

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS
II DI SDS SARI PUTRA**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan
Gelar Sarjana Strata Satu Dalam Bidang Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)



Oleh:
MEILIN YUNITA DEWI
NIM: MI 18.17.00.25

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
JAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Hubungan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDS Sari Putra”. yang disusun oleh Meilin Yunita Dewi Nomer Induk Mahasiswa: 18.17.00.25 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqosayah.

Jakarta, 24 Mei 2024
Pembimbing

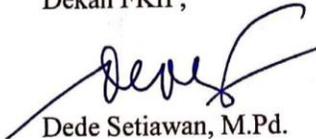


Amaira Utami, M.Pd.
0303059502

LEMBAR PENGESAHAN

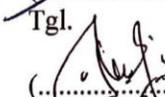
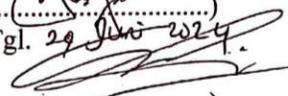
Skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDS Sari Putra” yang disusun oleh Meilin Yunita Dewi Nomor Induk Mahasiswa: 18.17.00.25 telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 27 Mei 2024 dan direvisi sesuai saran dan tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

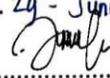
Jakarta, 2 Mei 2024
Dekan FKIP,


Dede Setiawan, M.Pd.

TIM PENGUJI

1. Dede Setiawan, M.Pd.
(Ketua Sidang)
2. Asna Lutfi, M.Pd.
(Sekretaris Sidang)
3. Anggun Pastika Sandi, M.Pd.
(Penguji I)
4. Putri Utami Ramadhan, M.Pd.
(Penguji II)
5. Amaira Utami, M.Pd.
(Pembimbing)

(.....)
Tgl. 
(.....)
Tgl. 29 Juni 2024

(.....)
Tgl. 27 Mei 2024

(.....)
Tgl. 29 Juni - 2024

(.....)
Tgl. 05 July 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meilin Yunita Dewi

Nim : 18.17.00.25

Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 27 Mei 2000

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul Hubungan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II di SDS Sari Putra adalah hasil karya penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali pembimbing. Jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku

Bekasi, 24 Mei 2024



METERAI
TEMPEL
Rp 10.000
18-60-AL-179475861

Meilin Yunita Dewi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji Syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan hidayah – Nya, serta kekuatan lahir batin sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan berjudul: “Hubungan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDS Sari Putra”. Shalawat serta salam sejahtera kami sampaikan kepada Khatam al-Anbiya, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan umatnya yang senantiasa mematuhi ajarannya.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan dan keterbatasan penulis sebagai manusia yang tidak sempurna. Pada saat ini, penulis ingin mengucapkan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang selalu mendukung, memberikan bimbingan, nasihat, motivasi, serta bantuan baik secara pikiran maupun fasilitas, dan memberikan dukungan dengan doa-doa yang tulus, sehingga penulis dapat bertekad kuat untuk menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis menyampaikan banyak-banyak terima kasih yang tak terhingga, diantaranya:

1. Bapak H Juri Ardiantoro, M.Si, Ph.D. sebagai Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.
2. Bapak Dede Setiawan, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.
3. Ibu Asna Lutfi, M.PFis. sebagai Ketua Prodi PGMI Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.
4. Ibu Amaira Utami, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dalam membimbing, memberikan motivasi dan arahan sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Bapak Sanusi selaku Ketua Yayasan SDS Sari Putra yang mengizinkan dan menyetujui untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Esta, S.Pd. selaku wali kelas II dan ibu Wati S.Pd selaku Wali Kelas III yang telah membantu penulisan selama Kegiatan penelitian.
7. Siswa-siswi Kelas II dan Kelas III SDS Sari Putra yang turut membantu selama kegiatan penelitian berlangsung.
8. Yang paling istimewa dan penuh kasih sayang kepada kedua orang tua saya yang saya sayangi dan hormati, yang selalu

mendoakan penulis karena telah berdedikasi secara luar biasa dan menjadi inspirasi utama dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

9. Keluarga yang saya sayangi kakak dan abang saya serta kakak ipar dan abang ipar saya. Terima kasih atas dukungan dan doanya.
10. Keponakanku yang lucu kakak Hana, abang Aulian, adek Hani dan Dede Mutia. Terima kasih atas dukungan dan doanya untuk hola.
11. Teruntuk teman saya Ana Lutfiyah terima kasih atas tenaga dan pikiran serta membantu meminjamkan laptop supaya skripsi saya selesai.
12. Teruntuk Salsabila Affiyah, Siti Nurhayati Nisa, Sofia Latifah teman seperjuangan pengerjaan skripsi yang sama-sama berkeluh kesah tapi tetap saling menyemangati agar skripsi ini selesai tepat waktu.
13. Untuk orang-orang yang menyayangi saya dan teman-teman yang tidak saya bisa sebutkan namanya. Terima kasih banyak

sudah menyemangati dan mendoakan agar skripsi ini berjalan dengan lancar.

14. Terima kasih kepada band Guyon Waton dan Kopi Kenangan telah mengisi masa-masa penulisan skripsi ini.
15. Dan yang terakhir kepada diri saya sendiri, Meilin Yunita Dewi terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih untuk tetap memilih berusaha dan kuat, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang belum berhasil dan terjadi, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Elin. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Kepada mereka semua penulis banyak-banyak mengucapkan terimakasih hanya harapan dan doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang

telah berjasa dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi. Penulis menyadari masih Ada beberapa kelemahan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga tulisan yang sederhana ini memberikan manfaat bagi pembaca dan penulisnya.

Jakarta, 29 Juni 2024

Meilin Yuwita Dewi

NIM : MI18170025

ABSTRAK

Meilin Yunita Dewi. **HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II DI SDS SARI PUTRA**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, Mei 2024.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya hubungan bermain game online terhadap hasil belajar bahasa indonesia untuk mengetahui bagaimana hubungan bermain game online dan hasil belajar siswa kelas II di sds sari putra.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kuantitatif korelasional. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Sari Putra tahun ajaran 2023/2024 dan total keseluruhan 136 siswa. Sampel yang diteliti yaitu kelas 2 yang terdiri dari 20 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah teknik sample class. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah Analisis data deskriptif dan analisis data korelasi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS menggunakan uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan sebesar 0,547 antara hasil sikap bermain game online dan hubungan belajar siswa, dikategorikan memiliki hasil yang sedang dengan kekuatan hubungan yang positif antara hubungan bermain game online dan hasil belajar berkorelasi. Hipotesis penelitian (H1) diterima, sedangkan hipotesis (H0) ditolak. Hal tersebut di dasarkan oleh hubungan bermain game online yang baik sesuai dengan observasi dan hasil belajar mendapat nilai yang baik dalam menjawab pertanyaan. Sehingga penelitian ini membuktikan bahwa hubungan bermain game online berhubungan terhadap hasil belajar siswa kelas II di sds Sari Putra.

Kata Kunci: Hubungan, Bermain, *Game Online*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Meilin Yunita Dewi. **THE RELATIONSHIP OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF CLASS II STUDENTS AT SDS SARI PUTRA.** Thesis, Faculty of Teacher Training and Education. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Indonesian Nahdlatul Ulama University, Jakarta, 2024.

This research is motivated by the importance of the relationship between playing online games and Indonesian language learning outcomes to find out the relationship between playing online games and the learning outcomes of class II students at SDS Sari Putra.

The research method used uses correlational quantitative methods. The population used in this research were Sari Putra students for the 2023/2024 academic year and a total of 136 students. The sample studied was class 2 consisting of 20 students. The sampling technique is the sample class technique. The data collection techniques used were questionnaire sheets and multiple choice. In this research, the data analysis techniques used by the author are descriptive data analysis and correlation data analysis.

Based on the results of hypothesis testing with the help of SPSS using the correlation test, it shows that there is a relationship of 0.547 between the results of online game playing attitudes and student learning relationships, categorized as having moderate results with the strength of a positive relationship between the relationship of playing online games and correlated learning outcomes. The research hypothesis (H1) is accepted, while the hypothesis (H0) is rejected. This is based on a good relationship between playing online games in accordance with observations and learning outcomes that get good grades in answering questions. So this research proves that playing online games is related to student learning outcomes of class II students at Sari Putra Elementary School.

Keywords: Relationship, Playing, Online Games, Learning Results

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | i |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| A. Latar Belakang Penelitian | 5 |
| <p>Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan hebat bisa berdampak pada siswa, dampak tersebut membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan <i>game online</i>.</p> | |
| | 5 |
| B. Rumusan Penelitian..... | 11 |
| C. Pertanyaan Penelitian | 11 |
| D. Hipotesis..... | 11 |
| E. Tujuan Penelitian | 12 |
| F. Manfaat Penelitian | 12 |

Tiap penelitian harus mempunyai kegunaan bagi pemecahan masalah yang diteliti. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaatnya, khususnya bagi peneliti. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi: 12

G. Sistematika Penulisan 14

BAB II KAJIAN TEORI..... 17

A. Kajian Teori 17

1. Pengertian Bermain 17

2. Pengertian *Game Online* 20

3. Indikator Bermain *Game Online* 30

2. Faktor yang mempengaruhi Hubungan Bermain *Game Online* 35

3. Dampak Bermain *Game Online* 36

B. Hakikat Hasil Belajar 43

1. Pengertian Belajar 43

2. Hasil Belajar 53

3. Jenis Hasil Belajar 56

C. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia 80

1. Bahasa Indonesia 80

BAB III METODE PENELITIAN 101

A. Metodologi Penelitian 101

B. Waktu Dan Lokasi Penelitian 102

| | | |
|---------------------|--|-----|
| 1. | Waktu Penelitian | 102 |
| 2. | Lokasi Penelitian | 102 |
| C. | Populasi dan Sampel Penelitian | 103 |
| 1. | Populasi | 103 |
| 2. | Sampel | 103 |
| 3. | Teknik Pengambilan Sampel | 104 |
| 4. | Definisi Operasional dan Definisi Konseptual | 105 |
| 4. | Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian | 110 |
| 5. | Teknik Analisis Data | 116 |
| D. | Uji Persyaratan Penelitian | 124 |
| 1. | Uji Normalitas | 124 |
| 2. | Uji Hipotesis Penelitian | 125 |
| 4. | Hipotesis Statistik | 126 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN | 128 |
| A. | Hasil Penelitian | 128 |
| 1. | Variabel Hubungan Bermain Game Online | 130 |
| B. | Pembahasan Hasil Penelitian | 138 |
| BAB V | PENUTUP..... | 142 |
| A. | Kesimpulan | 142 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 146 |
| LAMPIRAN – LAMPIRAN | | 150 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kisi - kisi instrumen bahasa indonesia..... | 63 |
| Tabel 3.2 Kisi - kisi instrumen bermain game online..... | 66 |
| Tabel 3.3 Korelasi koefisien..... | 67 |
| Tabel 3.4 Uji coba validas..... | 71 |
| Tabel 4.1 Hasil data deskripsi..... | 77 |
| Tabel 4.2 Hasil uji normalitas..... | 79 |
| Tabel 4.3 Hasil uji linearitas..... | 80 |
| Tabel 4.4 Hasil uji korelasi..... | 81 |
| Tabel 4,5 Hasil uji kofisien..... | 82 |
| Tabel 4.6 Hasil uji hipotesis..... | 83 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Rencana pembelajaran..... | 92 |
| Lampiran 2. Soal bahasa indonesia..... | 93 |
| Lampiran 3. Instrumen angket penelitian..... | 98 |
| Lampiran 4. Tabulasi data..... | 99 |
| Lampiran 5. Surat izin penelitian..... | 101 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 1. Setelah observasi..... | 103 |
| Gambar 2. Setelah pengisian instrumen..... | 104 |
| Gambar 3. Pengisian lembar instrumen..... | 104 |
| Gambar 4. Pembelajaran menggunakan game online..... | 106 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan hebat bisa berdampak pada siswa, dampak tersebut membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *game online*.

Pembelajaran kegiatan di mana siswa secara aktif mampu membangun suatu makna atau pemahaman terhadap suatu konsep. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan pusat kegiatan atau disebut dengan tokoh utama dan guru sebagai pencipta suasana yang dapat mendorong minat dan bakat siswa dalam belajar. Dengan adanya proses pembelajaran inilah yang mengakibatkan siswa mampu belajar mandiri dan mampu mengembangkan kemampuan intelektualnya yang mereka punya.

Fungsi pendidikan adalah membimbing siswa ke arah suatu tujuan yang dinilai tinggi. Pendidikan yang baik adalah suatu usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan tersebut.

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan yang nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan, jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab yang besar kepada masyarakat dan kebangsaan.

Perkembangan di zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin maju ini sangat mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan kita baik di bidang politik hingga di bidang pendidikan. Dengan belajar, manusia

dapat mengembangkan dirinya dari yang tidak tahu menjadi tahu, sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Selain itu, belajar juga berperan penting dalam mempertahankan kehidupan manusia, dengan belajar manusia dapat mengetahui dan memiliki sejumlah ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai hasil dari belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menghasilkan beraneka berbagai ragam produk teknologi dengan memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, handphone (HP), dan tab. Teknologi elektronik yang sedang trend saat ini dan menyenangkan di kalangan anak-anak atau peserta didik yaitu *game online*.

Peningkatan kualitas pendidikan pada umumnya merupakan upaya berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung. Salah satu wujud upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah melalui beragam pembaharuan pembelajaran, karena peningkatan kualitas tidak dapat

dilepaskan dari dampak pertumbuhan paradigma baru dalam dunia pendidikan yang secara terus menerus untuk mendapatkannya dan tidak akan menyerah sebelum siswa itu memperoleh apa yang diinginkannya.

Game online ini merupakan permainan modern yang telah menjadi kecenderungan untuk saat ini dan minatnya menyebar dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Oleh sebab itu banyak anak-anak atau anak remaja yang menyisihkan uang sakunya hanya untuk bermain *game online*. Akibatnya hal ini anak – anak dan remaja pun banyak melupakan hal – hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Dalam setiap permainan, terdapat tantangan yang mengundang para penggemarnya untuk terus berupaya memainkan *game online*. Akibatnya, individu yang kecanduan permainan akan merasa terus-menerus terikat dan sulit untuk melepaskan diri dari permainan tersebut. Hal ini jika berakibat pada proses belajar akademis suasana kelas seolah – olah merupakan penjara bagi jiwanya pemain tidak mampu

mengendalikan dirinya, ia dapat mengalami penurunan kinerja dan kehilangan minat pada aktivitas belajar. Bahkan, saat belajar, pikirannya akan tetap teralihihkan oleh keinginan untuk bermain permainan. (Haryanti, Hasanah, and Utami 2022).

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya kecerdasan, perhatian, minat, bakat, kesiapan, dan motivasi. Hal ini menurut pendidik atau guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan lebih menantang sehingga akan meningkatkan kearifan belajar dan pada hasil belajar peserta didik akan meningkat pula. Pendidik juga harus selalu memberikan inovasi dalam pembelajaran supaya pembelajaran tidak monoton dan membosankan untuk peserta didik. Adapun faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya keluarga, sekolah dan masyarakat. Kecerdasan tidak hanya dilihat dari ranah kognitif, tetapi kecerdasan juga terdiri dari efektif dan psikomotorik. Dengan adanya kecerdasan siswa mampu

mengembangkan kemampuan berfikir logis dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas maupun dalam kehidupan sehari – hari.

Fenomena di atas juga terjadi pada salah satu anak di SDS Sari Putra yang memainkan *game online*, sehingga tanpa sadar bahwa dia telah melalaikan waktu untuk melaksanakan hal-hal yang seharusnya dilakukan seperti: belajar, mengerjakan PR, dan lain sebagainya. Disini peneliti memperhatikan fenomena game online serta pengaruhnya yang saat ini sangat marak di khalayak masyarakat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDS Sari Putra”

B. Rumusan Penelitian

Dari latar belakang di atas dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu Hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas II SDS Sari Putra.

C. Pertanyaan Penelitian

Masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat diidentifikasi dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

D. Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan penulis dalam penelitian ini, yaitu:

H1 = Terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.

H0 = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDS Sari Putra.

F. Manfaat Penelitian

Tiap penelitian harus mempunyai kegunaan bagi pemecahan masalah yang diteliti. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaatnya, khususnya bagi peneliti. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai wadah sarana untuk menambah referensi pada kajian yang sejenis terkait dengan penggunaan *game online* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDS Sari Putra.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada semua pihak yakni pihak dari sekolah, guru, siswa, dan peneliti. Adapun manfaat secara praktis sebagai berikut:

a. Bagi PGMI

Sebagai bahan masukan referensi dan sumbangan pemikiran khususnya untuk program studi PGMI dalam berupaya mengatasi hubungan bermain *game online* dan hasil belajar peserta didik yang sering bermain *game online*.

b. Bagi Madrasah

Manfaat untuk sekolah, agar meningkatkan kualitas yang mutu berpendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi di masa kini.

c. Bagi Guru

Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa dalam mengingat tentang hubungan bermain *game online* dan membantu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi pada siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadikan pengalaman sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan dan pemahaman peneliti untuk mengetahui adanya hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II di SDS Sari Putra.

G. Sistematika Penulisan

Untuk menyajikan secara komprehensif semua topik yang dibahas dalam proposal ini, diperlukan penyusunan sistematika yang menjadi landasan dan panduan dalam penulisan proposal.

Bab I Pendahuluan

merupakan bagian yang berisikan tentang latar belakang, rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

bab ini berisi tentang kajian teori yang terdiri dari pengertian bermain, pengertian *game online*. Indikator bermain *game online*, dampak bermain *game online*, faktor yang

mempengaruhi hubungan bermain *game online*, pengertian belajar, hasil belajar, jenis hasil belajar, pengertian prestasi belajar, jenis – jenis prestasi belajar, fungsi prestasi belajar, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, bahasa indonesia, implementasi pembelajaran bahasa indonesia, ruang lingkup bahasa indonesia, komponen ruang lingkup, tujuan dan manfaat mempelajari bahasa indonesia, dan kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian

bab ini berisi tentang metode penelitian, waktu dan lokasi penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, definisi operasional dan definisi konseptual, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, validasi data, dan uji persyaratan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian

bab ini berisi tentang hasil penelitian, variabel hubungan bermain *game online*, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup

bab terakhir dari skripsi ini berisi mencakup kesimpulan, dan saran penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Bermain

Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan peran permainan sangat signifikan dalam pertumbuhan anak. Bermain merupakan aspek krusial dalam kehidupan anak, karena memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan secara berulang-ulang dan mengembangkan kreativitas sesuai dengan gaya dan tingkat perkembangannya sendiri.

Bermain, menurut Smith and Pellegrini (2008) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri

sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan

sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997).

Kesempatan bermain sangat penting dalam memahami tahapan perkembangan yang kompleks pada anak. Tahap bermain simbolik melibatkan anak menggunakan skema mental suatu objek untuk mewakili objek lain dalam bentuk permainan konstruksi dan permainan dramatis. Sementara itu, tahap bermain *game* melibatkan penggunaan aturan formal yang diatur baik oleh diri sendiri maupun dari luar, atau orang lain. Bentuk permainan ini melibatkan konstruksi tingkat tinggi dan sosiodramatik. (Adhiputra, 2015). Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi

mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

2. Pengertian *Game Online*

Permainan (*game*) berasal dari bahasa Inggris yang berarti suatu aktivitas rekreasi. Dalam setiap permainan, terdapat berbagai aturan yang berbeda untuk memulai dan menjalankan permainan tersebut, sehingga menciptakan berbagai jenis permainan yang beragam. Karena salah satu fungsi permainan adalah sebagai sarana untuk menghilangkan stres atau kebosanan, hampir setiap orang menikmati bermain, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Perbedaan mungkin hanya terletak pada jenis permainan yang mereka mainkan.

Karena *game online* memiliki sifat yang mengasyikkan, dapat membuat seseorang merasa bersemangat hingga perilakunya menjadi ciri-ciri kecanduan. Khususnya jika menyangkut desain unik yang ditawarkan oleh *game online*, yang berfungsi sebagai penguatan seketika jika game tersebut mencapai tujuannya,

seseorang dapat menghabiskan waktu berjam-jam menatap layar monitor. Akibatnya, para *gamers* merasakan adanya tantangan, dan pada akhirnya, pencarian tersebut terus berlanjut sampai remaja tersebut tidak mampu memberikan prioritas yang diperlukan di atas tanggung jawab sehari-hari mereka. Definisi *game* mencakup hampir keseluruhan *game* akan tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti permainan perang dan olah raga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan. Biasanya *game online* melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. *Game online* adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional *game online* adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa.

Game online dapat menggairahkan seseorang hingga perilakunya mulai menyerupai kecanduan karena sifatnya yang mendebarkan. Seseorang dapat menghabiskan waktu berjam-jam menatap layar monitor, terutama jika menyangkut desain unik yang ditawarkan oleh *game online*, yang bertindak sebagai penguat seketika jika game tersebut mencapai tujuannya. Akibatnya, pemain mengalami perasaan kesulitan, dan pada akhirnya, pencarian berlanjut hingga remaja tersebut tidak mampu memberikan prioritas yang diperlukan atas kewajiban sehari-hari mereka. Perasaan negatif, hiperaktif, tindakan kekerasan, perilaku agresif, distorsi waktu, dan kurangnya fokus adalah kemungkinan akibat dari kecanduan video *game online*. tidak mengawasi anak saat menggunakan ponsel, apalagi untuk bermain *game online* (Lisnawati, Ganda, and Hidayat 2021).

Kecanduan video *game online* dapat mengakibatkan emosi negatif, hiperaktif, tindakan kekerasan, perilaku agresif, distorsi waktu, dan kurang fokus.

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut. Permainan digital atau eksklusif disebut dengan permainan *online*. Saat dimainkan di perangkat yang terhubung ke internet, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan pemain lain yang secara bersamaan mengakses *game* tersebut (Wahid and Fauzan 2021). Bermain *game online* kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia.

Selain sebagai sarana bermain, komunikasi antar pemain juga dapat terjalin dalam *game online*. Bagi player yang tadinya asing menjadi saling mengenal satu sama lain. Setiap melakukan chat para *gamer* sebelumnya sama sekali tidak mengenal *gamer* yang lain kecuali memang sudah

saling mengenal melalui *game online* sebelumnya atau sudah saling mengenal di dunia nyata. Pemain *game online* dapat mengenali pemain lain dengan melalui avatar yang dimainkan dan memanggil nama melalui nama avatar yang dimainkan. Nama avatar tersebut dapat dikatakan sebagai nama samaran, atau nama palsu. Nama yang terdapat pada avatar yang digunakan menjadi nama pengganti dari pemain *game* tersebut. Pemain *game online* dapat menjadi terbiasa apabila dipanggil menggunakan nama yang tertera pada avatar, dan dapat dikatakan menjadi nama panggilan pemain (Achsa and Affandi 2015).

Jenis *game online* memiliki berbagai varian dimulai dari permainan berbasis teks hingga permainan dengan basis grafik kompleks yang ditempati oleh banyak *gamers* sekaligus dalam waktu yang sama. Jenis *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan jenis permainannya seperti MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*), MMORPG (*Massively Multiplayer Online*

Role Playing Game), *Cross Platform Online Play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game*, *Simulation Game* dan MOBA (*Massively Online Battle Arena*) yang kini banyak perusahaan berusaha mengembangkan jenis *game* ini (Nelwan and Situmorang 2022).

Tidak terkecuali dengan anak-anak. Sebagian anak-anak lebih memilih kegiatan untuk menghibur mereka dengan bermain *game online*. Dari kegiatan tersebut anak-anak sering meninggalkan tugasnya sehari-hari. Yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah anak-anak yang berusia tujuh sampai dua belas tahun yang bermain *game online*.

Permainan (*game*) memiliki dampak baik dan buruk dalam kehidupan individu yang memainkannya. Sebagai contoh dampak positif, permainan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengurangi stres setelah beraktivitas seharian. Ini bisa menjadi cara yang efektif untuk menghilangkan kelelahan. Selain itu, bagi anak-anak, permainan dapat berperan sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan

otak dan responsivitas. Masih banyak lagi dampak positif lainnya. Namun, sebagai contoh dampak negatif, terlalu sering bermain permainan dapat menyebabkan kelalaian terhadap pekerjaan lainnya, yang mengakibatkan penundaan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, bermain *game* komputer secara berlebihan dapat merusak kesehatan mata, dan masalah lainnya dapat timbul (Ridoi 2018).

Game online adalah permainan yang sering dimainkan oleh siapapun saat ini, baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. *Game online* merupakan permainan video yang dimainkan menggunakan jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan yang digunakan bersumber dari internet, baik menggunakan modem atau keras kabel terminal sebelum adanya modem (Surbakti, 2017).

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, mesin-mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh suatu jaringan yang tersedia. (Adamas, 2010). Menurut Winn dan Fisher, multiplayer

online game adalah bentuk pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang dalam bagian yang besar, dengan menggunakan bentuk, metode dan konsep umum yang sama dengan *game* yang lain, hanya saja yang membedakan yaitu *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Kustiawan dan Utomo, 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah ada diatas, maka dapat disimpulkan *game online* adalah salah satu jenis permainan komputer yang dimainkan menggunakan yang ada di jaringan internet yang ada. *Game online* juga dapat dimainkan secara *multiplayer*, dalam waktu yang sama, dan juga dapat dilakukan dengan komputer maupun *handphone*.

a. Ciri- ciri *Game Online*

Game Online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa kecanduan ingin terus memainkannya. Adapun ciri - ciri *game online* sebagai berikut:

- a) Sebuah permainan yang bisa berjalan atau bisa dimanainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- b) Terdapat *feedback* dalam permainan *game online*
- c) Terdapat aturan-aturan dalam bermain permainan *game online*
- d) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis
- e) Permainannya memiliki sikap tegang dan bergairah.

b. Tipe-tipe *Game Online*

Game online memiliki beberapa tipe - tipe permainan yaitu :

- a) *First Person Shooter (FPS)*, tipe *game* ini menjadikan kita seolaholah berada dalam *game* yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti aktor utama dalam *game* tersebut, contoh

dalam *game* peperangan dilengkapi dengan senjata militer.

- b) *Real Time Strategy*, tipe *game* ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap permainannya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini.
- c) *Cross Platform Online*, tipe *game* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih *hardware* yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya pemain balap *need for speed* yang dapat dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah *console game* yang dapat terhubung dengan jaringan internet).
- d) *Browser Games*, tipe *game* ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan browser seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox*, dan *Internet Explorer*. Syarat untuk

memainkan *game* adalah sebuah browser, browser tersebut sudah mendukung adanya javascript, php, maupun flash.

- e) *Massive Multiplayer Online Games*, (MMOG), adalah tipe *game* dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti halnya dalam dunia nyata (Akmarina 2020)

3. Indikator Bermain *Game Online*

Indikator bermain *game online* merupakan aspek-aspek bermain *game*. *Game* di era zaman sekarang ini sudah sangat banyak memiliki penggemar mulai dari kalangan anak-anak, remaja, pelajar maupun orang tua. Namun kemungkinan kecanduan *game* lebih besar terjadi dikalangan remaja. Kerena di masa remaja mereka mulai mengekspresikan diri mereka seperti dengan bermain *game*,

ketika mereka merasakan penat di sekolah, mereka tidak langsung pulang ke rumah masing-masing melainkan memilih untuk bermain *game* dengan teman-teman mereka di warnet. Selain itu ada juga yang langsung pulang ke rumah lalu bermain *game* dengan handphone atau komputernya.

Jenis permainan *game* dari masa ke masa selalu berkembang dan dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa menikmati permainannya. *Game* tersebut juga dibuat berlevel-level agar bisa membuat pemainnya penasaran untuk bisa mencapai level selanjutnya. Dari faktor inilah pemain *game* akan selalu tertarik dengan munculnya game-game terbaru di setiap tahunnya dan ingin segera memainkannya. Kecanduan *game* dapat mengakibatkan pemain *game* rela melakukan apa saja demi memuaskan hasrat bermain tersebut, yaitu dengan menghabiskan *game* (Pemerintah and Bibliometrik 2023).

Indikator Kecanduan *game Online* Menurut Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni

(Suplig 2017). Pertama, *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial); Kedua, *symptoms of restriction* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness; Ketiga, *tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan

yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama; Keempat, negatif reaction (Reaksi negatif) dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Menurut (rizki pangestika 2017) dalam Tauifik 2014 mengatakan bahwa indikator *game online* yaitu :

a. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (Warung Internet), rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24

jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

b. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

c. Jenis *game online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SD antara lain point blank, ragnarox, mafia wars dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui facebook.

d. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan

game online. Gamers khususnya untuk siswa SD cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

2. Faktor yang mempengaruhi Hubungan Bermain *Game Online*

Lumban (Albiansah 2022) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan bermain *game online*, yaitu:

a. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin dapat mempengaruhi individu menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah tertarik dengan *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dibandingkan dengan perempuan.

b. Kondisi Psikologis

Gamer sering bermimpi mengenai *game*, karakter pemain dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah

satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, dimana hal ini membawa pemain dan menjadi alasan pemain untuk melihat permainan itu kembali.

c. *Jenis Game*

Game merupakan tempat dimana para pemain bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotip rasa kesepian, ketidakmampuan bersosialisasi bagi pemain yang kecanduan.

3. Dampak Bermain *Game Online*

Pengaruh permainan daring terhadap siswa dapat menghasilkan efek yang beragam, baik positif maupun negatif. Siswa mungkin akan terus belajar dan bermain karena hal itu merupakan bagian dari gaya hidup dan cara mereka menikmati kehidupan. Penggunaan istilah 'dampak' tidak terbatas pada hal-hal yang positif saja. Mengkaji dampak berarti mempertimbangkan konsekuensi yang

diinginkan dan tidak diinginkan, baik yang bersifat positif maupun negatif, serta faktor-faktor apa yang menyebabkan dampak tersebut (Pertiwi 2020). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 'dampak' didefinisikan sebagai hasil dari suatu peristiwa atau pengaruh yang dapat membawa konsekuensi baik atau buruk, secara positif maupun negatif (Marpaung 2018). Kecanduan game online diklasifikasikan sebagai penyakit mental oleh Organisasi Kesehatan Dunia dalam jurnal Eryzal Novrialdy, dan merupakan bagian dari Klasifikasi Penyakit Internasional (Novrialdy 2019).

Dampak positif *game online* antara lain yaitu:

a. Menambah Teman

Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa di dunia ini banyak individu yang menikmati bermain *game*. Melalui bermain *game*, Anda dapat memperluas lingkaran pertemanan baik melalui platform daring maupun luring. Bermain secara teratur di pusat permainan atau secara daring juga dapat membuka peluang untuk bertemu

dengan lebih banyak orang dan memperluas jejaring sosial Anda.

b. Membuat Pola Pikir Semakin Cepat

Manfaat kedua dari bermain *game* yang positif adalah meningkatkan kecepatan berpikir. Bagaimana mungkin? Keuntungan ini dapat dirasakan ketika Anda sering bermain *game* strategi yang merangsang otak untuk berpikir cepat, terutama dalam mengambil keputusan.

c. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing

Semua orang mengetahui bahwa sebagian besar game yang diminati berasal dari luar negeri dan umumnya menggunakan Bahasa Inggris. Jika kamu ingin memahami game tersebut dengan lebih baik, tak dapat dipungkiri bahwa kamu perlu memahami makna dari bahasa atau kata yang digunakan dalam permainan tersebut. Ini akan membantu kamu meningkatkan kemahiran berbahasa asing secara tidak langsung.

d. Mengurangi Tekanan

Tidak hanya orang dewasa yang merasakan stres, anak-anak pun demikian. Terkadang, beberapa orang tua menaruh harapan dan tuntutan yang tidak selalu diinginkan oleh anak-anak mereka, seperti yang berkaitan dengan hobi dan belajar. Bermain *game* dapat menjadi solusi bagi anak Anda untuk mengurangi tingkat stres dan melarikan diri dari tekanan yang ada.

e. Melatih kesabaran

Banyak permainan video dirancang dengan tingkat kesulitan yang tinggi, di mana bahkan seorang pemain yang mahir pun mungkin memerlukan berminggu-minggu atau bahkan berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini tentu saja memiliki manfaat yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

f. Melatih ketangkasan

Bermain *game* juga dapat meningkatkan ketangkasan Anda. Ini mencakup fungsi kognitif, hiburan, dan bahkan elemen olahraga. Banyak permainan dalam video *game*

yang membutuhkan tingkat koordinasi dan ketajaman visual Anda.

Dampak negatif *game online* tersebut adalah:

a. Kecanduan

Jika Anda terlalu terpaku pada sebuah permainan secara berlebihan, Anda dapat mengalami ketergantungan. Ketergantungan ini bisa sangat berbahaya, terutama jika Anda lupa akan tanggung jawab Anda atau mulai mengabaikan aktivitas lainnya. Bahkan, dalam kasus ekstrem, seseorang mungkin menjadi malas untuk makan karena ketergantungan pada sebuah permainan.

b. Malas

Kemalasan merupakan dampak negatif kedua dari kecanduan bermain *game*. Ketika seseorang menjadi malas, segala hal lain bisa terabaikan, dan mereka cenderung langsung tidur setelah lelah bermain *game*.

c. Kurang tidur

Seringkali kita mengabaikan kebutuhan primer ini, dan akibatnya dampak negatif dari kurang tidur mulai dirasakan. Kita bisa kehilangan kantuk saat terlalu terpaku pada permainan.

d. Mengalami Kerugian Finansial

Untuk terlibat dalam permainan, tentu diperlukan investasi, baik itu untuk akses *game daring* maupun untuk membeli paket internet. Selain kebutuhan akan koneksi tersebut, individu yang sangat tergantung pada permainan cenderung mengeluarkan dana besar, bahkan hingga jutaan rupiah, untuk membeli perangkat-perangkat gaming atau bahkan merakit komputer gaming.

e. Radiasi yang membuat mata kurang sehat

Sudah jelas bahwa paparan layar atau monitor secara berlebihan dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan masalah kesehatan pada mata, termasuk radiasi yang dipancarkan. Terutama jika terjadi secara terus-menerus, mata dapat menjadi sakit dan penglihatan menjadi buram. Ini merupakan dampak yang sering dialami oleh para

pemain game. Namun, tidak hanya para pemain game, pekerja yang bekerja di depan layar komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga berisiko mengalami hal serupa. Dampak yang paling umum adalah kemungkinan untuk harus menggunakan kacamata. (Sari 2023).

Dampak fisik *game online* adalah :

Beberapa dampak fisik karena sering bermain *game online* yaitu menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum bahkan bisa menimbulkan obesitas yang diakibatkan secara berlebihan, penglihatan yang terganggu akibat terlalu lama melihat layar komputer, tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, jari tangan terasa nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol keyboard pada komputer atau joystick, serta pola tidur yang tidak teratur.

Dampak psikologi *game online* adalah

Beberapa dampak psikologi karena sering bermain *game online* yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik dimasyarakat maupun di lingkungan sekolah, lupa dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan mengajarkan tugas pekerjaan rumah, tidak berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran dikelas, dan apabila kalah dalam bermain *game online* akan merasa stres

B. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Pendidikan menjadi salah satu elemen yang mempengaruhi dan memiliki peran sentral dalam pembentukan karakter dan perilaku seseorang. Belajar ialah suatu aktivitas yang mana dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Dalam aktivitas psikologis ini merupakan proses mental, contohnya dengan cara berfikir, memahami, menyimak, membandingkan, mengungkapkan dan menganalisis. Demikian siswa

diberikan peran sebagai pemecah masalah agar siswa dapat berfikir secara kritis serta dapat memahami secara efektif. Kekuatan yang mendorong suatu organisme untuk bertindak atau bertindak sebagai kekuatan penyelim dikenal sebagai motivasi. Motivasi secara umum didefinisikan sebagai kebutuhan yang mendorong perilaku menuju tujuan tertentu. Pembatasan Oleh karena itu, definisi mendasar dari motivasi adalah keadaan internal suatu organisme yang mendorongnya untuk bertindak (Oktiani 2017). Dorongan untuk mengambil tindakan guna mencapai suatu tujuan disebut motivasi dalam diri seseorang (Emda 2018). Menurut Sudirman dalam Syardiansyah, motivasi dalam kegiatan belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak umum dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberi arahan sehingga dapat mencapai tujuan mata pelajaran yang dipelajari (Durrotunnisa and Nur 2020).

Menurut Hamzah B. Uno (dalam buku teori motivasi dan pengukurannya) adalah motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur unsuryang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain, adanya hasrat keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Keyakinan motivasi berfungsi sebagai kerangka di mana pikiran, emosi, dan perilaku siswa diarahkan. Misalnya, strategi berpikir khusus siswa ditentukan oleh keyakinan motivasi mereka tentang matematika (Wasito 2019).

Belajar didefinisikan sebagai proses dimana terdapat perilaku yang berubah sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Keterkaitan perubahan perilaku dengan hasil belajar ini memiliki sifat yang berkesinambungan, aktif, posistif, fungsional dan

berorientasi pada tujuan. Seperti yang dijelaskan oleh para ahli pendidikan psikolog, proses perubahan perilaku terjadi dalam berbagai kondisi. Pembelajaran di sisi lain, adalah interaksi antara siswa dan guru menggunakan bahan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan lingkungan belajar menggunakan bahan pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran dan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pencapaian tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, seorang guru berhasil dalam mengajar jika tujuan pembelajaran tercapai.

Kemampuan memotivasi seseorang untuk bertindak berasal dari dalam dirinya dan disebut dengan motivasi intrinsik. Dalam Ifni Oktafiani, Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan bahwa motivasi intrinsik adalah dorongan bertindak yang berasal dari motivator internal dan bukan rangsangan dari luar, artinya setiap orang secara alami mempunyai keinginan untuk bertindak (Oktiani 2017). Individu yang memiliki motivasi intrinsik dalam proses

belajar terlihat dari ketelitiannya dalam menyelesaikan tugas, karena terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Seorang individu dengan motivasi intrinsik akan menunjukkan keterlibatan dan aktivitas dalam pendidikannya.

Menurut Bruner (Fimansyah, D. (2015). menemukan sendiri makna segala sesuatu yang dipelajari. Mereka perlu diberikan kesempatan berperan sebagai pemecah masalah seperti yang dilakukan para ilmuwan, dengan cara tersebut diharapkan mereka mampu memahami konsep-konsep dalam bahasa mereka sendiri. Fimansyah, D. (2015).

Untuk fisiologis sendiri aktivitas ini bersifat peraktik, contohnya mengerjakan eksperimen, latihan, dan membuat karya. Pendidikan pada dasarnya adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik melalui kontak langsung seperti dalam kelas maupun melalui metode lainnya

a. Faktor – faktor Belajar

Faktor belajar seorang siswa menentukan keberhasilan belajarnya. Adapun faktor – faktor yang dapat mempengaruhi keinginan belajar pada siswa adalah sebagai berikut

1) Faktor Internal

Faktor-faktor yang memiliki pengaruh minat spontan siswa dalam belajar disebut faktor internal siswa. Faktor tersebut meliputi:

a) Aspek Fisik

Aspek fisik terdiri dari kesehatan individu dan keadaan fisik siswa. Walaupun kebugaran jasmani yang baik sangat mendukung kesuksesan dalam belajar, namun hal itu dapat merusak minat siswa untuk belajar. Namun, kesehatan fisik, khususnya masalah penglihatan dan pendengaran, dengan alamiah dapat menyebabkan hilangnya minat belajar.

b) Aspek Psikologis (Kejiwaan)

Terdapat beberapa faktor psikologis yang memuat persepsi, perhatian, reaksi, imajinasi, memori, penalaran, keterampilan serta motivasi. Pembahasan berikut belum

mencakup seluruh faktor psikologis, melainkan hanya sebagian di dalamnya yang memiliki kaitan erat dengan belajar.

2) Faktor Dari Luar Siswa (Eksternal)

a) Keluarga

Peran penting keluarga sangat dibutuhkan dalam merangsang anak dalam belajar. Sama halnya dengan yang telah kita tahu, rumah adalah tempat awal bagi anak untuk memperoleh pendidikan. Cara pengajaran dari orang tua berpengaruh terhadap belajar anaknya. Orang tua harus selalu ada untuk anak-anak mereka ketika mereka memerlukan bantuan, terkhusus pada pelajaran yang sukar mereka pahami. Selain itu, orang tua juga harus mencermati kebutuhan perlengkapan belajar anak mereka. Dengan kata lain, orang tua perlu memantau bagaimana keseharian anaknya belajar, dukungan suasana belajar di rumah, dan kondisi rumah yang bersih dan damai. Tujuannya adalah untuk membantu menciptakan kenyamanan pada anak sehingga dapat berkonsentrasi pada materi tanpa kesulitan.

b) Sekolah

Sekolah memiliki banyak unsur yang terdiri dari cara pengajaran, kurikulum, kesempatan belajar dan sarana prasarana, materi pembelajaran, lingkungan belajar, relasi antara satu siswa dengan siswa lain, guru dan karyawan sekolah, serta bermacam sosialisasi. Dalam proses pembelajaran yang tepat, ilmu dan pengalaman yang diperoleh di sekolah hendaknya dipraktikkan. Pelatih melakukan pelatihan dengan tetap memperhatikan kondisi siswa. Dengan cara ini, anak menciptakan suasana yang menarik dan tidak menjenuhkan selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Lingkungan Masyarakat

Hubungan dengan rekan sejawat, aktivitas masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal merupakan semua aspek lingkungan masyarakat. Lebih baik menggabungkan kegiatan akademik dan ekstrakurikuler. Ada berbagai kegiatan kemasyarakatan yang bisa meningkatkan minat belajar anak. Mirip dengan aktivitas remaja, ini membantu anak-anak belajar mengatur diri mereka sendiri. Namun, orang tua perlu tahu kegiatankegiatan yang diikuti anak mereka di sekolah dan di luar

rumah. Sebab, aktivitas yang berlebihan mengurangi semangat mengikuti pelajaran di sekolah (Cahyono, 2019).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu penilaian dibidang pengetahuan, yaitu penilaian keterampilan dan sikap sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Pembelajaran merupakan perjalanan pencapaian menuju hasil, Ketika ada perkembangan dalam perilaku, pemahaman, dan pengetahuan, maka penilaian terhadap pencapaian pembelajaran pun akan meningkat.

Pengukuran hasil belajar peserta didik menurut Nguyen (2015)

diukur melalui tahapan penyelesaian dan nilai yang sudah diterima oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran, antara lain (kuis, tugas, pekerjaan rumah, ulangan harian, ulangan akhir, keterlibatan peserta didik dengan materi kelas dan lainnya). Adapun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, pendidik

melaporkan hasil penilaian mata pelajaran setiap akhir semester kepada pimpinan satuan pendidikan dalam bentuk suatu nilai prestasi belajar peserta didik disertai deskripsi singkat sebagai cerminan kompetensi utuh. Penilaian oleh masing - masing pendidik tersebut secara keseluruhan selanjutnya dilaporkan kepada orang tua atau wali peserta didik dalam bentuk laporan hasil belajar peserta didik atau lebih dikenal dengan buku rapor.

Oleh karena itu laporan hasil belajar atau buku rapor peserta didik ialah dokumen yang berisi nilai serta deskripsi hasil belajar (pencapaian kompetensi) peserta didik dalam seluruh mata pelajaran, aktivitas pengembangan diri, serta perkembangan karakter. Buku rapor peserta didik di isi tiap akhir semester yang merupakan perlengkapan buat mengkomunikasikan hasil ataupun kemajuan belajar peserta didik antara sekolah dengan orang tua peserta didik ataupun dengan pihak-pihak lain yang berkepentingan mengetahui hasil belajar peserta didik pada kurun waktu tertentu. Salah satu prinsip penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang

pendidikan dasar serta menengah ialah beracuan kriteria. Perihal ini berarti jika penilaian didasarkan pada dimensi pencapaian kompetensi yang sudah ditetapkan secara nasional ataupun dikenal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Proses pembelajaran menghasilkan pencapaian yang merupakan interaksi dinamis individu dengan lingkungannya. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa pencapaian terjadi saat individu menunjukkan perubahan dalam perilaku mereka sebagai hasil dari pembelajaran. Demikian pula, menurut Winkel, pencapaian mencerminkan kemampuan internal yang telah diperoleh individu dan memungkinkan mereka untuk bertindak sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya (Rahman 2021).

3. Jenis Hasil Belajar

Terdapat tiga klasifikasi hasil pembelajaran yang umum, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan pencapaian intelektual pembelajaran yang mencakup enam aspek:
- 1) Pemahaman konsep, meliputi kemampuan mengingat dan memahami informasi yang telah dipelajari.
 - 2) Interpretasi, mencakup kemampuan menafsirkan dan menggali makna dari materi yang dipelajari.
 - 3) Penerapan, melibatkan kemampuan menggunakan konsep dan prinsip yang dipelajari untuk memecahkan masalah yang nyata.
 - 4) Analisis, meliputi kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian terpisah untuk pemahaman yang lebih baik.
 - 5) Sintesis, mencakup kemampuan menggabungkan informasi yang berbeda untuk menciptakan konsep atau solusi baru.

- 6) Evaluasi, melibatkan kemampuan membuat penilaian dan menghasilkan pendapat berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap individu yang terdiri dari lima aspek:
- 1) Penerimaan, mencakup sensitivitas terhadap hal tertentu dan kemauan untuk memberikan perhatian terhadapnya.
 - 2) Partisipasi, melibatkan kemauan dan keterlibatan aktif dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penghargaan, mencakup penerimaan terhadap nilai-nilai tertentu, penghargaan, pengakuan, dan penentuan sikap terhadapnya.
 - 4) Strukturisasi, melibatkan kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman dan prinsip hidup.
 - 5) Pembentukan pola hidup, melibatkan kemampuan internalisasi nilai-nilai dan membentuknya sebagai pola nilai dalam kehidupan pribadi

- c. Ranah Psikomotorik terkait dengan pencapaian pembelajaran dalam keterampilan dan kemampuan tindakan. Terdapat enam aspek dalam psikomotorik:
- 1) Gerakan releksif.
 - 2) Keterampilan dasar gerakan.
 - 3) Kemampuan persepsi.
 - 4) Keharmonisan atau akurasi.
 - 5) Keterampilan gerakan kompleks.
 - 6) Ekspresi dan interpretasi gerakan.

Demikianlah ketiga aspek hasil pembelajaran diatas sangat penting untuk menanamkan ketiganya kepada siswa secara komprehensif dan seimbang, karena keberadaan semua aspek ini merupakan satu kesatuan yang utuh.

4. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Kamus Bahasa Indonesia yang dinamakan Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu “prestatie”. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi

“prestasi” yang berarti hasil usaha. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.

Menurut (Farhrohman 2021) “Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya)”. Mendefinisikan “prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik.

Menurut (Muhibbin Syah, 2011) “Prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Prestasi itu tidak mungkin dicapai oleh seseorang selama ia tidak melakukan kegiatan dengan sungguh- sungguh. Sedangkan menurut (Slameto, 2013) Prestasi belajar siswa dapat diukur dari pencapaian siswa tersebut dalam menguasai tujuan pembelajaran melalui nilai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing.

5. Jenis – jenis prestasi belajar

Jenis-jenis Prestasi Belajar Menurut (Siti, 2013) menerangkan bahwa “prestasi belajar merupakan hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik” Dalam Taksonomi Bloom, dikemukakan mengenai teori Bloom yang menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka melalui ketiga ranah ini pula akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut. Maka Untuk lebih spesifiknya, penulis akan akan

menguraikan ketiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai yang terdapat dalam teori Bloom berikut: (H. Susanto, 2013).

6. Fungsi Prestasi Belajar

Fungsi Prestasi Belajar Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik. (Arwafe, 2015) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.

1. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2. Prestasi belajar sebagai indikator internal dan eksternal dari suatu situasi pendidikan.

Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator eksternal dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.

3. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

Prestasi belajar bisa diukur dengan mengadakan penilaian. Adapun tujuan dan fungsi penilaian adalah:

- a. Penilaian berfungsi efektif.
- b. Penilaian berfungsi diagnostik.
- c. Penilaian berfungsi sebagai penempatan
- d. Penilaian berfungsi mengukur keberhasilan dilihat dari beberapa fungsi prestasi belajar diatas, maka pentingnya mengetahui dan memahami prestasi belajar peserta didik, baik secara perseorangan maupun secara kelompok, sebab fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Di samping itu prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

7. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut (Baharuddin, 2007) Prestasi yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dari dalam dirinya (faktor internal), maupun dari luar (faktor eksternal). Faktor tersebut adalah:

1. Faktor internal

Faktor internal adalah sesuatu yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal tersebut terdiri faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan.

2. Faktor jasmaniah

Faktor yang timbul pada jasmani peserta didik itu sendiri yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang kurang baik. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Peserta didik yang cacat belajarnya juga terganggu, untuk mengatasinya dapat

diusahakan dengan alat bantu agar dapat mengurangi kecacatannya itu.

3. Faktor psikologis

Faktor psikologis dalam belajar memberikan pengaruh yang penting yaitu sebab yang berhubungan dengan kejiwaan anak. Menurut (Slameto, 2010) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

a. Faktor internal

Yaitu faktor yang ada dalam diri individu, meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah berupa faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

b. Faktor eksternal

Yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. (Hidayat, A., Prahastiwi, E. D., & Cahyono, 2023).

8. Media Belajar

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Sardiman, 2016). Dari perspektif belajar mengajar, media merupakan pengenalan pengetahuan siswa dan guru guna mencapai keefektifan pembelajaran (Naz & Akbar, 2008). Konsep media dalam proses pembelajaran didefinisikan sebagai sarana grafis, fotografi atau elektronik untuk memperoleh, mengolah dan merangkai ulang informasi visual atau verbal secara lebih khusus (Arsyad, 2005). Namun Musfikon yang dikutip oleh Tebuwung & Gresik, telah menunjukkan bahwa media pendidikan dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara efisien dan efektif (Tebuwung & Gresik, 2009).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran digunakan sebagai penghubung dan mediator dari pengirim pesan yakni dari guru kepada penerima pesan dan siswa dengan tujuan membangkitkan motivasi dan motivasi. kapasitas. Tentang siswa. Pikirkan proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermakna secara keseluruhan. Dengan kata lain,

konsep media pembelajaran terdiri dari lima unsur. Pertama, media pembelajaran berperan sebagai penghubung antar berita dan materi pembelajaran dalam proses belajar. Kedua, media berfungsi sebagai sumber informasi penting untuk belajar. Ketiga, berperan untuk merangsang motivasi belajar siswa. Keempat, sebagai perangkat yang efektif untuk memperoleh hasil belajar yang berarti dan komprehensif. Kelima: media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan siswa. Seluruh faktor tersebut berkolaborasi dengan baik untuk mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan apa yang telah menjadi tujuan.

a. Jenis-jenis Media Belajar

Menurut Ashhar, media dapat digolongkan menjadi empat macam: media *visual*, *audio*, *audiovisual* dan *multimedia*. Antara lain:

- a) Media *Visual* merupakan media yang bergantung pada penglihatan siswa. Pembelajaran siswa melalui media ini

sangat mengandalkan kemampuan visualnya.

- b) Media *audio* adalah alat pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran siswa saja. Pengalaman belajar berasal dari mempercayai pendengaran.
- c) Media *audiovisual* adalah sumber yang digunakan dalam pembelajaran mendengar dan melihat serta dalam kegiatan dan proses. Informasi dan pesan yang disampaikan melalui mediatersebut merupakan pesan verbal dan nonverbal, baik berdasarkan pendengaran maupun penglihatan.
- d) *Multimedia* adalah media yang mencakup sebagian jenis media dan perangkat yang berkolaborasi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media tulisan atau teks,

gambar diam, audio, video, media berbasis komputer yang interaktif, serta teknologi informasi komunikasi, pembelajaran multimedia melatih penglihatan dan pendengaran (Asyhar, 2012).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai yang dikutip Rohani, terdapat empat macam media pembelajaran yang sering digunakan pada kegiatan pendidikan :

- a. Media grafis, yaitu foto, grafik, gambar, poster, bagan, komik, dan kartun. Media ini sering disebut dengan media dua dimensi, berarti media yang memiliki lebar dan panjang.
- b. Media tiga dimensi, yakni model berbentuk padat, terpotong, model susun, model kerja, maket, diorama, dll.

c. Media yang dapat diproyeksikan seperti slide, filmstrips, film dan transparansi.

d. Memanfaatkan lingkungan (Rohani, 2019).

Pada awalnya, dalam proses pembelajaran media hanya digunakan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan menjadi lebih sederhana, kongkrit serta mudah dipahami. Dalam hal ini disebutkan nama Briggs (Lu & Ekayani 2021), dan Briggs menjelaskan 13 jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran: model, benda, suara langsung, rekaman suara, dan media yang dicetak. pembelajaran terprogram, media transparan, papan tulis, televisi, film, dan video (Luh & Ekayani, 2021).

Dapat ditarik kesimpulan dari pendapat ahli di atas, guru dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya, karena guru dapat membedakan jenis media yang dapat digunakan untuk pengajaran di kelas dan mengidentifikasi tujuannya.

b. Fungsi Media Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya adalah fungsi media, dimana media sebagai alat bantu visual yang memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting, yang dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan lancar, mempertinggi daya serap peserta didik dalam proses pembelajaran dan mencapai keefektifan hasil belajar. Terdapat perbedaan pendapat mengenai manfaat media pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran termasuk ke dalam faktor penting dalam efektifitas dan

efisiensi tercapainya tujuan pembelajaran. kata McCann dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Educational*," yang dikutip oleh Ramli, Ini mewujudkan fungsi media yang terdiri dari empat hal.

Fungsi-fungsi tersebut adalah: Pertama, berarti fokus pendidikan resmi akan berubah, yang tadinya media abstrak menjadi nyata, dan pembelajaran teoritis menjadi praktis. Kedua, untuk memunculkan motivasi belajar, padahal ini penggunaan media pembelajaran menarik dan menarik perhatian siswa, sehingga media menjadi hal yang memotivasi secara eksternal bagi siswa. Ketiga, media dapat membuat informasi serta pengalaman siswa lebih mudah dipahami dan lebih jelas. Keempat dan terakhir, dapat merangsang pembelajaran terutama rasa ingin tahu siswa (Ramli, 2012).

Keingintahuan harus dirangsang dengan cara yang akan

dirangsang lagi dan lagi, dan keingintahuan harus dipuaskan dengan bantuan media. Raintree (2009) memiliki enam fungsi media:

- 1) memotivasi pembelajaran,
- 2) mengulang pembelajaran,
- 3) memfasilitasi pembelajaran,
- 4) menarik respons siswa menjadi lebih aktif,
- 5) membagikan umpan balik secara cepat, dan
- 6) Kami menyarankan untuk mempromosikan pelatihan yang tepat (Miftah, 2013).

Media juga efektif untuk mengisi pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya guru. Media seringkali merupakan “paket” guna mencapai tujuan pembelajaran. Pada konteks ini, penetapan tujuan, instruksi atau instruksi kerja diberikan untuk mencapai tujuan, materi atau

bahan diatur dengan baik, dan penyertaan evaluasi atau alat ukur. Dalam situasi di atas, media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu berupa modul, paket pembelajaran, kaset, program komputer yang dipakai oleh peserta pelatihan maupun siswa. Pada mode ini, pengajar atau pelatih bertindak sebagai pembimbing belajar (Kristen, Wacana, & Tengah, 2020).

Nilai praktis penggunaan media pembelajaran adalah: Media dapat menjadi solusi dari bermacam pengalaman siswa dan keterbatasan siswa. Media memiliki daya untuk menaklukkan kelas. Media memungkinkan komunikasi langsung antara siswa, media, dan lingkungan. Menciptakan rasa persatuan Berdasarkan observasi, media dinilai dapat menyampaikan konsep dasar yang benar, realistik, dan konkrit, media mampu merangsang

minat dan keinginan baru, dan media berguna untuk menimbulkan motivasi dan mendorong belajar pada siswa. pengalaman apapun Dari konkrit ke abstrak (Al, Yang, Sdn, & Panang, 2020)

9. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Hamzah B. Uno (dalam buku teori motivasi dan pengukurannya) adalah motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tinggah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur unsuryang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain, adanya hasrat keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Keyakinan motivasi berfungsi sebagai kerangka di mana pikiran, emosi, dan perilaku siswa diarahkan. Misalnya, strategi berpikir khusus siswa ditentukan oleh

keyakinan motivasi mereka tentang matematika (Wasito 2019).

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar disekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu:

- a. Memberi Angka, Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru mencapai nilai atau angka yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka angka tersebut dikaitkan dengan nilai efeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

- b. Hadiah, dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.
- c. Kompetisi, persaingan. Banyak individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.
- d. Ego-Involvement, menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk meningkatkan motivasi.

- e. Memberi ulangan para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan diadakannya ulangan. Akan tetapi tidak baik juga jika terlalu sering ulangan karna akan menjadi rutinitas belaka saja.
- f. Mengetahui hasil, mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat, dan jika hasil belajar tersebut mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.
- g. Pujian, apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberian pujian juga harus pada waktu yang tepat,

sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta akan membangkitkan harga diri.

- h. Hukuman, hukuman adalah bentuk reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip pemberian hukuman tersebut.

C. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Menjaga kelestarian dan kemurnian bangsa Indonesia maka diperlukan berbagai upaya. Contoh upaya untuk menjaga kemurnian bahasa Indonesia adalah dengan menuliskan kaidah-kaidah ejaan dan tulisan bahasa Indonesia dalam sebuah buku yang disebut dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD), EYD

dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar, baik komunikasi secara langsung maupun tidak langsung.

Belajar Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.

- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sedangkan upaya lain yang dapat digunakan untuk melestarikan bahasa Indonesia adalah dengan menanamkan Bahasa Indonesia sejak dini. Penanaman bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang bahasa Indonesia sejak anak masih kecil. Pelaksanaan pendidikan bahasa Indonesia pada anak dapat

dilakukan melalui pendidikan informal, pendidikan formal, maupun pendidikan nonformal.

Pendidikan informal dilakukan dirumah. Pendidikan ini dilakukan saat anak berada dirumah bersama dengan keluarganya, sedangkan pendidikan formal gurulah yang berperan penting dalam menanamkan pengetahuan akan Bahasa Indonesia yang baik.

Sementara itu ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui

kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

- 2) Berbicara Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.
- 3) Membaca Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, pragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.
- 4) Menulis Seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapih dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca,

pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan di SD dibagi ke dalam dua kelompok utama yakni peringkat pemula (kelas I– III) dan peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Penerapan pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajarannya pun berbeda. Bagi peringkat pemula penguasaan keterampilan membaca, menulis permulaan dan menyimak, berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan.

Pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat lanjutan (kelas IV– VI) dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilan berbahasa murid secara integral yang meliputi keterampilan menyimak,

keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara adalah suatu proses penyampaian pesan yang dilakukan secara lisan. Sebagai proses, di dalam kegiatan berbicara terdapat lima unsur yang terlibat, yaitu pembicara, isi pembicaraan, saluran, penyimak, dan tanggapan penyimak.

2.Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Pendidikan bahasa tersebut menjadi sarana pendidikan karakter yang merupakan sebuah program pendidikan yang mencoba mengintegrasikan antara pembentukan karakter dalam kurikulum formal. Pendidikan karakter adalah praktik pendidikan yang mengembangkan karakter yang baik pada diri siswa. Di Indonesia, ada 18 nilai karakter yang harus diajarkan di sekolah. Yaitu agama, kejujuran, toleransi, disiplin, ketekunan, kreativitas, kemandirian, demokrasi, rasa ingin tahu, nasionalisme, patriotisme, apresiasi, komunikasi, cinta damai, minat baca, kesadaran lingkungan, kesadaran sosial, dan tanggung jawab.

Nilai - nilai tersebut dapat diajarkan secara implisit atau eksplisit di dalam dan di luar kelas. Ada banyak sekali makna pendidikan karakter, pada intinya pendidikan yang membuat siswa menjadi pembelajar seumur hidup dan kritis, pekerja yang rajin dan cakap, orang yang memiliki keterampilan sosial dan emosional, pemikir etis, hormat dan bertanggung jawab, orang disiplin yang mengejar gaya hidup sehat, anggota masyarakat yang berkontribusi dan warga negara yang demokratis, dan orang spiritual yang terlibat dalam menyusun kehidupan dengan tujuan mulia. Signifikansi-signifikansi tersebut merupakan reaksi yang jelas dari suatu hal yang baru-baru ini terjadi mengenai pentingnya pendidikan karakter di era globalisasi ini. Singkatnya, pentingnya pendidikan karakter adalah membentuk generasi muda agar siap menghadapi era globalisasi.

- a. Anak SD/MI adalah anak yang senang bermain. Karakteristik ini menuntun guru SD/MI untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan, lebih – lebih bagi siswa kelas rendah.

Dengan ini guru mengaplikasikan model rancangan yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalam penyampaian implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Seperti siswa ditugaskan untuk mengamati pada lingkungan sekitar dan siswa dapat menjelaskan secara gamblang. Hal ini berkaitan dengan kemampuan pada Bahasa lisan yang dimiliki siswa.

- b. Anak SD/MI adalah anak yang senang bergerak. Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD/MI dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Ketika ada murid yang merasa bosan guru harus sadar jika ada murid yang merasa bosan dan jenuh. Sebaiknya guru melakukan refleksi berupa olahraga, tujuan olahraga disini untuk menghilangkan kebosanan pada murid.
- c. Anak SD/MI adalah anak yang senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik ini membawa implementasi bahwa guru harus merancang model

pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja dan belajar dalam kelompok. Dalam proses pengajaran Bahasa Indonesia, guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok kecil terdiri dari 3-4 anggota guna menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Langkah ini akan merangsang kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif bersama anggota kelompoknya

- d. Anak SD/MI adalah anak yang senang merasakan atau melakukan/ meragakan sesuatu secara langsung. Mengembangkan psikomotorik yang dikembangkan menggunakan teori kognitif. Istilah ini menjelaskan segala aktivitas mental yang saling berhubungan antaraa persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan.

Bahasa Indonesia sebagai bahan pengajaran secara garis besar terdiri atas tiga komponen, yaitu,

- (1) kebahasaan,

(2) kemampuan berbahasa, dan

(3) kesastraan. Pengajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk memenuhi tuntutan tersebut, dengan belajar Bahasa Indonesia murid SD diharapkan dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang tepat dan berguna (Farhurohman, O. (2017).

3. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Pengertian ruang lingkup dapat bervariasi tergantung pada konteks dan bidang ilmu yang digunakan. Secara umum, ruang lingkup merujuk pada batasan dan cakupan suatu konsep atau topik tertentu. Dalam konteks manajemen proyek, ruang lingkup mengacu pada aktivitas, hasil, dan sumber daya yang terlibat dalam proyek tersebut. Sedangkan dalam bisnis, ruang lingkup mencakup segala hal yang terkait dengan operasional perusahaan, termasuk produk, layanan, dan target pasar.

Dalam ilmu pengetahuan, ruang lingkup digunakan untuk membatasi cakupan penelitian atau eksperimen yang dilakukan. Misalnya, dalam penelitian biologi, ruang lingkup

mungkin mencakup hanya satu jenis organisme atau proses biologis tertentu. Pengertian ruang lingkup juga dapat berbeda dalam konteks teknologi informasi, di mana ruang lingkup dapat merujuk pada aplikasi perangkat lunak atau sistem yang akan dikembangkan.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan beserta yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Mendengarkan
- b. Berbicara
- c. Membaca
- d. Menulis

4. Komponen Ruang Lingkup

Ruang lingkup itu terdiri dari beberapa komponen penting yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan dan pengelolaan suatu konsep atau topik. Komponen-komponen utama yang tercakup dalam ruang lingkup meliputi tujuan, batasan, metode, sumber daya yang tersedia, dan hasil yang diharapkan.

a. Tujuan

Tujuan komponen Ruang lingkup itu sendiri menggambarkan apa yang ingin dicapai melalui suatu konsep atau topik yang diteliti atau dilakukan. Tujuan harus jelas, terukur, dan terkait dengan hasil yang diharapkan. Dalam menentukan tujuan, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan pemangku kepentingan dan mengidentifikasi hasil yang diinginkan.

b. Batasan komponen ruang lingkup

Batasan adalah komponen yang menentukan batas atau lingkup dari suatu konsep atau topik. Batasan merujuk pada apa yang termasuk dalam ruang lingkup dan apa yang tidak termasuk. Dalam menetapkan batasan, perlu dipertimbangkan faktor-faktor seperti waktu, anggaran, dan sumber daya yang tersedia. Batasan harus jelas dan dapat dipahami

oleh semua pihak yang terlibat dalam konsep atau topik yang sedang dibahas.

5. Tujuan dan Manfaat Mempelajari Bahasa Indonesia

Peran bahasa pada perubahan sosial, emosional, dan intelektual siswa sangat penting dan mendukung proses pembelajaran di semua mata pelajaran. Bahasa Indonesia merupakan media komunikasi untuk berbagi pengalaman, belajar satu sama lain, dan menaikkan intelektualitas dan sastra bangsa Indonesia (Linggasari & Rochaendi, 2022).

Standar Keahlian Bahasa Indonesia adalah persyaratan minimum yang menandakan perolehan pengetahuan, kemampuan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia yang harus dimiliki oleh siswa. Standar kompetensi tersebut memberikan landasan bagi peserta didik untuk memberikan respon serta pemahaman mengenai kondisi lokal, regional, nasional, dan global (Linggasari & Rochaendi, 2022).

Adapun yang menjadi tujuan bagi siswa, dalam mempelajari Bahasa Indonesia agar dapat memiliki kemampuan antara lain:

- Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.
- Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

- Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

6. Kerangka Berfikir

Belajar merupakan proses internal seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengalami perubahan dalam perilaku. Keberhasilan belajar juga tercermin dari perubahan yang terjadi dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik sangatlah beragam, baik dari internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti minat, bakat, kecerdasan, kondisi fisik, dan lain-lain. Sementara faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar, seperti faktor sosial, serta faktor-faktor yang terkait dengan proses pembelajaran seperti peran guru, kualitas pembelajaran, dan fasilitas pembelajaran baik berupa perangkat keras maupun lunak (software, hardware).

7. Penelitian Relavan

- a. Yeni Nabila Akmarina melakukan penelitian dengan judul pengaruh bermain *Game Online* terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di kelurahan swarga bara kota sangatta kabupaten kutai timur. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis data menggunakan SPSS 19.0 dan memperoleh data primer dari wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada 85 responden anak dan orang tua yang berada di kawasan kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. Berdasarkan hasil penelitian Dengan menggunakan SPSS 19.0 didapat hasil $R^2 = 0,709$ maka terdapat pengaruh antara Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur sebesar 70,9% (Akmarina 2020).

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Angela yang berjudul —Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal itu ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap Motivasi belajar peserta didik sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang peserta didik akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu

mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. (Azis and Hidayat 2022)

- c. Elizabeth Theresia, Octa Reni Setiawati, Dkk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan jenis Analitik pendekatan cross sectional. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan bermakna antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung Tahun 2019. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah tingkat motivasi belajar.

Demikian sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan bermain *game online* maka semakin tinggi tingkat motivasi belajar (Theresia, Setiawati, and Sudiadnyani 2019)

- d. Ines Betelkin dan Ihsan Kuyulu melakukan penelitian dengan judul *Relationship Beetwen Digital Game Playing Motivation and Problem Solving skill*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji motivasi bermain digital mahasiswa dan tingkat keterampilan memecahkan masalah, sampel penelitian ini terdiri dari 586 siswa, 326 laki laki dan 260 siswa perempuan studi wanita di Akademik Pendidikan Jasmani dan Olahraga Universitas bingol (pesa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Ditentukan bahwa laki laki siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi dan rata rata keseluruhan dalam bermain game digital dibanding dengan siswa perempuan (BELTEKİN 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metode penelitian pada penulisan ini adalah metode penelitian kuantitatif korelasional. Menurut Arikunto (2013). Penelitian korelasi bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi. Penelitian ini dapat memperoleh informasi mengenai taraf hubungan yang terjadi, bukan mengenai ada tidaknya efek variabel satu terhadap variabel yang lain. Penelitian korelasional kuantitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel (Ismayani, 2019).

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial dengan sistematis, aktual, dan akurat. Metode ini menguraikan dengan rinci fakta-fakta dan data yang ada. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah menggunakan

pendekatan yang data-datanya numerikal dan diolah dengan menggunakan metode statistik. Dalam deskriptif, karena hasilnya akan kami arahkan untuk mendiskripsikan data yang diperoleh dan untuk menjawab rumusan, seperti yang dikemukakan Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam pengaruh perhatian konsentrasi kepada siswa.

B. Waktu Dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun pelajaran 2022/2023, dimulai pada bulan Oktober 2023 hingga bulan Desember 2023

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Sari Putra Jl. Padamulya III No. 35, RT.06/RW.08, Angke, Kec. Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11330

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Jika seluruh anggota populasi diambil semua untuk dijadikan sumber data, maka cara ini disebut sensus, tetapi jika hanya sebagian dari populasi yang dijadikan sumber data, maka cara itu disebut sampel (Suriani, Risnita, and Jailani 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDS Sari Putra.

2. Sampel

Menurut Arikunto (Dalam Riduwan 2012) mengatakan sampel adalah sebagian dari populasi (sebagai wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel adalah sebagian dari populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*). Dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang

dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan tenaga, dana, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Prihastuty, 2023). Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Sample class*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menetapkan sampel dalam penelitian ini ini adalah siswa kelas II SDS Sari Putra.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel atau sampling adalah suatu cara untuk mengambil sampel yang mewakili populasi dengan baik. Menurut sugiyono (2014) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu sendiri. Ketika populasi terlalu besar, peneliti tidak mungkin dapat

mempelajari seluruhnya, mungkin karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Oleh karena itu, peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi untuk memperoleh pemahaman tentang apa yang dapat dipelajari dari sampel tersebut, hasil penelitian kemudian dapat diberlakukan pada populasi secara umum. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mencerminkan keberagaman populasi itu sendiri. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah jenis purposive sampling dari teknik pengambilan sampel non-probabilitas. (Sugiyono,2018)

4. Definisi Operasional dan Definisi Konseptual

1. Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan maksud istilah dan menjelaskan penelitian yang akan dilakukan secara operasional. Definisi ini juga mencakup penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian. Definisi operasional digunakan untuk memberikan pengertian yang operasional dalam penelitian. Definisi ini digunakan sebagai landasan

dalam merinci kisi-kisi instrumen peneliti Ulfa (2013). Berikut ini definisi operasional yang digunakan oleh peneliti.

a. Hubungan

hubungan berasal dari kata hubung yang menurut kamus besar bahasa indonesia artinya bersambung atau berangkaian (yang satu dengan yang lain). Hubungan adalah sesuatu yang terjadi apabila dua orang atau hal atau keadaan saling mempengaruhi dan saling bergantung antara satu dengan yang lainnya. Hubungan adalah suatu kegiatan tertentu yang membawa akibat kepada kegiatan yang lain. Selain itu arti kata hubungan dapat juga dikatakan sebagai proses, cara atau arahan yang menentukan atau menggambarkan suatu obyek lainnya. Jadi hubungan adalah keterkaitan suatu hal dengan hal lainnya, seperti hubungan kekeluargaan, darah, dagang, diplomatik, analogi, hukum, formal,

kebudayaan, variabel penelitian dan masih banyak lagi.

b. Bermain

Bermain adalah salah satu kegiatan yang tak lekang oleh waktu. Baik bagi anak-anak maupun orang dewasa, bermain menjadi aktivitas yang tak hanya menyenangkan, tetapi juga penting dalam proses perkembangan manusia. Melalui bermain, kita belajar banyak hal, mulai dari kemampuan motorik, interaksi sosial, keterampilan kognitif, hingga kreativitas. Salah satu tokoh yang sangat penting dalam memahami tahapan bermain adalah Jean Piaget. Seorang psikolog asal Swiss yang terkenal dengan teori perkembangan kognitif anak ini menyajikan pandangan yang sangat menarik tentang peran bermain dalam perkembangan anak.

c. hasil belajar

Hasil belajar adalah belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk

kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual ini menjelaskan tentang variabel penelitian yang meliputi variabel konseling kelompok sebagai variabel independen dan konsep diri sebagai variabel dependen Ulfa (2013). Dengan uraian sebagai berikut :

a. Hubungan

Hubungan adalah sesuatu yang terjadi apabila dua orang atau hal atau keadaan saling mempengaruhi dan saling bergantung antara satu dengan yang lainnya. Hubungan adalah suatu kegiatan tertentu yang membawa akibat kepada kegiatan tertentu yang membawa akibat kepada kegiatan yang lain. Selain itu arti kata hubungan dapat juga dikatakan sebagai suatu proses, cara atau arahan yang menentukan atau

menggambarkan suatu obyek tertentu yang membawa dampak atau pengaruh terhadap obyek lainnya. Adapun hubungan dalam penelitian ini adalah suatu keadaan saling keterkaitan, saling mempengaruhi dan saling ketergantungan antara variabel yang berbeda (Herman, 1992)

b. Bermain

Didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang (Jafri, Yuni, and Sari 2018)

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu gambaran yang menjelaskan kemampuan siswa dalam memahami materi Pelajaran dalam bentuk

aspek pengetahuan dan keterampilan setelah mendapat perlakuan di kelas.

4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Pengumpulan Data

Menurut (Riduwan, 2012) metode pengumpulan data ini adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Menurut (Sugiyono, 2018) Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data, jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar. Untuk memperoleh data yang diperhatikan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1) Angket

(Sugiyono, 2018) angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

keepakatan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai bermain game online (X_1) dan Hasil belajar (X_2). Metode survei yang digunakan adalah survei langsung, di mana pertanyaan diberikan secara langsung kepada siswa untuk meminta pendapat mereka tentang kondisi mereka sendiri.

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, trnaskip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapat lengger, agenda dan sebagainya (Rahayu, 2021). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto sekolah, dan juga data siswa.

3) Instrumen Tes

Dalam penelitian kuantitatif, instrument penelitian berkenan dengan validitas dan rehabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data (Makbul, 2021). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang terdiri atas 10 soal pada tema 2 subtema 1.

Berikut ini dijabarkan kisi-kisi instrument dari masing-masing variabel digunakan dalam penelitian:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Bahasa Indonesia

| No | Materi | Indikator | Soal | Level Kognitif | Butir |
|----|----------------|--|---|-----------------|-------|
| 1. | Sikap | Menentukan ungkapan, ajakan dalam teks cerita yang menggambarkan sikap hidup rukun | Sikap yang ditunjukkan oleh Fatimah dan kakaknya Ketika mendapat buah tangan dari ayah adalah a berebut b tidak berebut c bertengkar | C 1 Memahami | 1 |
| 2. | Prilaku | Menentukan Sinonim dan Antonim | Makna dari ungkapan buah hati pada teks tersebut adalah a kesayangan b anak c saudara | C 1 Memahami | 2 |
| 3 | Sikap | Menentukan ungkapan, ajakan dalam teks cerita yang menggambarkan sikap hidup rukun | Hal yang rudi dan andi debatkan adalah a dengan siapa mereka berlibur b kapan mereka berlibur c ke mana mereka akan berlibur | C1 Memahami | 3 |
| 4 | Prilaku | Menentukan Sinonim dan Antonim | makna dari ungkapan beradu mulut dalam teks tersebut adalah a. anak kesayangan b. bertengkar c. tipu muslihat | C1 Memahami | 4 |

| No | Materi | Indikator | Soal | Level Kognitif | Butir |
|----|---------|--------------------------------|---|----------------|-------|
| 5 | Sikap | menentukan Sinonim dan Antonim | makna dari ungkapan angkat bicara dalam teks tersebut adalah a. pergi b. menyerah c. mulai bicara | C1 Memahami | 5 |
| 6 | Prilaku | Menentukan sinonim dan anonim | kakek rio sudah banyak makan asam garam dibandingkan pemuda itu... a.hidup sendiri b.sedang terkenal c.pengalam hidup | C1 Memahami | 6 |
| 7 | Sikap | Menentukan Arti pribahasa | makna ungkapan patah arang pada percakapan tersebut adalah a.belum banyak pengalaman b.tidak tega c.menyerah | | |
| 8 | Prilaku | Menentukan sinonim dan antonim | bacalah ilustrasi berikut. Ketika kerja bakti di sekolah, riko tidak mau membantu. Ia malah asyik bermain handphone ungkapan yang tepat untuk menunjukkan sifat riko adalah... a.angkat tangan b.cuci tangan c.berat tangan | C1 memahami | 8 |
| 9 | Sikap | Menentukan sinonim dan antonim | Ketika berlibur, kami pergi ke banyak tempat dengan pemandangan yang indah. | C1 Memahami | 9 |

| No | Materi | Indikator | Soal | Level Kognitif | Butir |
|----|---------|--------------------------------|--|----------------|-------|
| | | | Ungkapan yang tepat digunakan untuk teks di atas adalah a.debat kusir b. cuci mata c. demam panggung | | |
| 10 | Prilaku | Menentukan sinonim dan antonim | budi adalah orang yang lurus hati sehingga memiliki banyak teman. Makna dari ungkapan lurus hati dalam kutipan teks di atas adalah... a.tampan b.baik c.jujur | C1 Memahami | 10 |

Berdasarkan uraian di atas maka, rancangan kisi – kisi instrumen diambil dari dalam penelitian dan dilengkapi dengan teknik pengumpulan data yang digunakan pada saat pengambilan data. Kisi – kisi instrumen disusun berdasarkan indikator masing – masing pada variabel penelitian.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Bermain *Game Online*

| Variabel | Indikator | Positif | Negatif | Jumlah |
|---------------------------|------------------------|---------|---------|--------|
| Bermain game online | Konsentrasi belajar | 5,9 | 4,10 | 4 |
| | Inisiatif belajar | 1,2,3 | 6,7,8 | 6 |
| Total | | 5 | 5 | 10 |

5. Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini analisis data dilakukan untuk menentukan rumusan masalah penelitian dan menjawab hipotesis penelitian (Sugiyono, 2013). Untuk mendeskripsikan data analisis dan melakukan analisis data sebagai berikut:

a. Analisis Data Korelasi

Teknik analisis data yang di gunakan oleh penulis adalah product moment karena tujuan penulis untuk mengetahui bagaimana hubungan bermain game oline dan hasil belajar. Ini adalah cara statistik untuk menghitung derajat hubungan (korelasi) antara dua variabel, yang mewakili oleh koefisien korelasi. Koefisien korelasi itu ada dua macam yang pertama koefisien korelasi positif menunjukkan hubungan yang searah, sementara itu untuk koefisien korelasi negatif menunjukkan hubungan yang berlawanan.

Koefisien yang besar dan kecil menunjukkan kekuatan dan kelemahan hubungan antara dua variabel: angka antara 0,800 dan 1,00 menunjukkan hubungan yang lebih kuat, sedangkan angka antara 0,000 dan 0,200 menunjukkan hubungan yang lebih lemah. (Arikunto, 2021).

Tabel 3.3 korelasi koefisien

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

| | |
|--------------|---------------|
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,40 – 0,599 | Cukup Kuat |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |

b. Analisis menggambarkan (deskriptif)

Analisis deskriptif adalah metode analisis yang digunakan untuk menjelaskan atau menguraikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengungkap dan mempersembahkan informasi tentang jumlah responden (N), rata-rata (*mean*), kesalahan standar rata-rata (*standard error of mean*), median, modus (*mode*), deviasi standar (*standard deviation*), varians (*variance*), jangkauan (*range*), skor terendah (*minimum score*), skor tertinggi (*maksimum score*), dan distribusi frekuensi yang juga disertai dengan grafik histogram dari kelima variabel penelitian.

c. Mean

Mean adalah nilai rata-rata dari sejumlah data. Nilai mean diperoleh dengan membagi total jumlah data dengan jumlah data tersebut (Nishom 2019). *Mean* (nilai tengah) merupakan salah satu indikator pemusatan data.

d. Median

Median menentukan posisi tengah data setelah data diurutkan berdasarkan nilai-nilainya. Median juga dapat dianggap sebagai nilai tengah dari data yang telah diurutkan. Simbol untuk median adalah *Me*.

e. Modus

Modus adalah nilai yang paling sering muncul dalam suatu kumpulan data. Jika kita tertarik pada frekuensi data, yakni berapa kali suatu nilai muncul dalam himpunan data, maka kita menggunakan modus. Modus sangat berguna ketika data memiliki skala kategoris, seperti nominal atau ordinal.

f. Standar deviasi dan varians

Standar deviasi dan varians adalah dua metode statistik yang digunakan untuk mengukur homogenitas kelompok. Varians adalah jumlah dari kuadrat deviasi semua nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Sedangkan akar kuadrat dari varians disebut sebagai standar deviasi atau simpangan baku.

g. Distribusi frekuensi

Distribusi frekuensi adalah proses menguraikan hasil penelitian dan menyajikannya dalam format yang mudah dipahami, umumnya dalam bentuk statistik yang sederhana agar memudahkan pemahaman tentang situasi hasil penelitian.

6. Validasi Data

Instrumen diuji terlebih dahulu sebelum digunakan untuk menilai keandalannya dalam mengukur hubungan bermain *game online* dan hasil belajar yang dilakukan sebagai berikut

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah seberapa baik data pada objek penelitian mencerminkan kekuatan yang dapat diandalkan oleh peneliti. Dalam menganalisis validitas item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini, validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur tersebut mengukur secara akurat apa yang dimaksud, dalam hal ini, analisis angket (Juliansyah Noor, 2016). Instrument yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.

b. Uji Realibilitas

Realibilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi (reliabilitas tinggi) jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Amelia and Erita 2024).

Instrumen adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrument diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Uji

reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pernyataan dalam angket (kuesioner) penelitian. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
- 2) Sementara, jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau konsisten.

Tabel 3.4 Uji Coba Validasi

| NO. | r-tabel | r-hitung | Keterangan |
|------------|----------------|-----------------|-------------------|
| 1. | 0,514 | 0,56565244 | Valid |
| 2. | 0,514 | - 0. 0705346 | Tidak Valid |

| | | | |
|-----|-------|-------------|-------------|
| 3. | 0,514 | 0.74523361 | Valid |
| 4. | 0,514 | 0.64790132 | Valid |
| 5. | 0,514 | 0.53754556 | Valid |
| 6. | 0,514 | 0.683414889 | Valid |
| 7. | 0,514 | 0.63481105 | Valid |
| 8. | 0,514 | 0.04319342 | Tidak Valid |
| 9. | 0,514 | 0.52900921 | Valid |
| 10. | 0,514 | 0.33883707 | Tidak Valid |
| 11. | 0,514 | 0.56000218 | Valid |
| 12. | 0,514 | 0.5990721 | Valid |
| 13. | 0,514 | 0.52093226 | Valid |
| 14. | 0,514 | 0.15007106 | Tidak Valid |
| 15. | 0,514 | 0.56427649 | Valid |
| 16. | 0,514 | 0.57419639 | Valid |
| 17. | 0,514 | 0.28801151 | Tidak Valid |
| 18. | 0,514 | 0.56000218 | Valid |
| 19. | 0,514 | -0.4948856 | Tidak Valid |
| 20. | 0,514 | 0.52093226 | Valid |

Dalam Tabel 3 hasil korelasi, terdapat 20 butir pertanyaan. Oleh karena itu, terdapat 6 butir pertanyaan dalam kuesioner yang tidak memenuhi kriteria validitas, sementara 14 butir pertanyaan lainnya dianggap valid dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap penelitian. Sehingga, pada penelitian ini instrumen tes berupa essay yang digunakan adalah 10 butir soal yang telah valid dan reliabel.

D. Uji Persyaratan Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah pengujian mengenai kenormalan distribusi data. Hal ini dimaksudkan untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan di analisis. Dalam pengujian normalitas ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak SPSS dengan menggunakan metode perhitungan yang telah ditetapkan Kolmogorov-smirnov.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban awal terhadap perumusan masalah penelitian, di mana perumusan masalah penelitian telah dijelaskan dalam bentuk pernyataan. Status jawaban ini disebut awal karena didasarkan pada teori-teori yang relevan, belum didukung oleh fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga bisa dipandang sebagai jawaban teoritis terhadap perumusan masalah penelitian, belum menjadi jawaban yang didukung oleh data empiris.

3. Metode pengujian hipotesis

Untuk menguji validitas hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, dilakukan pengujian terhadap kedelapan hipotesis penelitian dengan menerapkan metode sebagai berikut:

- a. Metode korelasi sederhana; Pearson Product Moment (Sugiyono, 2015) dipakai untuk menguji hipotesis

pertama dan kedua, yaitu untuk menentukan apakah ada hubungan yang signifikan antara masing-masing variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) secara individual.

- b. Teknik regresi sederhana dan ganda digunakan untuk menentukan persamaan regresi dari variabel terikat terhadap kedua variabel bebas yang diuji, baik secara individual maupun secara bersamaan.

4. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan suatu anggapan atau suatu dugaan mengenai populasi. Sebelum menerima atau menolak sebuah hipotesis, seorang peneliti harus menguji keasahan hipotesis tersebut untuk menentukan *apakah hipotesis itu benar atau salah*. H_0 dapat berisikan tanda kesamaan (equality sign) seperti : $=$, \leq , atau \geq . Bilamana H_0 berisi tanda kesamaan yang tegas (*strict equality sign*) $=$, maka H_a akan berisi tanda tidak sama (*not-equality sign*). Jika H_0 berisi tanda ketidaksamaan yang lemah (*weak inequality sign*) \leq ,

maka H_a akan berisi tanda ketidaksamaan yang kuat (*strict inequality sign*) $>$; dan jika H_0 berisi \geq , maka akan berisi $<$.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis statistik 1: Hubungan bermain *game online* dan hasil belajar siswa

$H_0: \rho_{y1} = 0$ Tidak terdapat hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

$H_1 \rho_{y1} > 0$ Ada korelasi antara bermain *game online* dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan di SDS Sari Putra, ditemukan bahwa terdapat korelasi antara bermain *game online* dan hasil belajar. Data dikumpulkan melalui kuesioner pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas II dalam Pelajaran Bahasa Indonesia, dengan partisipasi 20 siswa. Selanjutnya, data tes yang diperoleh diuji untuk validitas, reliabilitas, dan korelasi.

Game di sekolah tersebut dibuat oleh guru sesuai kreativitas guru di mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Guru tersebut mencari referensi *game online* dari sosial media yang ada, dan menstimulasikan *game* tersebut untuk anak – anak. Dengan *game* tersebut respon dari anak – anak sangatlah antusias dalam memainkannya. Guru memakai bahan *game online* dari berbagai aplikasi berupa cari kata, tebak gambar, *quizzland*, dan *quizzz* atau *game* yang dibuat oleh guru sendiri

di sekolah tersebut, tetapi *game* yang dibuat tidak jauh berbeda seperti yang pernah dimainkan siswa di sekolah.

Subjek penelitian ini kelas II SDS Sari Putra yang berjumlah 20 siswa dari 1 kelas. Jumlah responden 20 siswa data hasil penelitian terdiri dari 1 variabel terikat berupa hasil belajar siswa (Y) dan satu variabel bebas yaitu hubungan bermain *game online* (X).

Data yang dijadikan dasar deskripsi hasil penelitian ini adalah skor hasil belajar Bahasa Indonesia (y), hubungan bermain *game online* (x). Data tersebut diolah menggunakan perangkat lunak SPSS 26 untuk menghasilkan statistik deskriptif, sehingga dapat menampilkan beberapa data deskriptif seperti jumlah responden (N), nilai rata-rata (*mean*), kesalahan standar rata-rata (*standard error of mean*), median (nilai tengah), modus (nilai yang paling sering muncul), simpangan baku (*standard deviation*), varians, rentang (*range*), skor minimum, dan skor maksimum.

1. Variabel Hubungan Bermain Game Online

a. Data Deskripsi

Data deskriptif adalah data yang diperoleh dari data penelitian (angket) yang telah dilakukan untuk menggambarkan kualitas data penelitian tersebut. Data yang telah diolah menggunakan SPSS 26 akan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Table 4.1 hasil data deskripsi

| Statistics | | |
|----------------|---------|---------|
| hasil belajar | | |
| N | Valid | 20 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 86.50 |
| Median | | 90.00 |
| Mode | | 100 |
| Std. Deviation | | 15.313 |
| Variance | | 234.474 |
| Range | | 40 |
| Minimum | | 60 |
| Maximum | | 100 |
| Sum | | 1730 |

| Statistics | | |
|----------------|---------|--------|
| game online | | |
| N | Valid | 20 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 24.05 |
| Median | | 25.50 |
| Mode | | 29 |
| Std. Deviation | | 7.193 |
| Variance | | 51.734 |
| Range | | 31 |
| Minimum | | 4 |
| Maximum | | 35 |
| Sum | | 481 |

Hasil penelitian tabel diatas di SDS Sari putra tentang hubungan bermain game online dengan hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh pada bermain game online dan hasil belajar dalam penelitian seperti nilai rata – rata (*mean*), nilai Tengah data

(*median*), nilai modus (*mode*) variasi (*variance*), simpangan baku (*standard devitioin*), nilai data terendah (*minimum*), dan nilai tertinggi data (*maksimum*). Pada siswa di kelas II SDS Sari Putra materi yang digunakan yaitu bermain *game online* dan hasil belajar dengan jumlah peserta didik 20 siswa.

Hasil diatas menunjukkan bahwa hasil belajar 86.50 yang hasilnya sangat baik dan hasil dari *game online* 25.35 sangat rendah

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan peneliti sebagai persyaratan pertama analisis data penelitian ini untuk mengetahui apakah data hasil hubungan bermain *game online* terhadap hasil bermain *game online* yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan SPSS dan hasilnya sebagai berikut

Tabel 4.2 hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|---|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 20 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 15.29620675 |

| | | |
|--|----------|-------------------------|
| Most Extreme Differences | Absolute | .274 |
| | Positive | .167 |
| | Negative | -.274 |
| Test Statistic | | .274 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .000^c |
| a. Test distribution is Normal. | | |
| b. Calculated from data. | | |
| c. Lilliefors Significance Correction. | | |

c. Uji linearitas

Uji prasyarat analisis kedua, peneliti melakukan uji linearitas menggunakan data hasil hubungan bermain *game online* dan hasil belajar untuk mengetahui hasil datanya bersifat linear atau tidak hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.3 hasil uji linearitas

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--------------------------------------|------------|----------------|----|-------------|------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 9.495 | 1 | 9.495 | .038 | .847 ^b |
| | Residual | 4445.505 | 18 | 246.972 | | |
| | Total | 4455.000 | 19 | | | |
| a. Dependent Variable: hasil belajar | | | | | | |
| b.redictors: (Constant), game online | | | | | | |

Dari tabel uji linearitas tersebut, terlihat bahwa hubungan antara bermain *game online* dan hasil belajar adalah linear, yang ditunjukkan oleh Deviasi dari Linearitas sebesar 0,182, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara bermain *game online* dan hasil belajar.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah dugaan tentang sesuatu yang dikemukakan untuk menjelaskan yang seringkali diperlukan untuk memverifikasinya. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kembali.

H_0 : Tidak Terdapat hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar Bahasa siswa

H1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.

e. Uji Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi menunjukkan hasil positif, maka kedua variabel mempunyai hubungan searah. Artinya, ketika variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan tinggi pula. Sementara, jika koefisien korelasi negatif, maka kedua variabel memiliki hubungan yang berlawanan.

f. Analisis Korelasi

Dalam penelitian ini, analisis korelasi digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara bermain game online dan hasil belajar. Hasil korelasi terkait dapat ditemukan pada label di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi Hubungan Bermain *Game Online* dan Hasil Belajar

| Correlations | | |
|---------------------|-----------|------------|
| | HB | BGO |

| | | | |
|---|---------------------|-------|-------|
| HB | Pearson Correlation | 1 | .547* |
| | Sig. (2-tailed) | | .013 |
| | N | 20 | 20 |
| BG O | Pearson Correlation | .547* | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .013 | |
| | N | 20 | 20 |
| *. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). | | | |

Berdasarkan tabel korelasi di atas, dapat disimpulkan bahwa interpretasi dan uji korelasi menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara Bermain *Game Online* (variabel x) dan Hasil Belajar (variabel y), dengan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,547, yang menunjukkan hubungan sedang antara keduanya. Dapat disimpulkan bahwa arah hubungan kedua variabel adalah positif, yang berarti jika kemampuan bermain *game online* meningkat, maka hasil belajar juga cenderung meningkat, dan sebaliknya bermain *game online* juga akan rendah.

g. Uji Kofisein Determinasi

Dalam penelitian ini menggunakan Analisa korelasi dari hubungan bermain *game online* dan hasil belajar

Table 4.5 hasil uji kofisein

| Model Summary^b | | | | |
|--|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .046 ^a | .002 | -.053 | 15.715 |
| a. Predictors: (Constant), game online | | | | |
| b. Dependent Variable: hasil belajar | | | | |

h. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah dugaan tentang sesuatu yang dikemukakan untuk menjelaskan yang seringkali diperlukan untuk memverifikasinya. Teknik analisis data ini mengambil teknik T-test adalah salah satu test statistic yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang

sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan (widina & muliani, 2020).

Tabel 4.6 hasil uji hipotesis

| Correlations | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|--------------|
| | | hasil belajar | game online |
| hasil belajar | Pearson Correlation | 1 | -.046 |
| | Sig. (1-tailed) | | .423 |
| | N | 20 | 20 |
| game online | Pearson Correlation | -.046 | 1 |
| | Sig. (1-tailed) | .423 | |
| | N | 20 | 20 |

G. Uji Koefisien Korelasi

Salah satu metode dalam teknik analisis korelasi yang bertujuan untuk mendapatkan milih kekuatan hubungan antar dan 2 variabel

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar dan bermain *game online*.

Deskripsi data hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 15.31% di kategorikan baik, hal tersebut dikarenakan siswa dapat aktif dalam belajar dan memainkan *game online*.

Adapun hasil analisis korelasi ditemukan, bahwa memang ada terdapat hubungan sebesar 0,547 antara hasil hubungan bermain *game online* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, yang dikategorikan memiliki hasil yang berkorelasi dengan hubungan yang positif. Hipotesis penelitian (H1) diterima, sedangkan hipotesis (H0) ditolak.

Pembelajaran ini memahami hubungan antara aktivitas bermain *game online* dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II di SDS Sari Putra, penulis menyebarkan angket kepada 20 siswa aktif di kelas 2 sebagai objek penelitian. Dalam pembahasan setelah melakukan penelitian ini hasil dari analisis data yang diperoleh setelah angket dikumpulkan kembali maka penulis meneliti dan menguraikan hasil jawaban.

Dari hasil penelitian ini, hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis H1 yang menyatakan adanya hubungan antara bermain *game online* dan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia siswa, diterima kelas II di SDS Sari Putra. Dari tabel uji linearitas tersebut, terlihat bahwa hubungan antara bermain *game online* dan hasil belajar adalah linear, yang ditunjukkan oleh Deviasi dari Linearitas sebesar 0,182, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara bermain *game online* dan hasil belajar.

Tujuan dari penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh pada bermain *game online* dan hasil belajar dalam penelitian seperti nilai rata – rata (*mean*), nilai Tengah data (*median*), nilai modus (*mode*) variasi (*variance*), simpangan baku (*standard devitioin*), nilai data terendah (*minimum*), dan nilai tertinggi data (*maksimum*). Pada siswa di

kelas II SDS Sari Putra materi yang digunakan yaitu bermain *game online* dan hasil belajar dengan jumlah peserta didik 20 siswa.

Adapun hasil korelasi ditemukan bahwa terdapat hubungan sebesar 0,547 antara hasil dan hubungan, dikategorikan memiliki hasil yang berkorelasi positif antara hubungan bermain *game online* dan hasil belajar siswa berkorelasi. Hipotesis penelitian (H1) yaitu diterima sedangkan dengan hasil hipotesis (H0) ditolak.

Pembelajaran ini menumbuhkan hubungan bermain *game online* dan hasil belajar siswa kemampuan untuk menemukan masalah dan mencari Solusi sederhana serta mengembangkan ide – ide baru untuk memecahkan masalah. Penelitian ini menunjukkan bahwa setiap hubungan bermain *game online* siswa berkorelasi terhadap hasil belajar siswa SDS Sari Putra dikelas II

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis lapangan mengenai korelasi antara aktivitas bermain *game online* dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II di SDS Sari Putra, didapati bahwa terdapat korelasi sebesar 0,547 antara keduanya, menunjukkan adanya asosiasi positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis penelitian (H1) diterima, sementara hipotesis nol (H0) tidak terbukti.

Karena itu, dapat disimpulkan bahwa dampak bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDS Sari Putra diperhatikan dengan memperhitungkan perbedaan dalam rata-rata aktivitas bermain *game online* dan hasil belajar yang dicapai. Korelasi antara bermain *game online* dan hasil belajar adalah sebesar (0,547). Hal ini didasarkan pada kemampuan bermain *game online* untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam

pemahaman dan penyelesaian pertanyaan-pertanyaan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti bahwa aktivitas bermain *game online* memiliki dampak pada hasil belajar siswa di SDS Sari Putra.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan pengalaman dalam proses belajar mengajar yang terjadi selama penelitian, maka penulis dapat memberikan saran-saran untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih unggul dalam aktivitas belajar sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah hendaknya mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa nya dan menerapkan media pembelajaran yang tidak monoton, sehingga mampu mengambil tindakan kedepan demi kemajuan bersama.

2. Bagi Guru

Guru harus bisa mengembangkan kreatifitasnya membuat *game online* atau *game* yang bisa dimainkan saat

pembelajaran berlangsung di SDS Sari Putra supaya mampu menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menggunakan berbagai media dan metode masa kini atau juga bisa menggunakan *game online* yang lebih banyak mengenai pembelajaran bahasa indonesia dalam proses belajar mengajar supaya anak – anak tidak bosan dalam belajar di dalam kelas.

3. Bagi orang tua siswa

Khususnya untuk orang tua siswa di kelas II di SDS Sari Putra ini diharapkan untuk wajib mendampingi dan mengawasi saat anak bermain *game online*, dan selalu targetkan waktu untuk bermain *game online* di rumah supaya tidak mengganggu waktu belajar mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk memastikan kelancaran penelitian, disarankan bagi peneliti berikutnya untuk memiliki pemahaman yang sangat mendalam terhadap apa saja konsep yang akan diteliti nanti sebelum terjun ke lapangan, mulai dari

persiapan instrumen hingga proses pelaksanaan penelitian, serta metode pengolahan data yang akan digunakan dalam penelitian di lapangan.

5. Bagi Siswa`

Setelah meneliti terhadap hubungan bermain *game online* dan hasil belajar dilakukan, diharapkan siswa mampu terus meningkatkan hasil belajarnya. Dengan adanya antusiasme siswa yang aktif bertanya dan memiliki hasil belajar yang tinggi terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia, maka akan terwujud suasana kelas yang lebih baik.

6. Bagi Prodi PGMI

Untuk program studi beserta fakultas ilmu pendidikan dan keguruan dapat mengimplementasikan teori ke dalam praktik – praktik untuk bahan ajar dan pembelajaran di sekolah dasar dan mampu meningkatkan media pembelajaran yang baik dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, Hatmi Prawita, and M. Arif Affandi. 2015. "12966-16752-1-Pb." *REPRESENTASI DIRI DAN IDENTITAS VIRTUAL PELAKU ROLEPLAY DALAM DUNIA MAYA ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter)* 03: 1–12.
- Akmarina, Yeny Nabilla. 2020. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur." *EJournal Ilmu Komunikasi* 4 (1): 189–99.
- Albiansah, E D O. 2022. "Edo Albiansah."
- Amelia, Nurul, and Selvia Erita. 2024. "Eksplorasi Validitas Dan Reliabilitas Soal Pemahaman Konsep Dalam Asesmen Pembelajaran." *Bima* 2 (1): 222–32.
- Azis, Ady Abdul, and Syarip Hidayat. 2022. "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9 (2): 271–80. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>.
- BELTEKİN, Enes. 2020. "Relationship between Digital Game Playing Motivation and Problem Solving Skill." *Asian Journal of Education and Training* 6 (2): 196–201. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2020.62.196.201>.
- Durrotunnisa, and Hanita Ratna Nur. 2020. "Jurnal Basicedu.

- Jurnal Basicedu,.” *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3(2), 524–32.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Emda, Amna. 2018. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5 (2): 172.
<https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Farhrohman, Oman. 2021. “Farhrohman O. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD MI.”
- Jafri, Yendrizal, Sinta Rahma Yuni, and Yuli Permata Sari. 2018. “Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* 1 (1): 1–19.
<https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.
- Lisnawati, Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat. 2021. “Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (4): 840–50.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>.
- Marpaung, Junierissa. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5 (2): 55–64.
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Nelwan, Yesaya Imanuel, and Dominikus David Biondi Situmorang. 2022. “Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19.” *Psiko Edukasi* 20 (2): 176–88.
<https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.
- Nishom, M. 2019. “Perbandingan Akurasi Euclidean Distance, Minkowski Distance, Dan Manhattan Distance Pada

- Algoritma K-Means Clustering Berbasis Chi-Square.” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 4 (1): 20–24. <https://doi.org/10.30591/jpit.v4i1.1253>.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27 (2): 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Oktiani, Ifni. 2017. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5 (2): 216–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Pemerintah, Kebijakan, and Pendekatan Bibliometrik. 2023. “Kawistara” 13 (3): 389–401.
- Pertiwi, Gayatri Adhicipta. 2020. “Pengaruh Stres Akademik Dan Manajemen Waktu Terhadap Prokrastinasi Akademik.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8 (4): 738. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i4.5578>.
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar*, no. November: 289–302.
- rizki pangestika, Nurlita. 2017. “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR - Repository Perpustakaan.” *Repository.Ump*. <http://repository.ump.ac.id/1344/>.
- Sari, Fatihatun Indah. 2023. “Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan Games Online Di Kalangan Smp Kreatif Aisyiyah,” 1–125.

- Suplig, Maurice Andrew. 2017. "The Effect of Online Game Addiction of Class X High School Students on the Social Intelligence of Private Christian Schools in Makassar." *Jurnal Jaffray* 15 (2): 177.
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahran Jailani. 2023. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2): 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Theresia, Elizabeth, Octa Reni Setiawati, and Ni Putu Sudiadnyani. 2019. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019." *PSYCHE: Jurnal Psikologi* 1 (2): 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>.
- Wahid, Muhammad, and Ahmad Fauzan. 2021. "Game Online Sebagai Pola Perilaku." *Kinesik* 8 (3): 275–83. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.
- Wasito, Wasito. 2019. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar Di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta." *Sukma: Jurnal Pendidikan* 3 (1): 35–56. <https://doi.org/10.32533/03103.2019>.

LAMPIRAN – LAMPIRAN
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|---|--|
| Nama Sekolah : SDS Sari Putra Nama Mapel : Bahasa Indonesia Tema : 2 | Kelas/Semester :II/I Alokasi Waktu : 2 x 35 (1 pertemuan) Sub Tema : 1 |
| Kompetensi Dasar | Tujuan Pembelajaran |
| Kegiatan Pembelajaran | |
| Pendahuluan : 1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Apresepsi 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran | Waktu 5 menit |
| Kegiatan Inti : | |
| Pertemuan 1 | Waktu |
| Bahasa indonesi Tema 2 sub tema 1 | 60 menit |
| Penutup : | Waktu |

| | | |
|--|---|---|
| 1. Bersama-sama membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Memberi pengarahan untuk belajar di rumah dan persiapan pertemuan berikutnya | | 5 menit |
| Penilaian pembelajaran | | |
| Sikap (kognitif) | Pengetahuan (afektif) | Keterampilan (psikomotorik) |
| Pengamatan terhadap kemampuan bekerja sama dan menghargai pendapat | Instrument Penilaian 1. Uji kompetensi | 1. Menyelesaikan masalah sehari-hari berkaitan dengan 2. Membuat pertanyaan dari gambar yang diamati |

Mengetahui

Jakarta, 21 November 2023

Kepala SD/MI

Guru Bahasa Indonesia Kelas II

Wati, S.Pd

Estha, S.Pd

NIP

Lampiran 2. Soal Pilihan Ganda Bahasa Indonesia

Nama :

Kelas :

Soal Bahasa Indonesia

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomer 1-2

Hari ini ayah Fatimah membawakan *buah tangan* untuk Fatimah dan kakaknya.

Fatimah mendapat buku mewarnai.

Kakak Fatimah mendapat buku kreasi

Fatimah dan kakaknya tidak saling berebut

Ayah Fatimah senang melihat *buah hatinya* selalu rukun.

1. Sikap yang ditunjukkan oleh Fatimah dan kakaknya Ketika mendapat buah dari ayah adalah...
 - a. berebut
 - b. tidak berebut
 - c. bertengkar
2. Makna dari ungkapan *buah hati* pada teks tersebut adalah...
 - a. kesayangan
 - b. anak
 - c. saudara

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 3-5.

Rudi bertengkar dengan adiknya, Andi. Mereka beradu mulut menentukan tujuan liburan. Rudi ingin ke Candi Borobudur Andi ingin ke Pantai.

Ibupun angkat bicara untuk menengahi pertengkaran Rudi dan Andi

Ibu berkata, mereka akan ke Candi Borobudur di hari pertama dan ke Pantai keesokan harinya

3. Hal yang Rudi dan Andi debatkan adalah...
 - a. dengan siapa mereka berlibur
 - b. kapan mereka berlibur
 - c. ke mana mereka akan berlibur
4. Makna dari ungkapan *beradu mulut* dalam teks tersebut adalah...
 - a. anak kesayangan
 - b. bertengkar
 - c. tipu muslihat

5. Makna dari ungkapan *angkat bicara* dalam teks tersebut adalah...
- a. pergi
 - b. menyerah
 - c. mulai bicara
6. Kakek Rio sudah banyak makan asam garam dibandingkan pemuda itu makna ungkapan *asam garam* dalam kalimat tersebut adalah...
- a. hidup sendiri
 - b. sedang terkenal
 - c. pengalaman hidup
7. Makna ungkapan *patah arang* pada percakapan tersebut adalah...
- a. belum banyak pengalaman
 - b. tidak tega
 - c. menyerah

8. Bacalah ilustrasi berikut.

Ketika kerja bakti di sekolah, Riko tidak mau membantu. Ia malah asyik bermain *handphone*. Ungkapan yang tepat untuk menunjukkan sifat Riko adalah...

a. angkat tangan

b. cuci tangan

c. berat tangan

9. Ketika berlibur, kami pergi ke banyak tempat dengan pemandangan yang indah, ungkapan yang tepat digunakan untuk kutipan teks di atas adalah...

a. debat kusir

b. cuci mata

c. demam panggung

10. Budi adalah orang yang *lurus hati* sehingga memiliki banyak teman. Makna dari ungkapan *lurus hati* dalam kutipan tersebut adalah...

a. tampan

b. baik

c. jujur

Lampiran 3. Instrumen Angket Penelitian

A. Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

| No. | Pertanyaan | Pernyataan | | | STS |
|-----|--|------------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | |
| 1. | Bermain <i>game online</i> merupakan hal yang saya senangi | | | | |
| 2. | <i>Game online</i> bermanfaat bagi saya | | | | |
| 3. | Saya membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> | | | | |
| 4. | Dengan kecanduan <i>game online</i> saya bisa konsentrasi dalam belajar | | | | |
| 5. | Dengan kecanduan <i>game online</i> saya tidak konsentrasi dalam belajar | | | | |
| 6. | Saya dengan seringnya bermain <i>game online</i> kamu lebih disiplin dalam belajar | | | | |
| 7. | Saya mampu membagi waktu antara <i>game online</i> dan belajar | | | | |
| 8. | Saya menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain <i>game online</i> | | | | |
| 9. | Saya lebih memilih belajar dibandingkan bermain <i>game online</i> | | | | |
| 10. | Saya tidak suka membaca buku karena <i>game online</i> lebih menyenangkan | | | | |

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu.

2. Keterangan pernyataan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Penelitian

Lampiran 4. Tabulasi Data Penelitian

C. Tabel Penelitian

ANGKET KUESIONER GAME ONLINE

| No. | Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-----|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Marcella | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| 2 | Vanny | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 |
| 3 | Azam | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 1 |
| 4 | Gisela | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 5 | M. Umam | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 6 | Nesya Ananda | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 7 | Salva | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 8 | Juna | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| 9 | Cantika | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 10 | Erika | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 11 | Margo Latif | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | Vina Asmarani | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 |
| 13 | Fahila Febriani | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 14 | Zenita Rahmawati | 3 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 |
| 15 | Tibria Zahira | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 16 | Salsabilah Affiyah | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 |
| 17 | Najwa Qonita | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 18 | Agnia Damayanti | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 19 | Daniel Septian | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| 20 | Vania Dwi | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 |

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jln. Taman Amir Hamzah No.5 Jakarta 10320
021 390 6501 - 021 315 6864
fkip@unusia.ac.id - www.unusia.ac.id

Nomor : 304/DK.FKIP/100.02.14/VIII/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

**Kepada Yth,
Rosilawati S.pd.
Kepala Sekolah Dasar Swasta Sari Putra
Di Tempat**

Assalamu'alaikum Warohmatullahi. Wabarokatuh.

Salam silaturahmi kami sampaikan kepada Kepala SDS Sari Putra, semoga bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT serta sehat selalu hingga dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik. Aamiin.

Sehubungan dengan hal tersebut pimpinan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Meilin Yunita Dewi**
NIM : 18170025
Program Studi : PGMI
Jenjang Pendidikan : (S1) Strata Satu

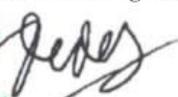
Adalah mahasiswa/i Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, mohon diperkenankan untuk melaksanakan penelitian pada instansi yang bapak/Ibu pimpin guna mendapatkan data yang diperlukan, sebagai bahan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

Pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 2 pelajaran bahasa Indonesia.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang bapak/Ibu berikan kami ucapkan terimakasih.

**Wallahul Muwafiq Illa Aqwamith Thorieq
Wassalamu'alaikum Warohmatullahi. Wabarokatuh.**

Jakarta, 30 Agustus 2023
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dede Setiawan, M.M.Pd.
NIDN. 2110118201

GAMBAR DAN KEGIATAN

Gambar 1. Setelah mengajukan surat observasi dan peneliti memperkenalkan diri kepada siswa untuk penelitian di

SDS Sari Putra



Gambar 2. Setelah mengisi lembar instrumen penelitian







Gambar 3. gambar diatas menunjukkan siswa sedang mengerjakan lembar instrumen pada saat peneliti mengambil data penelitian



Gambar 4. gambar diatas adalah guru yang sedang menunjukan game apa yang ingin dimainkan sebelum pelajaran menggunakan game tersebut dimulai, kemudian siswa memperhatikannya dan maju ke depan karna di kelas tidak ada proyektor sebab proyektor hanya ada satu diruang aula saja.