

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR
DARING
DENGANPENINGKATAN
FREKUENSI BERMAIN GAME
ONLINE PADA ANAK (USIA 10-14
TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN
KABUPATEN MALANG

by Romensiana tanggu solo

Submission date: 20-Jul-2021 03:31PM (UTC-0700)

Submission ID: 1409981351

File name: cek_plagiasi_ke_5_-_mensisolo_solo96.docx (26.97K)

Word count: 1086

Character count: 7036

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING DENGAN PENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK (USIA 10-14 TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG

Ringkasan

Aktivitas belajar di masa pandemi berupa sekolah daring, mengharuskan anak belajar di rumah sehingga anak memiliki waktu luang untuk menggunakan hand phone lebih banyak yang bisa berdampak anak malas belajar dan sering bermain game secara online. Tujuan penelitian supaya mengetahui hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak sekolah dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten Malang. Desain penelitian ini menggunakan metode korelasional dan pendekatan secara cross sectional dengan populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas 4-6 di SDN 1 Tajinan kabupaten Malang sebanyak 84 anak teknik pengambilan sampelnya menggunakan simple random sampling sebanyak 70 anak. Analisis yang digunakan chi square test. Hasil penelitian menunjukkan separuh jumlah siswa mengatakan aktivitas sekolah daring efektif dan tidak efektif, kurang dari separuh jumlah siswa mengatakan peningkatan frekuensi bermain game onlinenya dalam kategori berat, aktivitas sekolah daring dengan peningkatan frekuensi bermain game online. Hasil analisis didapatkan data dinyatakan signifikan $pvalue = 0,03$ dan H_1 diterima, artinya ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak sekolah dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten Malang. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk instansi pendidikan mempertimbangkan faktor-faktor determinan dari peningkatan frekuensi bermain game online.

Kata kunci: *Aktivitas belajar daring, frekuensi bermain game online anak sekolah dasar*

BAB I

¹³ PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

⁷
Dunia saat ini sedang mengalami pandemi atau masalah kesehatan yang disebabkan oleh wabah virus corona atau dikenal dengan istilah covid-19 (*Corona Virus diseases-19*). Dalam hal ini pemerintah menerapkan kebijakan *sosialdistancing* (pembatasan sosial) untuk memutus penyebaran virus corona. Keputusan ini tentu akan mempengaruhi aktivitas yang sebelumnya normal menjadi terhalang salah satunya di bidang pendidikan. Akibat adanya pandemi covid-19 semua kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi terhenti begitu juga salah satunya pada tingkatan Sekolah Dasar (SD) (Purwanto dkk., 2020).

Aktivitas belajar dimasa pandemi yang diterapkan yaitu sekolah daring sebagai cara ¹²
untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar ditengah penyebaran covid-19 yang semakin meluas. Sekolah daring merupakan metode pembelajaran *online* yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan media komputer atau *smartphone*. Proses pembelajaran yang normalnya akan baik jika dilakukan dengan tatap muka dikelas dan praktik di lapangan, namun karena ada perubahan format belajar sehingga menjadi pembelajaran daring bagi siswa atau belajar secara online (Aji, 2020).

Masalah pembelajaran *online* seperti menyebabkan anak sekolah dasar malas belajar dan sering bermain game online karena memiliki banyak waktu luang menggunakan komputer dan *smartphone* di rumah (Dewi, 2020). Game online merupakan jenis “game yang dimainkan di komputer atau *smartphone* yang memanfaatkan jaringan yang ada pada komputer (internet). ¹¹
Game online dapat dimainkan lebih dari satu pemain secara bersamaan,

dimana saja dan kapan saja menggunakan komputer dan *smartphone* yang didukung oleh adanya koneksi internet (Al-Munajjid, 2016).

Berdasarkan data TEKNOIA (2020) yang dilansir dari *We Are Social dan Hootsuite* menyebutkan angka penggunaan internet aktif bermain *game online* di dunia tahun 2020 sebanyak 4,5 miliar atau 60% penduduk dunia. Menurut penemuan terbaru³ telah dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2020 mencapai 175,2 juta pengguna atau sekitar 54,68% dari total populasi Indonesia, dengan pengguna internet aktif bermain *game online* di Indonesia berkisar 22 juta orang atau sekitar 16,68% dari total pengguna umur 6-25 tahun, hal ini berisiko menyebabkan kecanduan⁶ bermain *game online* (APJII, 2020).

Bermain *game* secara online⁴ yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Bermain *game online* bisa berdampak merugikan keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering bermain *game*. Pengaruh bermain *game online* juga berdampak penurunan prestasi belajar siswa sekolah dasar karena kecanduan sehingga tidak mau belajar (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Penelitian Koi, Sudiwati & Lasri (2017) menjelaskan bahwa frekuensi “bermain *game online* dapat menyebabkan keadaan seorang dalam beraktivitas (belajar) terganggu dan kesulitan untuk melepas permainan *game online*.

solusi yang dilakukan agar mengurangi dampak negatif bermain *game online* yaitu adanya peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak untuk menggunakan komputer dan *smartphone* saat di rumah. Aktivitas belajar secara daring juga tidak bisa diterapkan secara terus menerus kepada anak sekolah dasar karena bisa menurunkan keterampilan dan

kemampuan interaksi anak dengan orang lain (Dewi, 2020). Penelitian Susanti, Widodo & Safitri (2018) membuktikan adanya dampak yang negatif akibat dari kebiasaan beberapa anak usia sekolah yang suka bermain game secara online dibandingkan belajar dan bermain dengan temannya.

Berdasarkan hasil survei Di SDN” 1 Tajinan Kabupaten Malang pada hari rabu tanggal 20 juli 2020 “dengan cara melakukan wawancara kepada sepuluh (10) orang anak yang sedang bermain game online dan dari hasil wawancara sepuluh anak tersebut terdapat 7 (tujuh) anak yang menjawab mereka bermain game online secara interaktif selama \pm 2 jam setiap” hari. dan 3 (tiga)nya menjawab mereka juga bermain game secara online yang bisa di mainkan oleh anak anak dimana dan kapan saja dan lama permainannya selama 1 jam hari. Hal ini membuktikan bahwa seiring dilakukannya belajar *online* berpeluang meningkatkan minat anak bermain *game online* karena ketersediaan *smartphone* dan paket internet. Berdasarkan dari penjelasan peneliti ¹⁶ sangat tertarik untuk bisa melakukan penelitian yang berjudul Hubungan Aktivitas Belajar Daring terhadap Peningkatan frekuensi ¹ “bermain game secara online pada anak sekolah dasar di”SDN 1 Tajinan ² kabupaten malang.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan ⁹ kabupaten malang.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui adakah hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi aktivitas belajar daring pada anak Sekolah Dasar di SDN Tajinan Kabupaten Malang.
2. Mengidentifikasi peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten malang.
3. Menganalisis hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pendidikan Program Studi Keperawatan UNITRI bisa menggunakan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan atau dijadikan literatur dalam pendidikan keperawatan dalam memberikan sosialisasi kepada anak sekolah dasar tentang dampak negatif peningkatan frekuensi bermain game online seperti penurunan prestasi belajar, penurunan kemampuan interaksi secara langsung dengan orang dan anak sering melawan orang tua apabila tidak diijinkan bermain game online.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai salah satu sarana informasi untuk masyarakat supaya mengetahui bagaimana hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak sekolah dasar.

2. Bagi Masyarakat Hasil penelitian ini dapat memberi informasi atau gambaran untuk pengembangan penelitian selanjutnya tentang hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak sekolah dasar.

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING DENGAN PENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK (USIA 10-14 TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG

ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	5%
2	rinjani.unitri.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	3%
4	repository.uisu.ac.id Internet Source	2%
5	repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id Internet Source	2%
6	eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	2%
7	Submitted to Universitas Airlangga Student Paper	1%
8	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%

9	karyatulisilmiah-skripsi.blogspot.com Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Hasanuddin Student Paper	1 %
11	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
12	www.kompasiana.com Internet Source	1 %
13	repository.unair.ac.id Internet Source	1 %
14	blog.uad.ac.id Internet Source	1 %
15	id.123dok.com Internet Source	1 %
16	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING
DENGAN PENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE
PADA ANAK (USIA 10-14 TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN
KABUPATEN MALANG

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
