



## Analisis *Game Online PUBG* terhadap *Problem Hasil Belajar Siswa*

Gede Jutawan<sup>1</sup>, I Ketut Sudarsana<sup>2\*</sup>

iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Dharma Acarya (Ilmu Pendidikan Agama Hindu)

<sup>1,2</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

**Abstract :** PUBG is a game that can be played together/alone by inviting friends or randomly through the friend list feature to survive in the playing arena. The team that survives until the end is considered the winner in this game and gets points called chicken dinner. This study aims to analyze the PUBG online game on the problem of learning outcomes of class XII MIPA I students at SMA Negeri 1 Busungbiu School. This study uses a qualitative research method, with the determination of informants using purposive sampling techniques. The data analysis used is data presentation, data reduction & drawing conclusions. The results of the study showed that the use of PUBG online games in most students did not combine time well, students tend to play PUBG online games rather than studying and doing homework first. This has an impact on the student learning process, where seen from the frequency of students who tend to be addicted to PUBG online games, it greatly affects the student learning process. In learning, students are less focused and engrossed in their own world rather than listening to the material presented by the teacher. Disruption of student concentration in learning affects the absorption of learning materials. This results in a lack of maximum student understanding of a material.

**Keywords :** Analysis, PUBG Online Game, Learning Outcome Problems.

**Abstrak :** PUBG ialah suatu permainan yang bisa dimainkan secara bersama/sendiri dengan mengundang teman atau acak melalui fitur *friend list* secara bertahan hidup diarena bermain. Regu yang bertahan sampai akhir, dianggap sebagai pemenang dipertandingan ini serta memperoleh point yang dijuluki *chicken dinner*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis game online PUBG terhadap problem hasil belajar siswa kelas XII MIPA I di Sekolah SMA Negeri 1 Busungbiu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan penetapan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisa data yang dipakai ialah penyajian data, reduksi data & penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game online PUBG* di sebagian besar siswa tidak memadukan waktu dengan baik, siswa cenderung bermain *game online PUBG* dibandingkan belajar dan membuat PR terlebih dahulu. Hal ini berdampak terhadap proses belajar siswa, dimana dilihat dari frekuensi siswa yang cenderung sudah kecanduan *game online PUBG* sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Dalam pembelajaran siswa kurang fokus dan asyik dengan dunianya sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Terganggunya konsentrasi siswa dalam belajar berpengaruh pada penyerapan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya maksimal pemahaman siswa terhadap suatu materi.

**Kata Kunci :** Analisis, *Game Online PUBG*, Problem Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Sejak zaman digitalisasi, teknologi meningkat pesat. Dimana teknologi berhubungan pada hidup tiap individu. Nyaris seluruh sektor hidup membutuhkan teknologi. Peningkatan teknologi ini sudah memunculkan beragam wujud inovasi media diberagam sektornya (Efendi, 2017). Bila berbincang mengenai teknologi sehingga akan berkaitan dengan *handphone*. *Handphone* yang makin canggih di iringi pertumbuhan teknologi, sehingga fitur yang didalamnya terdapat beragam inovasi dimana sebuah aplikasi yang bisa di unduh ialah *game online*. *Game online* ialah sebuah aplikasi yang selalu di unduh yang sebagai suatu kepuasan untuk tiap remaja guna mengisi waktu luang (Krista, 2017). *Game online* bisa dimaknai menjadi sebuah program yang menyajikan gambar, animasi serta visual yang dimainkannya memakai jaringan internet (Khoiriyati, 2020).

*Game online* ialah sebuah permainan yang bisa dimainkan sesama kerabat maupun pemain *onlinenya* di penjuru dunia secara tersambung melalui jejaring internet. *Game online* bisa dimainkan memakai jejaring internet. Dimana penyebaran *game* ini sudah menampilkan cakupan semua penyebaran jejaring komputer melalui akses lokal kecil ke internet serta perkembangan jangkauan internet tersebut (Kautsar, 2019). *Game online* terdapat yang sederhana dengan basis grafis teks yang mengkolaborasikan kompleks serta dunia maya dihuni dominan pemain dengan sesama. Dominan *game* ini yang berhubungan pada himpunan *online*, hal ini membentuk sebuah aktivitas sosial diluar permainan tunggal (Krista, 2017). Fenomena *Game online* PUBG sekarang ini dominan diperhatikan warga setempat khususnya Indonesia, sebab bisa berdampak terhadap perubahan sikap remaja khususnya murid sekolah, dimana bisa berpotensi menjadi individualistis serta malas belajar. PUBG bisa berdampak buruk terhadap kondisi mental serta medis.

*Game online* PUBG ialah permainan yang memakai jejaring internet serta bisa dimainkan seluruh individu dengan bersama (Hanafi, Kurniawan, & Budiharto, 2023). Menjabarkan permainan PUBG ialah *game* dengan basis internet yang mana pemain dengan *online* serta bisa dijangkau tiap individu yang terkait didalamnya memakai perangkat laptop, komputer, tablet serta *handphone* (Purnamasari & Wakhyudin, 2020). *Game* PUBG dijabarkan menjadi permainan yang bisa dijangkau dominan individu sebab mudah dimainkan hanya dengan menyambungkan akses internet. *Game online* PUBG yang terkenal sekarang ini ialah *PlayerUnknown's BattleGrounds* (PUBG). Permainan ini berpotensi membentuk pemainnya merasakan adanya rintangan serta kecanduan yang dikarnakan keasyikannya. PUBG ialah singkatan *PlayerUnknown's BattleGrounds* yang mencakup pertempuran 100

individu dengan bersama di arena yang besar secara memakai pembekalan senjata. *Game* ini dibentuk di Steam sejak Maret 2017. Di dalam permainan ini, tiap regu perlu menanggukkan dirinya memakai perlengkapan senjata yang disediakan serta menyingkirkan lawannya memakai perlengkapan tersebut. lalu ada fitur kendaraan darat/air yang berguna menjadi ekstra mobilitas (Fauzi, 2019).

Game PUBG bisa di unduh di *playstore* yang ada di *handphone* yang memakai jaringan internet. Game PUBG ialah permainan yang menggembirakan serta mengakibatkan kecanduan yang bisa berefek bila dimainkan secara lama. Dimana bisa berefek terhadap masalah yang muncul di akademik murid mencakup tidak mengerjakan tugas sekolah serta malas belajar. Salah satu hasil analisis peneliti di SMA Negeri 1 Busungbiu menunjukkan bahwa beberapa siswa terutama di kelas XII MIPA I ada yang mengalami kendala dalam belajar karena tidak kedisiplinannya mengatur waktu belajar kepentingan sekolah dengan bermain *game online* PUBG yang tidak dipadukan dengan baik siswa lebih yang dibutuhkan itu *game online* PUBG karena sukanya bermain *game online* PUBG dari pada membaca buku dan menuntaskan tugas sekolah terlebih dahulu.

## **METODE PENELITIAN**

Pengkajian ini berdesain kualitatif deskriptif, serta bermetode studi kasus guna mengamati seberapa *game online* PUBG pada problem malas pembelajaran murid kelas XII di SMA Negeri 1 Busungbiu, Penelitian ini menggunakan data sekunder mengumpulkan informasi yang telah ada sebelumnya dan digunakan sebagai pelengkap kebutuhan data penelitian, cara penetapan informan yang dipakai ialah teknik *purposive sampling*, ialah cara diambilnya sampel yang diselaraskan melalui syarat yang sudah ditentukan melalui target pengkajian, analisa data yang dipakai berupa Penyajian Data (*data display*), Reduksi Data (*data reduction*) & Penarikan Kesimpulan (*conclusion drawing/verfying*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Keberadaan *handphone* ini memudahkan siswa untuk mengakses *game online* PUBG instan dan dapat dimainkan. Penggunaan *handphone* di izinkan oleh lembaga sekolah untuk harapan siswa menggunakannya sebagai menunjang pembelajaran *online*. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang memakai *handphone* ini guna bermain *game online* PUBG.

Defenisi *Game Online* melalui KBBI “*game*” dimaknai “permainan”. Permainan berupa aktivitas yang sifatnya hiburan. *Game online* disajikan menjadi layanan tambahan perusahaan penyajinya yang dijabarkan menjadi media elektronik yang mencakup fitur, warna, suara, gambar serta gerak secara mempunyai kebijakan sendiri serta mempunyai tingkatan (Adiningtyas, 2017). *Game online* memakai akses jejaring komputer yang mempunyai suport internet (Andriyani, 2018). *Game online* diketahui sejak 1969, target awal dibentuknya guna sektor pendidikan. Tetapi seiring berjalanya waktu, terciptalah sistem yang mempunyai keahlian *time-sharing* yang dibentuk bertarget guna memudahkan belajar *online*. Sejak 1995, *game online* meningkat pesat (Krista, 2017). *Game online* yang awalnya ada ialah bergenre pesawat perang yang dipakai guna keperluan militer, lalu permainan ini menginspirasi seluruh inovasi yang hendak dibuat (Ulfa & Risdayati, 2017).

Terdapat beragam jenis permainan *online* yang mencakup: 1) *First Person Shooter* ialah jenis pemain ditempatkan seolah ada di game tersebut serta dominan permainannya memilih pengaturan untuk peperangan. 2) *Real-Time Strategy* menitik beratkan pada kehebatan strategi yang dipakai pemainnya. 3) *Cross-Platform Online* dimainkan dengan *online* secara *hardware* yang tidak selaras. 4) *Browser games* permainan yang memakai *browser* berupa *opera & firefox*. 5) *Massive Multiplayer Online Games* ialah permainan yang berskala besar (Masya & Candra, 2016). Terdapat 2 tipe *game online* yang mencakup *teks based game & webbased game*. *Web based game* berupa fitur yang ada di *server internet* maka pemainnya hanya perlu memakai *browser* serta internet guna memainkan gamenya, secara pertumbuhan era terdapat sebagian fitur yang harus di unduh guna memainkan *game* tersebut. melainkan *teks based game* ialah perkembangan dari *webbased game* dimana sudah terdapat sejak komputer mempunyai spesifikasi yang minim (Kustiawan, 2019).

Terdapat beragam inovasi *game online* yang dimainkan Siswa SMA. Contoh *game* yang dominan sering dimainkan kalangan remaja ialah *mobile legends*, *PUBG*, & *Free Fire*. Melalui asumsi (Fauzi, 2019). *PUBG* ialah suatu permainan peperangan yang bergenre *Battle-Royale* yang dilandaskan atas film terkenal sejak era 2000. *Mobile legends* ialah permainan yang mempunyai 3 jalur yang ditangguhkan pada tower yang bertarget membuat hancur tower utama yang dipunyai musuh serta dimainkannya memakai hero 5 vs 5 juga membutuhkan strategi yang bagus guna menjadi pemenangnya (Putri, Budiyono, & Kokotiasa, 2021). *Free fire* ialah permainan yang bisa dimainkan secara personal maupun berkelompok secara maksimal 4 anggota di satu regu lalu saling berperang melawan musuh memakai senjata yang disediakan didalam permainan (Hakiki, 2021).

PUBG adalah wujud permainan yang didasarkan pada visual & elektronik. PUBG dimainkan menggunakan media visual elektronik yang mencakup dominan anggota di dalamnya, yang mana *game* ini memerlukan akses internet (Suryaningsih, Mumu, & Purwanto, 2022). Dibentuknya permainan PUBG yang makin meningkat secara jenisnya yang beragam, permainan PUBG dimainkan memakai jejaring internet. Bila intensitas bermain nya sangat sering bisa menyebabkan kesehatan terganggu (Janttaka, 2020). SMA Negeri I Busungbiu memberikan siswa untuk membawa *handphone* untuk menunjang pembelajaran *online*. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang menggunakan *handphone* ini untuk bermain *game online* PUBG maupun bermain media sosial. Dari sudut pandang orang tua yang anaknya bermain *game online* PUBG, kebanyakan para orang tua masih minim pengetahuan mengenai *game online* PUBG. Orang tua khawatir *game online* PUBG dapat menyebabkan kecanduan bermain sehingga dapat mempengaruhi waktu belajar siswa.

Frekuensi dalam bermain PUBG selalu menjadi tolak ukur untuk menilai siswa kecanduan atau tidak, dari data wawancara peneliti menemukan bahwa setiap anak memiliki frekuensi bermain yang berbeda, sebagian besar anak memainkan *game online* PUBG dalam satu hari bisa lebih dari 2 jam, hal ini sama dengan pendapat bahwa banyaknya waktu untuk memainkan permainan *game online* PUBG dikatakan jarang jika waktu bermain kurang dari 1 jam. Kadang bermainnya sambil nongkrong di warung bersama-sama main bareng (mabar) *game online* PUBG, frekuensi yang di dapat waktu bermain 2-3 jam, sering jika bermain dalam waktu 4-6 jam, kecanduan jika anak bermain lebih dari jam 6 jam dan tinggi. Dalam bermain *game online* PUBG siswa cenderung memiliki waktu dan intensitas bermain yang berbeda, ditemukan 5 siswa bermain *game online* PUBG sampai malam yang lebih dari jam 8 malam karena mereka pemain *proplayer* yang sudah kecanduan berat. 10 siswa lainnya bermain hanya bersenang-senang saja namun salah tempat untuk bermainnya yaitu bermain di sekolah pada jam istirahat. Hal ini tentu akan mempengaruhi waktu belajar siswa yang tersita guna memainkan PUBG dan juga menimbulkan rasa malas untuk belajar, disini peran orang tua sangat berpengaruh terhadap sikap anak memainkan game PUBG (Herawan & Rachman, 2021).

Sebagian orang tua lain lebih membebaskan anak dalam bermain *game* atau *handphone*. dalam catatan siswa sudah mengerjakan PR atau belajar dan tidak dilakukan lebih dari 3 jam perhari. Hal ini sejalan dengan teori dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Menjabarkan bila terdapat 4 unsur kecanduan pada game PUBG ini yang mencakup *Withdrawal* (penarikan diri), *Compulsion* (kompulsif dukungan guna

melaksanakan berkala), *Interpersonal health-related problems* (konflik kaitan medis & interpersonal) & *Tolerance* (toleransi) (Chang, 2008).

Kecanduan ialah sebuah kondisi kaitan antar fisik serta psikis yang dibandingkan pada respon lain yang berkaitan pada sebuah keharusan guna mengambil obat dengan berkala guna mengidap dampak psikis, serta terkadang guna mencegah ketidaknyamanan ketiadaan dari obat (Mustamiin, 2019). Frekuensi bermain *game online* PUBG sangat jelas terkuak dalam obeservasi langsung terhadap murid kelas XII MIPA I di SMA Negeri 1 Busungbiu yang sangat lamanya meluangkan waktunya dengan memainkan PUBG pada kisaran waktu 2-3 jam perhari dan sampai bisa lebih jika siswa itu pemain *proplayer* bisa sampai 8 jam dengan sembari melakukan *live streaming* dan pada akhirnya siswa menjadi lupa dan malas dengan tugas pokoknya sebagai siswa yaitu belajar dan mengerjakan PR yang diberikan oleh guru.

*Game online* dominan membawa dampak buruk pada hasil pembelajaran murid, tetapi game ini bisa memberikan efek baik pada hasil pembelajarannya. dimana efek baik bermain game ini ialah menaikkan keahlian motorik tiap murid, menaikkan keahlian berbahasa inggris serta membaca yang berguna untuk belajar (Kustiawan, 2019). Lalu efek baiknya bisa meningkatkan ketajaman mata, kinerja otak, serta intelegensi. Namun efek buruknya ialah membuat tiap orang malas, kecanduan serta tidak ingin bersosialisasi (Krista, 2017). Terdapat 3 alasan memakai internet yang berupa membagikan tantangan serta kegembiraan, mengisi waktu kosong serta menghilangkan stress. Dimana membagikan Tantangan serta kegembiraan berupa tiap pemainnya mempunyai keahlian mengendalikan kota, tentara serta individu lainnya. Meniadakan Stress ialah bisa membuat syaraf lentur sesudah melaksanakan kegiatan padat. Mengisi kekosongan waktu sesudah beraktivitas yang melelahkan.

*Game online* PUBG memiliki efek baik yang berupa pergaulan tiap murid bisa mudah dipantau orang tua, otak murid bisa aktif berpikir, cara berpikirnya akan cepat serta aktif. Efek buruknya ialah murid malas mengikuti pembelajaran serta memakai waktu kosongnya hanya untuk bermain *game* saja serta lainnya (Candra, 2016). *Game online* PUBG sangatlah berdampak mulai dari hal yang positif maupun negatif jika dikaitkan dengan dunia pendidikan pastinya akan banyak menimbulkan dampak seperti kemalasan yang paling mengena karena peneliti mengetahui frekuensi belajar dan bermain *game online* PUBG, yaitu lebih memprioritaskan oleh siswa bermain *game online* PUBG, data didapat melalui obeservasi langsung dengan wawancara dari salah satu siswa bahwa kisaran murid memainkan *game* PUBG dilakukan 2 jam minimal hingga maksimal sampai 8 jam dengan melakukan *live streaming* yang biasa disebut *proplayer* bukan itu saja dari kesehatan siswa akan berdampak

juga dari kesehatan mata. Melalui pengkajian yang dilaksanakan Dien & Rantepadang (2023) diperoleh 218 remaja ada 126 (57,7%) mengeluh matanya lelah sebab gadget. Melihat dampak negatif bagi siswa namun peneliti mendapatkan hasil dari dampak positifnya bermain *game online* PUBG yaitu Belajar bahasa asing, di dalam *game online* PUBG kebanyakan memakai bahasa asing terutama Bahasa Inggris yang menuntut siswa untuk terbiasa dengan bahasa asing tersebut, secara tidak langsung hal ini melatih siswa untuk paham dan mengerti tentang Bahasa Inggris serta Kreatif, *game online* PUBG bisa meningkatkan keahlian serta menangani konflik, menganalisa serta mengambil tindakan, dikarenakan hal tersebut sudah menjadi besik para siswa untuk memainkan game PUBG yang bisa sebagai sisi positif ketika digunakan untuk hidup sehari hari.

Pengaruh *Game Online* Terhadap Problem Hasil Belajar siswa. Hasil belajar ialah penentu kesuksesan sebuah tahap belajar yang mencakup keahlian murid diperoleh dari beragam tahapan belajar serta pengalamannya (Saputra, 2018). Hasil belajar bisa dijabarkan sebagai tahap pembelajaran tiap individu yang berhubungan pada perubahan sikap individu tersebut (Lestari, 2015). Hasil belajar ialah keahlian yang dipunyai murid sesudah ikut tahap belajar yang mencakup keahlian afektif, psikomotorik & kognitif (Nurrita, 2018). Hasil belajar simpulanya ialah perubahan pribadi tiap individu atas tahap belajar serta pengalaman yang mencakup keahlian afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) & psikomotorik (keterampilan). Saputra (2018) menyebutkan faktor eksternal bisa bersumber melalui sekolah, masyarakat serta keluarga. Faktor keluarga mencakup pola asuh anak, perhatian, kondisi ekonomi serta keadaan dirumah. Faktor masyarakat mencakup pergaulan. Melainkan faktor sekolah mencakup cara belajar, kaitan murid & guru serta kurikulum yang diterapkan.

Penilaian hasil belajar ialah sikap guna menentukan hasil pembelajaran murid yang dilaksanakan dari 2 aktivitas utama mencakup asesmen penghimpunan hasil pembelajaran serta ulasan yang berupa pengelolaan melalui perolehan pembelajarannya itu (Subagia & Wiratma, 2016). Penilaian guna murid SD dipakai guna mengukurkan peraihan hasil pembelajaran murid yang diselenggarakan dengan holistik-komprehensif memakai beragam cara penilaian selaras pada kompetensi (Hadiana, 2015). Penilaian hasil pembelajaran dilaksanakan supaya murid bisa mengamati jangkauan kesuksesannya (Arikunto, 2021). Penilaian hasil pembelajaran simpulanya menjadi sebuah aktivitas yang dilaksanakan pendidik, pemerintah serta satuan pendidik. Diamati bila murid yang nilainya tinggi, akan memainkan *game* pada periode yang cepat dibandingkan murid yang nilainya rendah. Murid yang nilainya rendah akan memainkan game pada periode 3 jam perhari. Untuk yang nilainya sedang

memainkan selama 1 jam, 1,5 jam, - 2,5 jam perhari. Murid yang nilainya sedang secara durasi memainkan gamenya 1 - 1,5 jam mempunyai nilai diatas murid yang memainkan game berdurasi 2,5 jam perhari. Prestasi dijabarkan menjadi hasrat guna menuntaskan sebuah hal yang susah secara cepat, sehingga bisa disebut bila motivasi berprestasi ialah pendorong murid guna menuntaskan tugas meski susah dirasakanya guna meraih prestasi tersebut. Pekerjaan yang susah membentuk tiap murid menaikan keahlianya supaya bisa menuntaskan tugas dengan optimal (Rahyuni, Yunus & Hamid, 2021).

Menurut Irmawati (2016) dilihat dari frekuensi anak yang cenderung sudah kecanduan bermain game online tentu sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, selama pembelajaran siswa kurang fokus dan asik dengan dunia siswa sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Ketidak fokusan siswa dalam pembelajaran berpengaruh dengan kemampuan anak dalam menyerap materi dari guru, rata rata siswa yang bermain game online ini membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan dengan siswa lain untuk memahami materi. Selain itu rata rata siswa tidak mengulangi materi dirumah yang sudah menjadi habit malas siswa yang lebih memilih bermain game online ataupun bermain bersama teman, peneliti menyimpulkan bahwa intensitas anak bermain game dapat mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar seperti yang ditunjukkan siswa dalam wawancara, siswa yang memiliki intensitas paling tinggi cenderung tidak memiliki semangat belajar dan menjadi pusat kegaduhan di kelas, berbeda dengan siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang sedikit dan kontrol orang tua mampu mempengaruhi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dari guru dengan baik. pak game online terhadap hasil belajar siswa Terganggunya proses belajar siswa tentu saja mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar (Mashadi, 2019)

Peran orang tua dalam mengontrol peserta didik berproses belajar di rumah. Orang tua memberi andil yang cukup besar terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran selama belajar di rumah. Seperti diketahui bersama bahwa hampir seluruh permasalahan di dunia pendidikan selalu berputar- putar pada guru, peserta didik. dan lingkungan belajar di sekolah. Hal ini peran orang tua atau wali murid di rumah untuk mengambil porsi yang cukup untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar (Suprpti et al, 2020). Keluarga berperan penting dalam proses belajar peserta didik. Beberapa hal yang dapat mepengaruhi antara lain:

suasana rumah, relasi anatar anggota keluarga, cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga. Pemberian perhatian yang cukup oleh orang tua kepada anak akan memiliki dampak baik terhadap perkembangan kepribadian (Dewashanty et al, 2020).

## SIMPULAN

Realita penggunaan *game online* PUBG sebagian besar siswa bermain tanpa memadukan waktu dengan baik, seperti lebih meutamakan bermain *game online* PUBG dari pada belajar atau membuat PR terlebih dahulu dan akhirnya pada waktu mengumpulkannya dari siswa banyak yang belum membuat, berdampak terhadap proses belajar siswa dilihat dari frekuensi anak yang cenderung sudah kecanduan *game online* PUBG tentu sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa sedangkan pembelajaran siswa kurang fokus dan senang dengan dunia mereka sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru terganggunya pada belajar siswa tentu saja mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa hal ini juga mengakibatkan kurangnya maksimal pemahaman siswa terhadap suatu materi maka dari banyak faktor juga yang mempengaruhi hasil belajar siswa namun dari dampak yang merugikan yang di timbulkan oleh siswa ada point positifnya juga yang ada pada saat bermain *game online* PUBG namun sayangnya membatasi waktunya saja yang belum dimaksimalkan. *Game online* berefek buruk pada hasil pembelajaran afektif, kognitif serta psikomotorik murid. Efek buruk pada kognitifnya ialah murid tidak bisa mengingat bahan ajar yang sudah dibagikan. Lalu melalui segi afektif murid cenderung sering melamun serta berkata kotor juga tidak focus pada pembelajaran. Melainkan segi psikomotoriknya ialah murid tidak mengerjakan serta mengumpulkan tugas sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840736>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Candra, H. M. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan. *KONSELI J. Bimbing. dan Konseling*, 3(2) 103-118. <http://dx.doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

- Chang, C. Y. C. L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due. *Asian journal of health and information sciences*, 3(4) 38–51. <https://asiair.asia.edu.tw/bitstream/310904400/2071/1/03.pdf>
- Dewashanty, L. S., Winarni, R., & Daryanto, J. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i1.72347>
- Dien, S., & Rantepadang, A. (2023). Kebiasaan Bermain Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Remaja. *Nutrix Journal*, 7(1), 19-24. <https://doi.org/10.37771/nj.v7i1.916>
- Efendi, A. A. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 2(1), 61-66. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 5(4), 1006-1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15-25. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v21i1.173>
- Hakiki, A. N. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2), 60–72. <https://doi.org/10.35719/solidarity.v1i2.6>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. *Inobis: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>

- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71-82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia. *Inventa*, 4(2) 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri ArRaniry Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>
- Khoiriyati, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Palembang: Unsri Press.
- Krista, S. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, Universitas Quality. *Jurnal Currera*, 5(2), 16-29. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Kustiawan, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2). <https://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Mashadi, M. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Tubuh Sehat melalui Metode Pembelajaran Jigsaw (Penelitian Tindakan Kelas Peserta Didik Kelas I Semester 1 SDN Ngiyono Tahun Pelajaran 2016/2017). *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i3.46468>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103-118. <http://dx.doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>

- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30-38. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>
- Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Saputra, A. (2018). Pengaruh Motivasi, Penempatan Kerja Dan Kemampuan Kerja Terhadap Prestasi Kerja Anggota Polda Riau. *Jurnal Psikologi*, 14(1), 12-29. <http://dx.doi.org/10.24014/jp.v14i1.4457>
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39-55. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293>
- Suprpti, S., Asbari, M., Cahyono, Y., Mufid, A., & Khasanah, N. E. (2020). Leadership Style, Organizational Culture and Innovative Behavior on Public Health Center Performance During Pandemic Covid-19. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(2), 76-88. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i2.42>
- Suryaningsih, S., Mumu, R., & Purwanto, A. (2022). Integrasi Sosial Mahasiswa Suku Batak Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/38783>
- Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Riau University). <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841>