

E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd	ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd	Vol. 3 , No. 1, Maret 2021 Halaman: 74- 81
---	--	---

Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SD

Ika Kurniawati¹, Heru Purnomo²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta

¹ikkakurnia19@gmail.com, ²herupurnomo809@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan atau literatur review. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atas data yang digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mencatat informasi-informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang sudah kecanduan bermain game online akan mempengaruhi prestasi dalam belajarnya. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan antara pengaruh kebiasaan bermain game online dengan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *kebiasaan bermain game online, prestasi belajar.*

THE EFFECT OF ONLINE GAME PLAYING HABITS ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT

Abstract: *This research is a library research that aims to determine the effect of online games on the learning achievement of elementary school students. The type of research used is library research or literature review. Analysis of the data used in this study is simplification of data, presentation of data and drawing conclusions on the data used. Data collection techniques were carried out by reading and recording important information contained in various journals related to the research being conducted. The results of the study indicate that a child who is addicted to playing online games will affect his learning achievement. The conclusion from the results of this study is that there is a relationship between the influence of the habit of playing online games with the learning achievement of elementary school students.*

Keywords: *habit of playing online games, learning achievement.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan elemen penting yang harus dimiliki setiap orang untuk meningkatkan

pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Melalui pendidikan, siswa dapat menjadikan dirinya lebih baik melalui pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan melalui forum tersebut, forum tersebut mengatur proses pendidikan dalam suatu negara. Sekolah merupakan salah satu tempat yang mengatur proses pendidikan di Indonesia. Pendidikan dan informasi sangat erat kaitannya, oleh karena itu, berkat kemajuan teknologi, sekarang dimungkinkan dapat memahami apa yang terjadi di seluruh dunia dengan akses cepat ke semua jenis informasi melalui internet.

Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, oleh karena itu dampak dari kemajuan teknologi seperti televisi, radio, *handphone*, *gadget*, dan *ipads* dengan cepat memengaruhi masyarakat. Teknologi memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang hiburan, seperti permainan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya, atau yang lebih dikenal dengan game online. Menurut Adams dan Rollings (dalam Nisrinafatin, 2020 : 116) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Perkembangan game online saat ini sangat pesat, mulai dari metode tampilan *gameplay*, grafik *game*, resolusi gambar, dan lain-lain.

Game menjadi semakin menarik dan mengasyikkan. Demikian pula adanya perbedaan jenis *game* perang, *game* petualangan, *game fighting* dan *game online* lainnya yang membuat game tersebut menarik. Semakin menarik game tersebut maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. *Game online* didominasi oleh siswa SD, SMP, dan SMA, bahkan mahasiswa yang juga bermain *game*. Siswa yang sering bermain game online menjadi kecanduan. Kegemarannya bermain *game online* akan berdampak pada dirinya, terutama dari segi akademis, karena ia masih dalam usia sekolah.

Anak-anak yang terbiasa bermain *game online* adalah mereka yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini seringkali tidak menyukai rangsangan yang lemah, monoton, tidak responsif dan lambat. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran akademik. Berdasarkan penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa siswa di kelas bawah maupun atas sekolah memiliki kebiasaan menggunakan *game online* yang mempengaruhi prestasi belajar mereka. Menurut Tim (dalam Lisna Budiarti, 2019: 2), prestasi hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berdampak pada prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji literatur dengan judul Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka atau *Literatur Review*. Menurut Nazir (dalam Nisrinafatin, 2020: 117) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi ini mengeksplorasi dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mereduksi data, menampilkan data, dan menarik kesimpulan. Dengan cara ini kita dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini. Teknik pengumpulan data dengan membaca dan mencatat

informasi penting yang terdapat dalam berbagai jurnal terkait penelitian yang sedang berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebiasaan

Menurut Asih (dalam Wahyunita, 2020: 3) kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat. Anak-anak yang terbiasa bermain *game online* adalah mereka yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini seringkali tidak menyukai rangsangan yang lemah, monoton, tidak responsif dan lambat. Hal ini setidaknya berdampak pada proses pembelajaran akademik. Suasana di kelas seperti penjara bagi jiwa, tubuhnya ada di dalam kelas, tetapi pikiran, keingintahuan, dan keinginannya ada dalam *video game*. Terkadang, anak juga menjadi malas belajar atau sering membolos hanya untuk *bermain game*.

Game Online

Menurut Affandi (dalam Fauzi, 2019: 62, dalam Harahap, Sukron Habibi, 2021: 2) permainan berbasis *online* merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Menurut Surbakti (dalam Harahap, Sukron Habibi, 2021: 2) menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar.

Menurut kamus Macmillan (dalam Nisrinafatin, 2020: 117) *Game* adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan Menurut Eddy Liem (dalam Nisrinafatin, 2020: 117), Direktur Indonesia *Gamer*, *internet game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (dalam Nisrinafatin, 2020: 117) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

Game online, istilah yang sering digunakan untuk merepresentasikan game digital yang sedang berkembang di era modern ini. Jenis *game online* ini sangat banyak dan umum ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sebagian orang beranggapan bahwa *game online* identik dengan komputer, namun game tidak hanya berjalan di komputer. Game bisa berupa konsol, *handle*, bahkan *game* bisa digunakan di *handphone*. *Game online* dapat digunakan untuk menyegarkan atau menghilangkan kebosanan pemain dari aktivitas sehari-hari (pekerjaan, belajar dan faktor lainnya) atau hanya untuk mengisi waktu luang.

Game online dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dulu, hanya komputer yang bisa digunakan untuk bermain *game online*. Tetapi sekarang dapat menggunakan ponsel untuk mengakses *game online*. Rata-rata, pemain saat ini menggunakan ponsel dan jaringan Internet yang sesuai untuk bermain *game online*. Ketika akan mengakses *game online* di ponsel, biasanya dapat menggunakan *Google Play Store* untuk mengunduh *game online*. Di *Google Play Store*, dapat mengunduh berbagai aplikasi secara gratis atau berbayar. Berbagai *game online* bisa diunduh atau dipasang di sana.

Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini adalah game action *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan *AOV*. Biasanya pemain akan menghilangkan kejenuhan

dalam aktivitas sehari-hari (bekerja, belajar, dan faktor lainnya), dan hanya mengisi waktu luangnya dengan bermain *game online*. Namun, beberapa pemain menghabiskan waktu berjam-jam atau bahkan bermain sepanjang hari, sementara beberapa pemain menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain *game online*. Kebiasaan hingga mengakibatkan kecanduan bermain *game* ini dapat menimbulkan kerugian yang tinggi karena berpengaruh pada aspek pembelajaran. Ketergantungan ini akan menimbulkan kemalasan belajar siswa, yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Prestasi Belajar

Suharsimi Arikunto (dalam Fauzi, A, 2019: 52) menyebutkan bahwa prestasi harus mencerminkan tingkatan-tingkatan siswa sejauh mana telah dapat mencapai tujuan yang ditetapkan setiap bidang studi. Simbol yang digunakan untuk menyatakan nilai, baik huruf maupun angka, hendaknya merupakan gambaran tentang prestasi saja. Menurut Muhibbin Syah (dalam Fauzi, A, 2019: 53), Prestasi Belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Sedangkan Nana Syaodih Sukmadinata (dalam Fauzi, A, 2019: 53) mengemukakan bahwa, Prestasi atau hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya.

Dampak Game Online

Banyak orang yang beranggapan bahwa *game online* akan berdampak negatif bagi pemainnya. Ini terutama karena sebagian besar *game* membuat ketagihan dan biasanya dikaitkan dengan perkelahian dan perkelahian yang kejam. Kebanyakan orang tua dan media percaya dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak dan mendorong perilaku kekerasan di antara mereka.

Namun, banyak psikolog, dokter anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan semacam ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh positif dan negatif. Tidak selamanya bermain *game online* akan berdampak negatif. Menurut Nisrinafatim (2020: 119) bermain *game online* juga memiliki efek positif, antara lain:

1. Untuk meningkatkan konsentrasi. Pemain yang bermain *game online* harus sangat fokus. Semakin sulit permainannya, semakin tinggi tingkat konsentrasi yang dibutuhkan. Ketika konsentrasi bermain *game* meningkat, aspek perhatian lainnya juga akan meningkat.
2. Kembangkan keterampilan berpikir atau penalaran. Dengan bermain *game online*, pemain akan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, analisis situasi, dan keterampilan matematika. Dan dilatih untuk mengambil keputusan dengan cepat.
3. Meningkatkan Bahasa Inggris. Dalam permainan *online*, kebanyakan orang bisa berbahasa Inggris. Dengan membiasakan diri berbahasa Inggris saat bermain *game online* secara tidak langsung akan melatih kemampuan bahasa Inggris para pemain.
4. Hiburan, gangguan dan pengurangan stres. Pada dasarnya, seperti semua jenis *game* lainnya, *game online* harus menghibur dan menjadi media yang menyegarkan.
5. Dapatkan teman baru, orang yang bermain *game online* berasal dari berbagai daerah

atau negara. Terkadang, beberapa *gamer* saling mengenal dan mencapai kesepakatan, berharap dapat memainkan game tersebut lagi di lain waktu.

Menurut Nisrinafatin (2020: 119) bermain *game online* juga memiliki efek negatif, antara lain:

1. Kecanduan yang berlebihan, dan melupakan segalanya. Saat bermain *game online*, pemain bisa saja menjadi kecanduan, karena ia perlu bermain terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika pemain kecanduan *game online*, itu akan menyita waktu pemain.
2. Mengurangi kebugaran jasmani. Saat bermain *game online*, otomatis pemain tidak menggerakkan badannya, yang membuatnya kurang beraktifitas.
3. Sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar, jika proses pembelajaran pemain yang kecanduan akan lebih memperhatikan permainan, maka perhatian belajar akan terganggu.
4. Mengurangi motivasi belajar. Pemain *game* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas dari sekolah.
5. Kerusakan mata dan saraf. Bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan kacamata menjadi lemah,
6. Kurang bersosialisasi. Pemain yang terlalu kecanduan game akan melupakan lingkungan sekitarnya, sehingga kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Alasan Siswa Bermain Game Online

Menurut Hanni dan Budhi (dalam Lisna Budiati, 2019: 19), ada tiga alasan menggunakan internet untuk bermain *game online*, yaitu

1. Memberikan kesenangan dan tantangan. Banyak orang merasa bahwa mereka tidak memiliki kekuatan dalam masyarakat, tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kebahagiaan dan kepuasan bagi mereka
2. Menghilangkan stres. Bermain *game online* dapat mengendurkan saraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.
3. Mengisi waktu luang. *Game online* biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang setelah lelah. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang lelah.

Faktor Pendorong Siswa Bermain Game Online

Faktor pendorong siswa bermain *game online* yang dikutip dari beberapa sumber adalah sebagai berikut:

1. Nilai Pengalaman. Nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pedoman serta pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari setiap kehidupan manusia. Menurut Prophet (dalam Lisna Budiati, 2019: 19) pengertian nilai (*value*) adalah sesuatu berharga, penting dan berguna serta menyenangkan dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi pengetahuan dan sikap.
2. Interaksi Sosial. Interaksi sosial didalam *game* itu sendiri tidak dibatasi dan pemain *game online* bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain game online mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain game online tanpa membedakan tempat asal maupun agama. Menciptakan suatu komunitas didalam *game online* bisa mewujudkan fungsi sosial menjadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain *game online* tanpa membeda-bedakan asal muasal masing-masing (Anhar dalam Lisna Budiati, 2019: 20).
3. Rasa Keterlibatan. Pada *game online* rasa memiliki timbul bila seseorang pemain *game online* mendapatkan seorang sahabat, teman dalam dunia maya. Menurut Maslow

dalam hirarki kebutuhan menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hirarki kebutuhan dari Maslow menyatakan bahwa manusia memiliki lima macam kebutuhan, salah satunya *love and happiness* (Anhar dalam Lisna Budiarti, 2019: 20).

4. Empati. Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, dan merasakan perasaan orang lain. Menurut Anhar (dalam Lisna Budiarti, 2019: 21), empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu.
5. Nilai ekonomis. Nilai ekonomis bisa didapat dari *supplier game online* bisa dari penjualan barang-barang *game online* yang disediakan untuk pemain *game online* untuk menunjang permainan yang menarik dan menantang. Dari penjualan terjadi antara pemain *game online* dan *supplier game online* bisa mendapatkan keuntungan besar.
6. Gaya Hidup. Gaya hidup menurut Alfa (dalam Lisna Budiarti, 2019: 20) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pemain *game online* yang hobi bermain *game online* merupakan suatu cara untuk mengekspresikan suatu hobi atau pada saat mereka kecewa sehingga terjadi perilaku. Gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana seseorang membentuk image dimata orang lain, sehingga gaya hidup adalah suatu pola atau cara individu mengekspresikan atau mengaktualisasikan, cita-cita, kebiasaan/*hobby*, opini, dengan lingkungannya melalui cara yang unik, yang menyimbolkan status dan peranan individu bagi lingkungannya.
7. Mengejar Rekreasi dan Merasakan Kehidupan. Bagi para pemain *game online*, bermain *game online* dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri dan mempunyai nilai hidup. Dengan bermain *game online* para pemain *game online* dapat melupakan hal-hal yang terjadi disekitarnya dan lebih menikmati permainan yang ada di depan mereka sehingga para pemain *game online* mempunyai ruang khusus sendiri dan kesenangan tersendiri saat bermain *game online*.

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa

Menurut Moh. Surya (dalam Lisna Budiarti, 2019: 54) prestasi hasil belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Prestasi hasil belajar juga terdampak oleh *game online*. Menurut Samuel (dalam Lisna Budiarti, 2019: 54), *game online* memberikan dampak pada siswa, yaitu:

1. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* di waktu senggangnya. Dalam hal ini, waktu belajar anak semakin berkurang. Blais dkk (dalam Lisna Budiarti, 2019: 54) merekomendasikan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh siswa laki-laki adalah *game online*. Selain itu, menurut Anhar (Dalam Lisna Budiarti, 2019: 54), untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik, anak-anak di rumah harus disiplin saat mengulang mata pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Banyak penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan menyumbang 29%, motivasi menyumbang 34%, waktu belajar menyumbang 26%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Siswa dengan waktu bermain yang lebih banyak cenderung memiliki waktu belajar yang lebih sedikit, dan tingkat perolehan hasil belajar siswa seringkali lebih

rendah

2. Pembelajaran kurang atensi, karena perhatian siswa sering terpusat pada *game online*. Menurut Samuel (Dalam Lisna Budiarti, 2019: 54), dalam pembelajaran, siswa perlu fokus pada ide-ide mata pelajaran. Perhatian siswa seringkali terfokus pada hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan mata pelajaran, yang akan mengganggu perhatian belajar siswa dan menurunkan hasil belajar siswa.
3. Tertidur di sekolah. Menurut Samuel (dalam Lisna Budiarti, 2019: 54), dalam banyak kasus, siswa sering merasa mengantuk atau tidur di kelas. Dalam keadaan normal, kondisi fisik siswa dipengaruhi oleh kelemahan fisik siswa, terutama karena kurang tidur, kelelahan yang berlebihan atau penyakit siswa. Semua pengaruh tersebut akan menyebabkan siswa tidak mampu atau tidak mau mendengarkan pelajaran dengan baik, yang berujung pada efek belajar yang tidak memuaskan.
4. Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa. Griffiths dkk (dalam Lisna Budiarti, 2019: 55) mengatakan bahwa para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Menurut Samuel (dalam Lisna Budiarti, 2019: 55), siswa yang terlalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan siswa melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi siswa malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Siswa yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena siswa terlalu banyak membuang waktu untuk bermain *game online*.

Dampak bermain *game online* terhadap siswa di atas menunjukkan bahwa *game online* tidak serta merta atau secara langsung berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar siswa, tetapi permainan *game online* akan mempengaruhi beberapa faktor penting yang secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *game online* akan berdampak atau berpengaruh negatif terhadap prestasi hasil belajar siswa. Berdasarkan dua hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa *game online* memberikan pengaruh pada motivasi belajar dan aktivitas belajar, motivasi belajar dan aktivitas belajar akan mempengaruhi prestasi hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *game online* berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian kajian pustaka ini dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi prestasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi prestasi dalam belajarnya dan jika prestasi belajarnya terganggu maka akan mendapatkan prestasi yang kurang baik. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan antara pengaruh kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, L. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar* (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar* (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.
- Fauzi, A. (2019). *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 61-66.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1301-1310.
- Marlianti, D. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Nisrinafatim, N. (2020). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142.
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Remaja*. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wahyunita, W. (2021). *HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS TINGGI SDN 166 LABURAWUNG KECAMATAN LALABATA KABUPATEN SOPPENG* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).