pembelajaran, sulit memahami materi pembelajaran yang diterima di kelas, mengalami kesulitan dalam hal materi penalaran, siswa sering berkata kotor, sering melamun di dalam kelas, tidak fokus terhadap pembelajaran, kurangnya reflek siswa terhadap sesuatu yang terjadi, siswa tidak tepat waktu dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, serta tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Kata kunci: game online; hasil belajar

1. Pendahuluan

Memasuki dunia era digitalisasi, teknologi berkembang secara cepat dan meluas mengikuti perkembangan zaman. Teknologi menjadi hal yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Hampir semua bidang kehidupan memerlukan teknologi di dalamnya. Perkembangan dan kemajuan teknologi tersebut telah melahirkan berbagai bentuk media baru dalam berbagai bidang (Efendi dkk., 2017). Jika berbicara tentang teknologi maka tidak terlepas dari *gadget* dan semua aplikasi yang ada di dalamnya. Di tengah perkembangan *gadget* yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi, maka aplikasi berbasis teknologi yang ada dalam *gadget* pun tidak terlepas dari perkembangan tersebut. Salah satu aplikasi tersebut adalah *game online*. *Game online* adalah salah satu aplikasi yang paling banyak didownload pada *gadget* oleh para pengguna aplikasi online. *Game online* menjadi salah satu bagian dari cara hidup baru bagi berbagai kalangan salah satunya adalah bagi siswa (Surbakti, 2017).

Pengguna *game online* meningkat bersamaan dengan banyaknya perubahan yang terjadi di masyarakat, misalnya seperti diterapkannya pembelajaran dari rumah akibat adanya pandemi *Covid 19*. Penerapan pembelajaran dari rumah yang tidak efisien menyebabkan banyak siswa lebih memilih bermain *game online* (Manik dkk., 2021). Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar seringkali disalahgunakan oleh siswa untuk memainkan *game online* yang terdapat dalam *gadget* (Ariantoro, 2016). (Asmiati & Fatmawati, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan *game online* dapat menyebabkan siswa menjadi kurang berminat untuk belajar. Selain itu, siswa yang sering bermain *game online* menjadi malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah (Adiningtyas, 2017). Berdasarkan fenomena di sekitar, siswa yang terlalu banyak bermain *game online* sering lupa waktu dan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu untuk menuntut ilmu. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa. Siswa yang terlalu banyak bermain *game online* sulit menerima dan memahami materi pembelajaran karena mereka cenderung tidak fokus saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang merupakan tempat peneliti melaksanakan program MBKM-Asistensi Mengajar. Ketika peneliti melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar, peneliti menemukan bahwa di kelas IV B sebanyak 34 dari 37 siswa suka bermain *game online*, jumlah ini lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa kelas IV A dan IV C yang suka bermain *game online*. *Game online* yang banyak dimainkan oleh kelas IV B antara lain adalah *roblox* dan *mobile legend*. Berdasarkan wawancara awal, diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV B yang suka bermain *game online* menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dengan jangka waktu yang berbeda dalam sehari. Ada yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online* kurang dari 1 jam dan ada pula yang menghabiskan waktu lebih dari 1 jam sehari. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa alasan suka bermain *game online* karena merasa bosan belajar. Kemudian, berdasarkan wawancara awal terhadap guru kelas IV B, ditemukan informasi bahwa beberapa siswa yang suka bermain *game online* sering lupa mengerjakan tugas, tidak membawa buku pelajaran, kurang fokus saat pembelajaran, dan sering melamun di kelas. Ada juga sebagian siswa yang suka bermain *game online* tetapi selalu disiplin dalam mengerjakan tugas, fokus dalam pembelajaran, dan tidak lupa membawa buku pelajaran. Selain itu, 34 siswa yang suka bermain *game online* ini juga memiliki nilai dan hasil belajar yang bervariasi. Ada yang memiliki nilai tinggi, sedang, dan sangat rendah.

Penelitian terkait dampak dari *game online* telah banyak dilakukan. (Ariantoro, 2016) dalam penelitian berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar”, mengungkapkan bahwa sebanyak 70% dari 20 orang pelajar, rela menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dengan tujuan agar menghilangkan stress akibat beberapa hal, contohnya seperti lelah belajar. (Ulfa & Risdayati, 2017) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, menyatakan bahwa *game online* berdampak terhadap menurunnya nilai mata pelajaran remaja, remaja mengalami gangguan tidur dan sakit kepala karena kelelahan bermain game, serta menyebabkan remaja merasa cemas dan mudah marah ketika tidak bermain game. Dan (Meutia dkk., 2020) dalam penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”, menjelaskan bahwa siswa yang suka bermain *game online* kurang fokus saat pembelajaran serta sering tidak hadir di sekolah karena kesiangannya akibat terlalu banyak bermain *game online*, menurut orang tua siswa *game online* menyebabkan siswa kurang minat belajar sehingga berakibat terhadap menurunnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin menggali informasi lebih dalam berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SDN Sawojajar 01 Kota Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV B di SDN Sawojajar 01 Kota Malang. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti, siswa, guru, dan orang tua mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa.

1.1. Game Online

1.1.1. Pengertian Game Online

Dalam KBBI “game” diartikan sebagai “permainan”. Permainan merupakan kegiatan yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu orang atau lebih tergantung jenis permainannya. *Game online* biasanya disediakan sebagai tambahan layanan oleh perusahaan penyedia layanan *online*. *Game online* didefinisikan sebagai media elektronik yang menyajikan permainan berupa tampilan gambar, suara, gerak, dan warna yang memiliki aturan main dan memiliki level tertentu, dengan tujuan sebagai hiburan dan bersifat adiktif (Adiningtyas, 2017). *Game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer yang memiliki sistem LAN (Local Area Network) atau internet (Andriyani, 2018).

Game online dapat disimpulkan sebagai permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet dengan tujuan sebagai hiburan dan jika dimainkan secara terus menerus dapat menyebabkan kecanduan bagi penggunanya.

1.1.2. Sejarah Game Online

Game online mulai dikenal pada tahun 1969, tujuan awal pembuatan game ini pada awalnya adalah untuk bidang pendidikan. Namun di tahun berikutnya, berkembanglah sistem yang memiliki kemampuan *time-sharing* yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah

pembelajaran online. Hingga pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan (Surbakti, 2017). *Game online* yang pertama kali muncul adalah game yang bergenre pesawat perang yang digunakan untuk kepentingan militer, kemudian game-game tersebut menginspirasi perkembangan serta munculnya variasi *game online* yang baru (Ulfa & Risdayati, 2017).

1.1.3. Tipe dan Jenis *Game Online*

(Masya & Candra, 2016) menjelaskan bahwa ada berbagai tipe *game online* seperti *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Cross-Platform Online*, *Browser games*, dan *Massive Multiplayer Online Games*. Tipe *game online* tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *Game online* tipe *First Person Shooter (FPS)* adalah tipe di mana pemain ditempatkan seolah-olah berada pada permainan dalam *game online* tersebut dan kebanyakan game ini mengambil setting berupa peperangan.
2. *Game online* tipe *Real-Time Strategy* menekankan pada kehebatan strategi yang digunakan oleh pemainnya.
3. *Game online* tipe *Cross-Platform Online* dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda.
4. *Game online* tipe *Browser games* merupakan tipe game yang dimainkan dengan browser seperti firefox dan opera.
5. *Game online* tipe *Massive Multiplayer Online Games* adalah game yang pemainnya bermain dalam dunia yang skalanya lebih besar, sehingga para pemain dapat berinteraksi seperti di dunia nyata.

Ada dua jenis *game online* yang meliputi *web based game* dan *teks based game*. *Web based game* merupakan aplikasi yang ditempatkan pada server internet sehingga pemain hanya perlu mengakses internet dan browser untuk menggunakan game tersebut sehingga tidak perlu menginstalnya, namun seiring perkembangan zaman ada berbagai fitur yang perlu di *download* untuk mengakses dan menggunakan game tersebut. Sedangkan *teks based game* merupakan cikal bakal dari *web based game*. *Teks based game* sudah ada sejak sebagian komputer masih memiliki spesifikasi yang rendah (Kustiawan & Utomo, 2019).

1.1.4. *Game Online* yang dimainkan Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan tipe dan jenis *game online* tersebut, kemudian muncullah berbagai inovasi *game online*. Beberapa contoh *game online* yang banyak dimainkan saat ini terutama oleh siswa usia SD adalah *PUBG*, *mobile legends*, dan *Free Fire*. Menurut (Fauzi, 2019) *Playerunknown's Battleground* atau biasa dikenal dengan sebutan *PUBG* merupakan sebuah game pertempuran multiplayer kompetitif yang memiliki genre utama berupa Battle-Royale yang didasarkan pada film populer klasik yang pernah ada pada tahun 2000. *Mobile legends* atau biasa disingkat dengan *ML* merupakan sebuah game yang memiliki 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower yang bertujuan untuk menghancurkan tower utama yang dimiliki oleh musuh dan dimainkan menggunakan hero dengan pertarungan 5 versus 5 serta memerlukan strategi khusus untuk menang (Rani dkk., 2018). *Free fire* merupakan game yang dapat dimainkan secara individu maupun berpasangan dengan maksimal 4 orang dalam satu tim yang kemudian saling

bertarung untuk melawan musuh menggunakan senjata yang sebelumnya telah dikumpulkan sebelum permainan dimulai (Hakiki & Muhith, 2021).

1.2. Hasil Belajar

1.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu acuan untuk keberhasilan suatu proses pendidikan yang berupa kemampuan siswa yang didapat melalui berbagai pengalaman dalam proses belajar yang dilakukan siswa (Saputra dkk., 2018). Hasil belajar dapat diartikan sebagai akibat dari proses belajar seseorang berkaitan dengan perubahan pada diri seseorang yang belajar dalam bentuk perubahan sebagai hasil belajar berupa pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, sikap, keterampilan, serta kecakapan (Lestari, 2015). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurrita, 2018).

Hasil belajar dapat disimpulkan sebagai 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 keberhasilan siswa dalam proses pendidikan.

1.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Saputra dkk., 2018), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal yang diuraikan sebagai berikut :

1. Faktor internal dapat berupa faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan kurang lengkapnya anggota tubuh. Faktor psikologis seperti intelegensi, bakat, minat, kematangan, kesiapan, dan motif. Sedangkan faktor kelelahan dapat berupa kelelahan rohani dan jasmani.
2. Faktor eksternal dapat berasal dari faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah. Faktor keluarga seperti cara didik orang tua, hubungan siswa dengan anggota keluarga, keadaan ekonomi, perhatian orang tua, dan suasana di rumah. Faktor masyarakat dapat berupa budaya di masyarakat dan teman bergaul. Sedangkan faktor sekolah dapat berupa metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, penerapan kedisiplinan di sekolah, dan standar pelajaran.

1.3. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan tindakan untuk menstandarkan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui dua kegiatan pokok yang terdiri dari asesmen yang berupa pengumpulan hasil belajar dan evaluasi yang merupakan pengolahan dari hasil belajar (Subagia & Wiratma, 2016). Penilaian untuk siswa SD digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa yang dilaksanakan secara holistik-komprehensif menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai kompetensi yang harus dimiliki siswa seperti kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang melibatkan penilaian oleh pendidik, satuan pendidik, ataupun pemerintah (Hadiana, 2015). Penilaian hasil belajar dilakukan agar siswa dapat mengetahui sejauh mana

keberhasilannya mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru, hasil tersebut terdiri dari dua kemungkinan yaitu memuaskan dan tidak memuaskan (Arikunto, 2021).

Penilaian hasil belajar disimpulkan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik, satuan pendidik, maupun pemerintah untuk mengetahui serta mengukur pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan kompetensi yang harus dimiliki siswa seperti kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (atau keterampilan).

1.4. Dampak *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa

Game online sering kali membawa dampak negatif terhadap hasil belajar siswa, namun *game online* juga dapat membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Nisrina Fatin, 2020) 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. (Kustiawan & Utomo, 2019) menjelaskan bahwa 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. Sedangkan menurut (Surbakti, 2017), dampak positif *game online* adalah dapat menambah intelegensi, meningkatkan ketajaman mata, dan meningkatkan kinerja otak, sedangkan dampak negatifnya adalah menyebabkan kecanduan, terbengkalainya tugas sekolah, dan seringkali siswa membolos sekolah karena demi bermain game.

2. Metode

Desain penelitian ini menggunakan metode campuran (PMC) model explanatory sequential. Model ini dilakukan dengan dua tahapan, yang diawali dengan tahap pertama yaitu pengumpulan data dan analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian, dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu pengumpulan data dan analisis data kualitatif untuk memperkuat hasil penelitian kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan angket. Setelah itu, hasil dari keduanya digabungkan untuk diinterpretasikan dan diperjelas sehingga dapat ditarik kesimpulannya.

Lokasi penelitian berada di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan November-Desember tahun ajaran 2021/2022. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai siswa kelas IV B, angket, hasil wawancara dengan guru kelas IV B, serta hasil wawancara dari 5 orang siswa kelas IV B. Pengambilan 5 orang siswa ini dilakukan dengan menggunakan sampling purposive dengan kriteria tertentu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, panduan wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket diberikan kepada 5 orang kelas IV B yang suka bermain *game online* dan memiliki nilai tinggi, sedang, dan rendah. Wawancara singkat dilakukan terhadap 5 orang siswa kelas IV B berkaitan dengan *game online*, wawancara mendalam dilakukan terhadap guru kelas IV B berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar. Sedangkan, dokumentasi dilakukan dengan mengkaji nilai hasil belajar siswa kelas IV B yang suka bermain *game online* yang meliputi nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang diolah menggunakan *microsoft excel* untuk menggambarkan statistik dari hasil

penelitian . Untuk data kualitatif pada penelitian ini menggunakan analisis data naratif. Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi metode dengan menggabungkan dan membandingkan informasi dan data dengan cara yang berbeda yaitu dengan pengumpulan data angket, wawancara, dan dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *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 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 B, diperoleh informasi bahwa sebanyak 34 siswa dari 37 siswa di kelas IV B suka bermain *game online*. *Game online* yang suka dimainkan siswa kelas IV B ada bermacam-macam yaitu *roblox*, *mobile legend*, *free fire*, *sakura school simulator*, *minicraft*, *PUBG*, *miga*, dan *blok mango*. Dengan detail sebagai berikut :

Tabel 1. Data Game Online

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

Kemudian setelah melihat hasil PTS dari 34 siswa kelas IV B 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 IV B 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*.

Setelah pengambilan sampel, selanjutnya dilakukan pengambilan data. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai siswa kelas IV B (kognitif, afektif, dan psikomotorik), angket, wawancara siswa, serta wawancara guru. Hasil belajar siswa secara kognitif diambil dari nilai PTS semester gasal. Hasil belajar siswa secara afektif diambil dari pengisian angket yang berisi lembar penilaian diri sendiri, lembar penilaian teman sejawat, yang kemudian digabungkan dengan penilaian guru kelas IV B. Hasil belajar psikomotorik diambil dari nilai

keterampilan siswa. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berhubungan dengan hasil belajar siswa yang harus dijawab oleh 5 orang siswa dengan jawaban “ya” dan “tidak” sesuai dengan realita yang dialami oleh siswa. 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 B berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV B. Angket dan wawancara disusun berdasarkan kisi-kisi penelitian yang sudah divalidasi oleh dosen ahli. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti memperoleh hasil pengumpulan data sebagai berikut :

3.1. Kognitif (Pengetahuan)

KKM di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang adalah 75. Dari hasil PTS semester gasal menunjukkan bahwa siswa yang memiliki nilai tinggi (A) mendapatkan rata-rata nilai 90 dan tidak ada nilai di bawah KKM. Siswa yang memiliki nilai sedang (B) mendapatkan rata-rata nilai 80 dan tidak ada nilai di bawah KKM. Siswa yang memiliki nilai sedang (C) mendapatkan rata-rata nilai 80, walaupun sama dengan rata-rata nilai siswa B tetapi siswa C mendapatkan 1 nilai di bawah KKM, yaitu nilai mata pelajaran matematika. Siswa yang memiliki nilai sedang (D) mendapatkan rata-rata nilai 76 dengan 2 nilai di bawah KKM yaitu nilai mata pelajaran matematika dan IPA. Sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah (E) 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. Hasil Penilaian Kognitif

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

2.2. 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 (A) memiliki jumlah nilai 31 dengan predikat sangat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (B) memiliki jumlah nilai 26 dengan predikat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (C) memiliki jumlah nilai 25 dengan predikat baik, siswa yang memiliki nilai sedang (D) memiliki jumlah nilai 23 dengan predikat baik, dan siswa yang memiliki nilai rendah (E) memiliki jumlah nilai 21 dengan predikat baik. Detail penilaian tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil 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: Predikat:
 SPRT: Sikap Spiritual A: Sangat Baik
 SJ: Sikap Jujur B: Baik
 SD: Sikap Disiplin C: Cukup
 STJ: Sikap Tanggung Jawab
 SP: Sikap Peduli
 SS: Sikap Santun
 SPD: Sikap Percaya Diri
 SK: Sikap Kerja Sama

3.1. Psikomotorik (Keterampilan)

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

Tabel 4. Hasil Penilaian Psikomotorik

Nama Siswa	Nilai			Kategori
	KI3	KI4	Rata-Rata	
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

3.4. Angket

Berdasarkan pengisian angket diperoleh data bahwa siswa yang memiliki nilai tinggi (A) mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, menerapkan materi yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari, selalu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas, siswa A tetap mengerjakan, serta ketika ada tugas pun segera dikerjakan. Siswa A menyukai kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan selalu menanggapi pendapat orang lain dengan baik. Selain

itu, siswa A mudah berempati terhadap teman, selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan dan contoh yang telah diberikan oleh guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan nilai yang baik, serta senang membantu guru maupun teman yang sedang mengalami kesulitan.

Siswa yang memiliki nilai sedang (B) mudah mengingat materi, tetapi tidak mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa B menerapkan materi yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari, selalu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, tetap mengerjakan tugas walaupun ada kesulitan, segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, menyukai kegiatan pembelajaran di dalam kelas, menanggapi pendapat orang lain dengan baik, mudah bersimpati dengan teman, selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan dan contoh yang telah diberikan oleh guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan nilai yang baik, serta senang membantu guru maupun teman yang sedang mengalami kesulitan.

Siswa yang memiliki nilai sedang (C) tidak mudah mengingat materi, tetapi mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa C menerapkan materi yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari, selalu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, tetap mengerjakan tugas meskipun ada kesulitan, menyukai kegiatan pembelajaran yang ada di kelas, menanggapi pendapat orang lain dengan baik, mudah bersimpati terhadap teman, tidak selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan dan contoh yang telah diberikan oleh guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan nilai yang baik, serta senang membantu guru maupun teman yang sedang mengalami kesulitan.

Siswa yang memiliki nilai sedang (D) tidak mudah mengingat materi, tetapi mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa D menerapkan materi yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak selalu menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru, tetap mengerjakan tugas meskipun kesulitan, segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, menyukai kegiatan pembelajaran di kelas, menanggapi pendapat teman dengan baik, mudah bersimpati dengan teman, tidak selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan dan contoh yang telah diberikan oleh guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan nilai yang baik, serta senang membantu guru maupun teman yang sedang mengalami kesulitan.

Siswa yang memiliki nilai rendah (E) tidak mudah mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, menerapkan materi yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak selalu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, tetap mengerjakan tugas meskipun kesulitan, tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan, menyukai kegiatan pembelajaran di kelas, menanggapi pendapat orang lain dengan baik, mudah bersimpati terhadap teman, tidak selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan dan contoh yang telah diberikan oleh guru, tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh untuk untuk mendapatkan nilai yang baik, serta senang membantu guru maupun teman yang sedang mengalami kesulitan.

3.5. Wawancara Siswa Kelas IV B

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa A, diperoleh informasi bahwa siswa A bermain *game online* untuk mengatasi kebosanan. Siswa A lebih suka bermain

game online daripada belajar, hal tersebut karena belajar menyebabkan mengantuk sedangkan *game online* tidak membuat mengantuk. Dalam sehari, siswa A 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 siswa B, diperoleh informasi bahwa siswa B hobi bermain *game online*. Siswa B lebih suka bermain *game online* daripada belajar, hal tersebut karena *game online* menyenangkan. Siswa B tidak suka belajar karena belajar membuat mengantuk. Dalam sehari, siswa B 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 siswa C, diperoleh informasi bahwa siswa C hanya bermain *game online* saat hari libur. Siswa C lebih suka bermain *game online* daripada belajar karena bermain *game online* dapat mengisi waktu luang. Selain itu, siswa C terkadang merasa bosan ketika belajar sehingga bermain *game online* untuk mengatasi kebosanan tersebut. Dalam sehari, siswa C 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 D, diperoleh informasi bahwa siswa D hobi bermain *game online*. Dalam sehari, siswa D bermain *game online* kurang lebih 2,5 jam. Dalam kesehariannya, siswa D suka bermain *game online* dan suka belajar. Siswa D suka bermain *game online* saat tidak memiliki teman bermain di dunia nyata. Kemudian, siswa D 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 siswa E, diperoleh informasi bahwa siswa E hobi bermain *game online*. Biasanya siswa E suka bermain game sambil belajar. Dalam sehari, siswa E bermain *game online* kurang lebih 3 jam. *Game online* yang suka dimainkan adalah *minecraft*. *Minecraft* merupakan jenis permainan survival.

3.6. Wawancara Guru Kelas IV B

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara mendalam terhadap guru kelas IV B, diperoleh informasi bahwa banyak siswa kelas IV B suka bermain *game online* karena lebih atraktif, lebih menarik, dan lebih menyenangkan daripada pembelajaran yang konvensional. Menurut guru kelas IV B, *game online* memiliki sisi positif dan negatif. Jika dipergunakan untuk menunjang pendidikan, maka *game online* akan berdampak positif. Tetapi jika *game online* yang memiliki sifat tidak mendidik maka akan berdampak negatif. Saat di dalam kelas, ditemukan bahwa ada siswa kelas IV B yang suka bermain *game online* ini sering berbicara kotor, jika dinasehati sering membantah, dan sering celometan. Saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa yang suka bermain *game online* tidak fokus terhadap pembelajaran, sering melamun, dan beberapa kali meniru gerakan yang ada di game, misalnya meniru gerakan perang-perangan dengan menggunakan penggaris.

Menurut guru kelas IV B, dengan adanya perubahan yang bergulir, maka perlu pendampingan yang ekstra terhadap siswa, baik di sekolah, rumah, maupun lingkungan. Karena siswa menghabiskan waktu 4 jam di sekolah dan 20 jam di rumah, maka orang tua harus sering memantau putra-putrinya dalam hal bermain game, salah satu caranya adalah membatasi penggunaan hp. Guru kelas IV B mengungkapkan bahwa untuk anak sekolah dasar maksimal penggunaan *gadget* hanya 2 jam, untuk selebihnya harus terus dipantau oleh orang tua agar tidak bermain *gadget* secara terus menerus. Guru kelas IV B juga mengungkapkan pendapat bahwa jenis *game online* yang suka dimainkan oleh siswa kelas IV B jika digunakan dengan baik, hasilnya pun akan baik bagi siswa. Namun jika digunakan secara tidak baik, maka hasilnya pun akan tidak baik juga terhadap siswa.

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 B 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.

Kemudian secara lebih detail, guru kelas IV B menjelaskan beberapa hal terkait 5 orang siswa yang memiliki nilai tinggi, sedang, dan rendah. Pertama, siswa A memiliki nilai yang sangat bagus dan di atas KKM. Untuk kegiatan tanya jawab dan diskusi sudah mampu dan dapat menyelesaikan masalahnya. Untuk pemahaman materi, siswa A cepat memahami, kemudian apabila ada hal yang tidak dimengerti akan bertanya kepada gurunya. Itupun jarang sekali. Untuk afektif, sikap siswa A sangat baik. Sehingga dapat dinamakan berkarakter. Contohnya apabila sudah diberi sesuatu atau dipinjami sesuatu selalu mengucapkan

terimakasih. Kemudian ketika masuk ke kelas selalu mengucapkan salam. Jika bertemu guru salam dan senyum selalu lakukan. Lalu sering membantu teman apabila ada yang kesulitan. Untuk keterampilan sudah baik, contohnya dalam hal menggambar sudah bagus dan dapat memenuhi kriteria.

Kedua, siswa B pengetahuannya sudah minimal baik, siswa ini cenderung pendiam, jadi selalu mengamati pembelajaran dengan sungguh-sungguh, dan jika tidak mengerti langsung bertanya kepada guru. Siswa B selalu berusaha untuk mencoba, jika salah maka berani untuk bertanya kepada guru. Dalam hal mengamati, siswa B dapat mengikuti dengan baik. Apabila benar-benar tidak mengerti, siswa B akan bertanya kepada gurunya. Untuk afektif, masih harus diberi motivasi dan masih harus sering diingatkan lagi, karena siswa ini cenderung diam. Lalu refleksinya masih kurang. Psikomotoriknya sedang, tetapi untuk mengerjakan sesuatu, siswa B sangat bersungguh-sungguh dan sangat antusias untuk mengerjakan sampai mampu.

Ketiga, siswa C pengetahuannya masih mampu. Ketika tidak mengerti, maka akan mencoba terlebih dahulu, kemudian jika benar-benar tidak mengerti, baru bertanya kepada guru. Untuk afektifnya sudah baik, siswa C tahu bagaimana cara bersikap seperti apabila menerima sesuatu harus mengucapkan apa, dan sikap berdoa ketika di dalam kelas sudah bagus. Perilaku syukur juga sudah bagus. Saat bertemu teman, siswa C juga selalu menyapa, masuk ke kelas selalu mengetuk pintu terlebih dahulu. Kemudian, apabila sudah diberi sesuatu akan mengucapkan terimakasih. Untuk keterampilan, siswa C juga dapat mengikuti dengan baik, karena siswa C mau berusaha untuk mencoba. Kalaupun tidak bisa nanti di rumah dibantu orang tua.

Keempat, siswa D sebenarnya anak yang cerdas, hanya saja kurang pengarahan dan bimbingan dari orang tua. Jadi harus banyak diberi motivasi yang tinggi. Dalam hal pemahaman materi, siswa D cepat paham. Untuk afektifnya karena kurangnya pengawasan dari orang dewasa atau orang tua, sikapnya masih kurang, harus banyak diberi peringatan dan diarahkan menuju hal yang lebih baik. Untuk psikomotoriknya sedang, tapi mau berusaha. Jika diberi tugas akan mencoba. Jika ada kesulitan, siswa D akan mengatakannya. Jika bernyanyi atau memimpin di depan seperti saat membacakan Proklamasi, sudah bisa. Tapi sikapnya masih kurang.

Kelima, siswa E kognitifnya sangat kurang. Nilainya sering kali di bawah KKM. Saat mengerjakan sesuatu sepertinya sungguh-sungguh, tetapi jika dilihat hasilnya maka hanya mengerjakan seadanya, yang penting selesai tanpa memikirkan nilainya. Sebenarnya jika tidak bisa, siswa E mau bertanya, tapi jarang sekali. Untuk materi cenderung sulit memahami, apalagi saat pelajaran di pembelajaran bahasa Indonesia yang kalimatnya panjang-panjang. Siswa E susah sekali untuk mencermati, bisanya hanya uraian singkat. Untuk sikap sudah baik, sudah sering bertegur sapa dengan teman, dengan guru, sopan. Untuk psikomotoriknya masih kurang, misalnya pada pelajaran menggambar. Kalau nyanyi bisa. Tapi untuk hafalan masih kurang, jadi harus banyak berlatih.

Menurut guru kelas IV B, *game online* berdampak pada hasil belajar karena *game online* sifatnya membuat kecanduan. Kemudian, menurut guru kelas IV B adanya perbedaan hasil belajar antara 5 orang siswa padahal sama-sama bermain *game online* disebabkan karena pembatasan saat bermain *game online*. Untuk siswa A, karena orang tuanya memiliki tingkat pendidikan yang bagus maka durasi (pembatasan) saat bermain *game online* lebih terkontrol. Untuk siswa B, C, dan D memang orang tuanya sibuk, sehingga durasi (pembatasan) saat

bermain *game online* kurang terkontrol sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian untuk siswa E, memang kurang mampu dalam penalaran, jadi dalam pembelajaran sering ketinggalan. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam bermain *game online* harus ada pembatasan penggunaannya.

3.7. Keabsahan Data

Berdasarkan triangulasi metode yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi, maka diperoleh informasi dari hasil wawancara dan pengisian angket yaitu siswa yang memiliki nilai tinggi, sedang, dan rendah menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dengan durasi yang berbeda-beda. Siswa yang memiliki nilai tinggi lebih mudah mengingat dan memahami materi, siswa yang memiliki nilai sedang ada yang mudah mengingat materi saja dan ada yang mudah memahami materi saja, sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah sulit mengingat dan memahami materi. Dalam hal sikap, siswa yang memiliki nilai tinggi mempunyai sikap yang sangat baik, sedangkan siswa yang memiliki nilai sedang dan rendah memiliki sikap yang baik. Dalam hal keterampilan, siswa yang memiliki nilai tinggi mendapatkan nilai yang sangat baik, sedangkan siswa yang nilainya sedang ada yang mendapatkan nilai sangat baik dan ada yang mendapatkan nilai baik. Hasil wawancara dan pengisian angket tersebut selaras dengan informasi yang diperoleh dari dokumentasi yaitu, siswa yang memiliki nilai tinggi menghabiskan waktu 30 menit perhari untuk bermain *game online*, siswa yang memiliki nilai sedang menghabiskan waktu 1 jam, 1,5 jam, dan 2,5 jam perhari untuk bermain *game online*, sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah menghabiskan waktu 3 jam perhari untuk bermain *game online*. Selain itu berdasarkan hasil belajar siswa, secara kognitif siswa yang memiliki nilai tinggi mendapatkan rata-rata nilai 90, siswa yang memiliki nilai sedang mendapatkan rata-rata nilai 80, 80, dan 76, sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah mendapatkan rata-rata nilai 71. dalam penilaian afektif, siswa yang memiliki nilai tinggi mendapat predikat sangat baik, sedangkan siswa yang memiliki nilai sedang dan rendah mendapatkan predikat baik. Kemudian berdasarkan penilaian psikomotorik, siswa yang memiliki nilai tinggi mendapat kategori nilai sangat baik, siswa yang memiliki nilai sedang ada yang mendapat kategori nilai sangat baik dan ada yang mendapat kategori nilai baik, sedangkan siswa yang memiliki nilai rendah mendapat kategori nilai baik. Berdasarkan kesamaan informasi tersebut, maka keabsahan data yang disajikan dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, peneliti memperoleh kesimpulan Siswa kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang, bermain *game online* untuk mengatasi rasa bosan, tidak nyaman ketika belajar, dan untuk mengisi waktu luang. Siswa kelas IV B lebih suka bermain *game online* daripada belajar karena belajar menyebabkan pusing dan ngantuk, sedangkan bermain *game online* lebih menyenangkan dan dapat bermain bersama teman.

Diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai tinggi bermain *game online* dengan durasi lebih singkat daripada siswa yang memiliki nilai sedang dan nilai rendah, yaitu selama 30 menit perhari. Siswa yang memiliki nilai rendah bermain *game online* dengan durasi lebih lama daripada siswa yang memiliki nilai tinggi dan nilai sedang, yaitu selama 3 jam perhari. Siswa yang memiliki nilai sedang bermain *game online* dengan durasi di antara siswa yang nilainya tinggi dan rendah, yaitu 1 jam, 1,5 jam, dan 2,5 jam perhari. Siswa yang memiliki nilai sedang dengan durasi bermain *game online* 1 hingga 1,5 jam perhari memiliki nilai lebih tinggi

daripada siswa yang memiliki nilai sedang tetapi bermain game online dengan durasi 2,5 jam perhari.

Game online berdampak negatif terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dampak negatif game online terhadap hasil belajar kognitif adalah siswa kurang mampu dalam mengingat materi pembelajaran, sulit memahami materi pembelajaran yang diterima di kelas, serta mengalami kesulitan dalam hal materi penalaran. Dampak negatif game online terhadap hasil belajar afektif siswa adalah siswa sering berkata kotor, sering melamun di dalam kelas, tidak fokus terhadap pembelajaran, dan kurangnya reflek siswa terhadap sesuatu yang terjadi. Sedangkan dampak negatif game online terhadap hasil belajar psikomotorik siswa adalah siswa tidak tepat waktu dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, serta tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas.

Daftar Rujukan

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. DOI: 10.33373/kop.v4i1.1121
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–180. DOI: 10.5281/zenodo.3840736
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1). DOI: 10.32767/jutim.v1i1.22
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmiati, N., & Fatmawati. (2020). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif Game Online Bagi Remaja Milenial. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(3), 141–149. DOI: 10.35746/jtim.v2i3.102
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24. DOI: 10.23917/humaniora.v18i2.5188
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61–66. DOI: 10.19184/se.v2i1.11793
- Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15. DOI: 10.24832/jpnk.v21i1.173
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2), 60–72. Dari: <https://solidarity.iain-jember.ac.id/index.php/solid/article/view/6>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), Article 2. DOI: 10.30998/formatif.v3i2.118
- Manik, W. F., Sartika, R. D., Simangunsong, F. K., Andreas, H., Sari, L., & Rianto, I. (2021). Kegiatan Selama Pandemi Covid-19: Belajar atau Bermain Game Online. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 256–258.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). 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: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. DOI: 10.24042/kons.v3i2.575
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong | Meutia | *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Nisrinafatina, N. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. DOI: 10.33511/misykat.v3n1.171
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12. DOI: 10.31289/perspektif.v7i1.2520
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25–30. DOI: 10.24036/invotek.v18i1.168
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39–55. DOI: 10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE*, 1(1), 28–38. DOI: 10.36764/jc.v1i1.20
- Ulfa, M., & Risdayati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru (Nomor 1) [*Journal:eArticle, Riau University*].