

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK SD FRATER BAKTI LUHUR
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**MARIA SILRANI K.
4516103068**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2020**

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK SD FRATER BAKTI LUHUR
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

**MARIA SILRANI K.
4516103068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2020**

SKRIPSI

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK SD FRATER BAKTI LUHUR
KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

MARIA SILRANI K
NIM 4516103068

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 08 Oktober 2021

Menyetujui:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

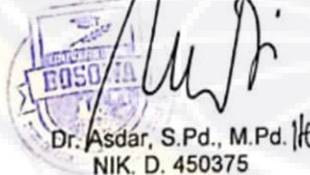
Pembimbing II,



Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0920047306

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,


Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450397

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Silrani K

NIM : 4516103068

Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Frater Bakti Luhur Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 17 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Maria Silrani K

MOTTO

“Bukan karena hari ini indah maka kamu bahagia, tetapi karena kamu bahagia maka hari ini menjadi indah”.



ABSTRAK

Maria Silrani K. 2020. Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Frater Bakti Luhur Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dibimbing oleh Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., dan Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Si.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik SD Frater Bakti Luhur Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang didapat kemudian diuji keabsahan data melalui metode triangulasi sumber, dan dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yaitu reduksi, penyajian data, verifikasi atau kesimpulan.

Hasil penelitian dari dampak *game online* terhadap hasil belajar anak (studi kasus kelas V SD Frater Bakti Luhur Makassar), disimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan *game online* dapat dilihat dari frekuensi anak bermain *game online*. Frekuensi bermain *game online* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak *game online* pada hasil belajar anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game online* dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain *game online* kategori kadang sebesar 20%, kategori sering sebesar 40%, dan kategori selalu sebesar 40%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dampak *game online* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Game online*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Maria Silrani K. 2020. The Impact of Online Games on The Students' Learning of SD Frater Bakti Luhur Makassar. Thesis of teachers elementary school education studies program. Faculty of Teachery and education. Guided by Muhammad Yunus and Jaja Jamaluddin.

This study is conducted with a view to seeing what impact online games on the result of the students at SD Frater Bakti Luhur Makassar. This type of research is qualitative research with an approach to case studies, data collection techniques through interviews, observation and documentation. The data obtained is then assessed by the methods of source triangulation, and analyzed by qualitative descriptive analysis with the three stages of reduction, data presentation, verification or conclusion.

A study of the effects of online games on child study (a class study of the fifth grade at SD Frater Bakti Luhur Makassar) found that online gaming has a different level of addiction to players: sometimes, often, and always. An online gaming addiction level can be seen from the frequency of children playing online games. The frequency of longer online games, the more online games are affected by children's learning. The results derived from each intensity of online gaming can be generated as follows: the intensity of playing an online game is sometimes by 20%, often by 40%, and always by 40%. Thus, it may be concluded that the impact of online games has had on learning participants greatly.

Keyword: Online games, Learning Result

PRAKATA

Syalom

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Mahakuasa, atas limpahan rahmat dan kasih-Nya yang telah memberikan berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Frater Bakti Luhur Makassar” sebagai tugas akhir untuk memenuhi sebahagian syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini mengalami banyak permasalahan serta hambatan yang dihadapi, akan tetapi berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, berupa saran, bimbingan, pengajaran bahkan kritikan sekalipun. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan limpah terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng., selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bosowa.
3. Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Bosowa.
4. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran, kecermatan dan totalitas.
5. Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Si., selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran, kecermatan dan totalitas.
6. Untuk kedua orang tua tercinta bapa Severianus Raga dan mama Yuventa Otang, S.Pd., yang menjadi panutan serta motivator terbaik, dan terkhusus buat mama terima kasih dengan segala kesabaran, doa dan air matanya berusaha untuk memenuhi dan memberikan segala yang terbaik untuk penulis hingga saat ini dan juga yang menjadi salah satu pendorong besar bagi penulis untuk menyelesaikan proses pendidikan di bangku perkuliahan ini.

7. Saudara-saudari ku Bang Jo', Kk Suster Maria, Kk Frater Erik Raga, Kk Guru Cristo, dan Adek Charlos atas segala perhatian, bantuan, dan dorongan yang selalu bisa diandalkan dalam segala kondisi dan juga buat Junior kecilku Ello yang selalu memberikan semangat melalui tingkahnya yang lucu.
8. Teruntuk sahabatku Natalia Ayuningtyas S., terimakasih selalu ada di samping, melangkah bersama, terimakasih selalu ada di setiap situasi dan kondisi apapun.
9. Teruntuk Magang Squad Putri, Lulu, Ainul dan Anti yang bersedia membantu saya dalam proses pengerjaan, penyusunan, sampai selesainya skripsi ini.
10. Untuk Kk Imphe, Kk Helmi, Kk David, dan Kk Aldo yang bersedia meluangkan waktu untuk membantu saya selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Serta kepada seluruh keluarga, sahabat, teman seperjuangan yang tidak sempat saya sebut satu persatu yang selalu memberikan bantuan, motivasi, saran, dan kritik serta dorongan sehingga penulis dapat sampai pada tahap ini, terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Tuhan Yesus Memberkati.

Penulis menyadari jika dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap segala saran, masukkan serta kritikan untuk menyempurnakan karya ini. Akhir kata. Semoga Tuhan Yesus selalu menyertai kita semua dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar, 17 September 2020

Maria Silrani K.

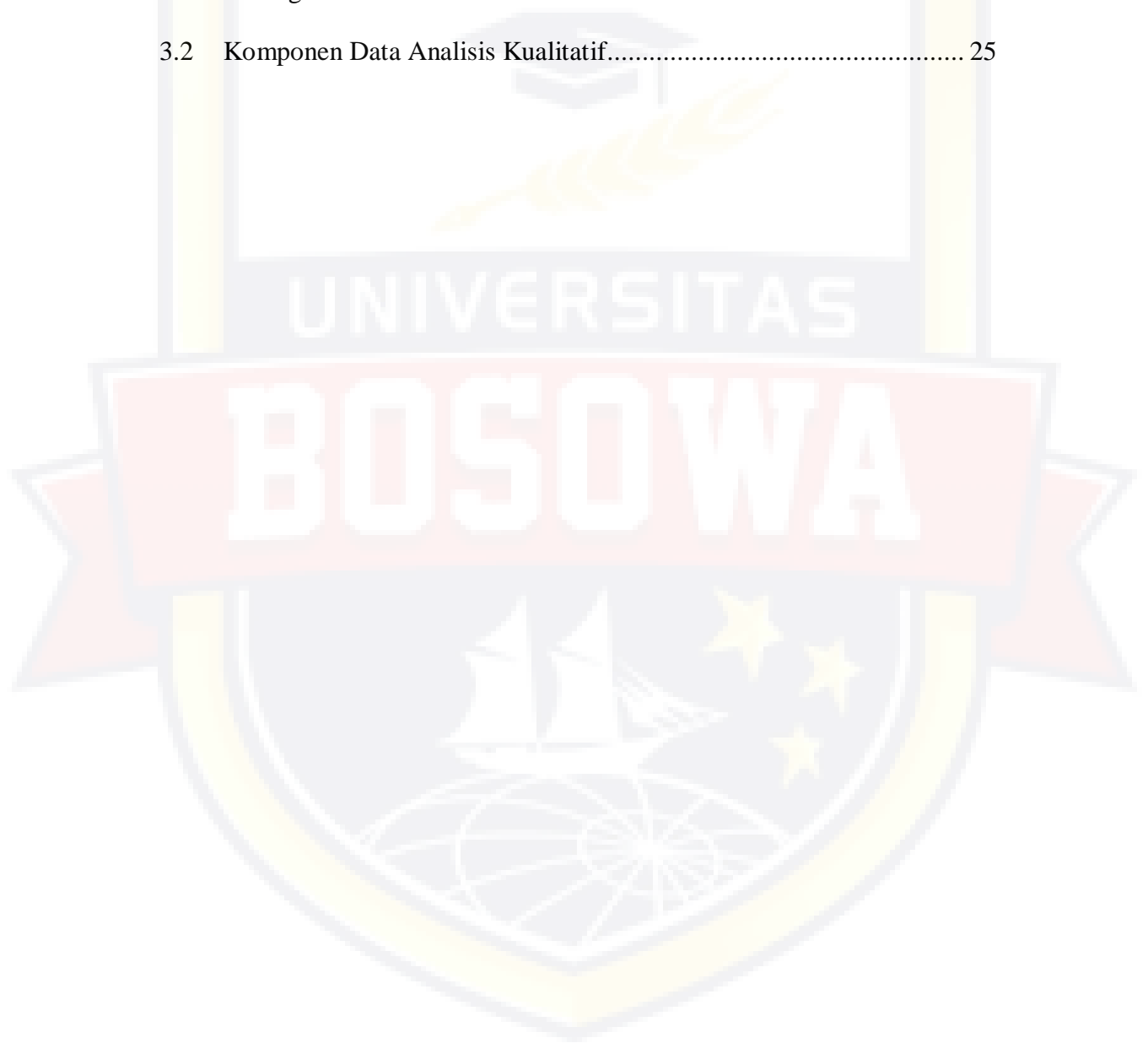
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Hasil Belajar	7
2. <i>Game Online</i>	11
3. Karakteristik <i>Game</i> Terhadap Psikologi Anak	15
4. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar.....	15
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Pikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	20

A. Jenis dan Desain Penelitian	20
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
C. Subjek Penelitian	21
D. Fokus Penelitian	22
E. Prosedur Pengumpulan Data	22
F. Teknik Analisis Data.....	24
G. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	45
A. Simpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48
RIWAYAT HIDUP.....	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	19
3.1 Kerangka Prosedur Penelitian	24
3.2 Komponen Data Analisis Kualitatif.....	25



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Profil Sekolah	49
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas V Donbosco	50
Lampiran 3 Daftar Nama Guru SD Frater Bakti Luhur	52
Lampiran 4 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	54
Lampiran 5 Lembar Observasi	56
Lampiran 6 Lembar Wawancara Peserta Didik.....	59
Lampiran 7 Lembar Wawancara Orang tua	72
Lampiran 8 Lembar Wawancara Guru Kelas.....	77
Lampiran 9 Dokumentasi Hasil Belajar Peserta Didik	81
Lampiran 10 Kegiatan Penelitian	109
Lampiran 11 Surat Izin Meneliti	110
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Meneliti	111

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini yang akan dibahas yaitu: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang begitu cepat. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu pokok hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut adalah internet. Teknologi internet memiliki banyak manfaat, salah satu diantaranya adalah sebagai sarana hiburan yang dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan abad ketika *game* nexian beredar secara luas di internet. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga ikut berkembang dengan pesat. Hal tersebut ditandai dengan munculnya berbagai jenis *game online* seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legend*, berbeda dengan *game offline* yang hanya

dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas. Dengan *game online* pemain dapat bermain dengan banyak pemain. Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan dewasa saja, akan tetapi ada juga dari kalangan peserta didik. Tujuan peserta didik memainkan *game online* yaitu untuk mencari teman. Hal inilah yang menyebabkan kebanyakan peserta didik menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda. Semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan dan menyebabkan kecanduan *game online*.

Masa usia anak, memiliki dunia bermain sendiri yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan *gadget*. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Kecanduan *game online* yang dialami pelajar dapat mempengaruhi aspek sosial peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dan peserta didik banyak kehilangan waktu belajar mereka. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Ancaman paling umum saat

Peserta didik kecanduan adalah ketidakmampuannya berkonsentrasi dalam belajar, menurunnya semangat belajar, dan menurunnya rasa tanggung jawab sebagai pelajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 September 2020 di kelas V SD Frater Bakti Luhur Kota Makassar, sebagian besar peserta didik suka bermain *game* online. Peserta didik yang teridentifikasi bermain *game online* setiap hari ternyata memiliki tanggung jawab belajar yang rendah. Hal ini ditandai dengan peserta didik tidak mengerjakan tugas sekolah, lambat mengirimkan tugas, pasif dalam mengikuti kegiatan belajar via *zoom*, dan peserta didik juga terlihat lesu ketika mendengarkan penjelasan guru, juga terlihat tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran via *zoom*, hal ini ditandai dengan sikap peserta didik yang tidak tenang dalam mengikuti kegiatan belajar via *zoom*.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga telah mengidentifikasi bahwa hasil belajar beberapa peserta didik yang secara rutin bermain *game online* cenderung rendah. Lebih lanjut disebutkan bahwa, bermain *game online* telah menyebabkan masalah dalam proses belajar mengajar, karena tanggung jawab peserta didik dalam belajar menjadi rendah, waktu belajar peserta didik menjadi semakin sedikit, semangat belajar peserta didik menurun, dan konsentrasi belajar peserta didik cenderung mengalami gangguan. Berbagai masalah dalam kegiatan belajar yang disebabkan oleh bermain *game online* dapat menyebabkan pengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

Dari paparan di atas penulis tertarik untuk mengkaji pengaruh *game online* ini di kalangan peserta didik sehingga nantinya kita bisa mengetahui cara menanggulangi kecanduan bermain *game online* tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Frater Bakti Luhur Kota Makassar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bermain *game online* membuat siswa kurang berkonsentrasi dalam menerima pelajaran.
2. Bermain *game online* membuat sikap peserta didik pada aspek afektif kurang memuaskan/menurun.
3. Bermain *game online* mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif kurang memuaskan/menurun.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan yang muncul begitu banyak, perlu adanya pembatasan agar penelitian lebih terfokus dan diperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini dibatasi pada dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik SD Frater Bakti Luhur Makassar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik SD Frater Bakti Luhur Makassar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik SD Frater Bakti Luhur Makassar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat guna mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik khususnya di kelas V SD Frater Bakti Luhur Makassar.

Penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang didapat guna mengetahui secara mendalam pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan menjadi strategi yang tepat dalam memberikan sumbangan pemikiran secara edukasi di bidang pendidikan pada

umumnya terlebih khusus tentang pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V.

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak, antara lain sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi refleksi akan pengaruh negatif *game online* terhadap hasil belajar. Sehingga peserta didik dapat mengatur waktu secara bijaksana antara bermain *game online* dan kegiatan belajar mereka.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya memberikan pemahaman kepada peserta didik berkaitan dengan dampak negatif bermain *game online*.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai satu usaha meningkatkan hasil-hasil penelitian tentang bimbingan dan konseling, khususnya berkaitan dengan pengaruh negatif bermain *game online*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini membahas tiga hal yaitu: kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir.

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang lain supaya diketahui atau diturut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garnezy dalam Thoubroni (2016: 17), pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap yang merupakan hasil praktik yang diulang-ulang.

Menurut Gagne dalam Thoubroni (2016: 18), belajar terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi ke

waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Proses belajar terjadi dengan adanya tiga komponen pokok, yaitu stimulus, respon, dan akibat. Stimulus adalah sesuatu yang datang dari lingkungan yang dapat membangkitkan respon individu. Respon menimbulkan perilaku jawaban atas stimulus, sedangkan akibat merupakan sesuatu yang terjadi setelah individu merespon, baik yang bersifat positif maupun negatif.

Adapun menurut Burton dalam Susanto (2013: 3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Winkel dalam Susanto (2013: 4), belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan, perubahan pengetahuan, perubahan keterampilan, dan nilai sikap. Menurut Oemar dalam Muslimin (2017: 8), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

b. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana dalam Purwanto (2014: 5), hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar

dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun menurut Syaiful Sagala dalam Purwanto (2014: 6), hasil belajar adalah hasil kemajuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah dicapai peserta didik.

Berdasarkan uraian dari konsep di atas, dapat dipahami tentang makna hasil, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar menurut Nawawi dalam Susanto (2013: 5), menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang menyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Hasil belajar yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Susanto (2013: 8), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian

ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Kemajuan presentasi belajar peserta didik tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt dalam Susanto (2013: 12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik berasal dari diri peserta didik sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal, peserta didik itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, peserta didik dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat senada yang dikemukakan oleh Walisman dalam Susanto (2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

- 1) Faktor Internal : Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya.

- 2) Faktor Eksternal : Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik, yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

2. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online atau sering disebut dengan *Online game* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006: 52), *game online* adalah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

b. Dampak Bermain Game Online

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* bersifat adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

1) Dampak Positif

Menurut Anhar (2010: 27), beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial.
 - b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.
- 2) Dampak Negatif

Menurut Anhar (2010: 33), dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. Dampak negatif *game online* pada peserta didik adalah sebagai berikut:

- a) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran peserta didik cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c) Tertidur di sekolah
- d) Nilai di sekolah menurun
- e) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.

c. Tipe Game Online

Tipe *game* merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran dari beberapa game lainnya.

Berikut jenis *game* berdasarkan format atau gaya *game* tersebut, yaitu:

1) *Strategy Game*

Strategy Game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game* memerlukan sedikit berpikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Dalam prakteknya memang tidak mudah. Pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contohnya adalah *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, dan *Age of Warring*.

2) *First Person Shooter*

First Person Shooter (FPS) adalah *game* yang mengambil pandangan orang pertama pada *game* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer di Indonesia, *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan. Contohnya adalah *Point Blank*, *Cross Fire*, *Mobile Legend*, dan *X-shot*.

3) *Cross Platform Online*

Cross Platform Online merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda. Contohnya *Need for Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox-360*.

4) *Real Time Strategy*

Real Time Strategy merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya adalah *Atlantiks Online*.

5) *Browser Game*

Browser Game merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* *swapweri* *firefox*, *opera*, dan *IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat dimainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javasricpt*, *php*, maupun *flash*. Contohnya *City Ville*, dan *Ninja Saga*.

6) *Massive Multiplayer Online Gamers*

Massive Multiplayer Online Gamers adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar, setiap pemain berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contohnya adalah *Ragnarok*, *Luna*, dan *Dota*.

7) *Racing Game*

Racing Game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Contohnya yaitu *Need For Speed The Run* dan *Dirt 2*.

8) *Education and Edutainment*

Jenis *education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment* yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contohnya panjat cita-cita, *puzzle*, dan tebak gambar.

3. Karakteristik *Game* terhadap psikologi anak

Karakteristik *game online* salah satunya adalah sifat adiktif atau candu. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga peserta didik akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*), sedangkan psikologi anak dipengaruhi oleh perilaku anak. Perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar, oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek baik fisik maupun non fisik. Sehingga membuat karakteristik *game* berpengaruh terhadap psikologi anak seperti adanya gangguan perilaku yang digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, yaitu: dimensi sosialitas seperti bentrok dengan sesama peserta didik, dimensi moralitas seperti melanggar tata tertib sekolah, kasar, agresif, bahkan melakukan perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama.

4. Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Menurut Samuel (2010: 67), *game online* memberikan dampak pada siswa, yaitu :

a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah. Dengan kondisi ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin berkurang.

b. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*. Menurut Samuel (2010:96), dalam belajar peserta didik membutuhkan pikiran yang terfokus pada mata pelajaran. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar peserta didik menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar peserta didik.

c. Tertidur di sekolah

Menurut Samuel (2010: 111), dalam banyak kasus sering dijumpai peserta didik mengantuk atau tidur di dalam kelas. Umumnya keadaan peserta didik tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik peserta didik yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau peserta didik sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan peserta didik tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar peserta didik tidak memuaskan

d. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai peserta didik.

Menurut Samuel (2010: 108), peserta didik yang selalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan peserta didik melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi peserta didik malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Peserta didik yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena peserta didik terlalu banyak membuang waktu untuk bermain *game online*.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan bermain *game online* dan hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Rahayu (2015) dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas VI SD Negeri 128/II Kebon Baru, Jakarta Pusat” memberikan kesimpulan bahwa *game online* secara langsung tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, tetapi *game online* memberikan pengaruh secara tidak langsung terhadap hasil belajar peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dapat dikatakan bahwa variabel motivasi secara signifikan mampu menjelaskan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dimengerti karena *game online* secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Gunawan (2013) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Purwokerto”. Dalam penelitiannya Gunawan menyimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* akan menyebabkan prestasi belajar peserta didik semakin menurun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kedua adalah pada pemilihan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dipilih adalah hasil belajar, sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah aktivitas belajar.

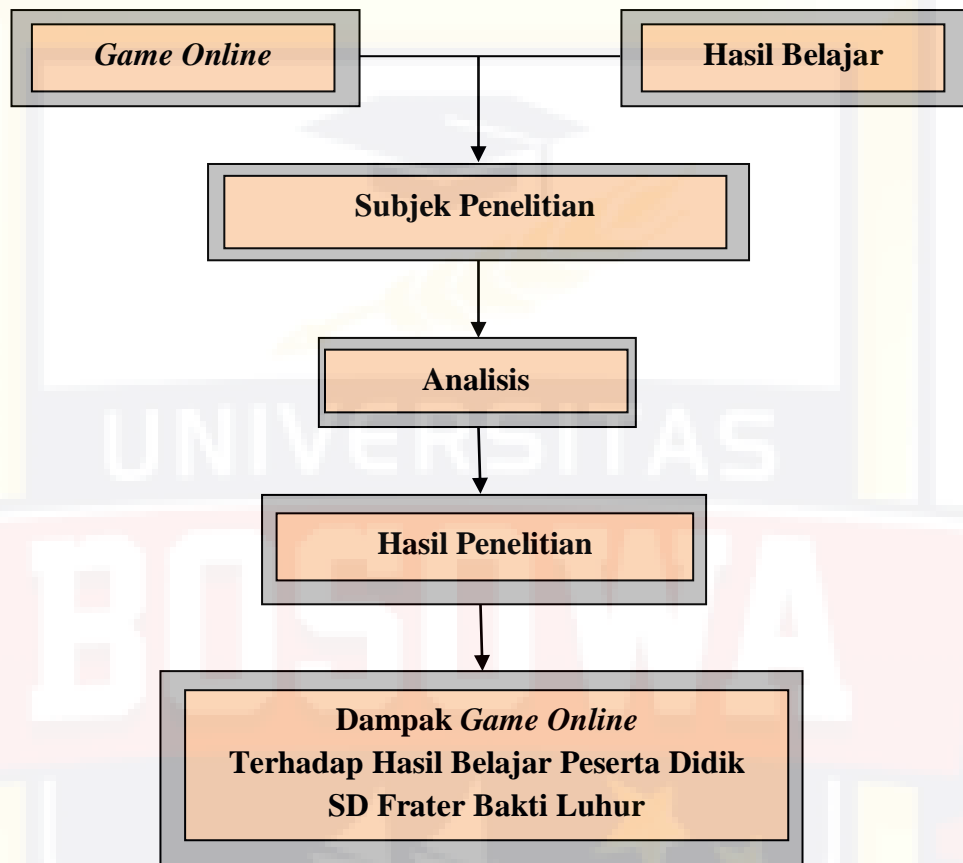
3. Hilmuniati (2011) dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Subjek pada penelitian adalah anak-anak yang berusia tujuh tahun sampai dua belas tahun yang bermain *game online* di warnet. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat pada anak.

Skripsi yang penulis teliti tidak sama dengan penelitian sebelumnya. Terdapat beberapa perbedaan jika dilihat dari beberapa aspek, diantaranya adalah: titik fokus penelitian, penelitian ini fokus pada dampak *game online* terhadap hasil belajar lima peserta didik yang duduk di kelas V SD Frater Bakti Luhur.

C. Kerangka Pikir

Game memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain *game*. *Game* menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak. Bermain *game* dapat membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungannya. Dampak *game* dapat mengganggu kepribadian sosial dan hasil belajar anak jika dibiarkan tanpa penanganan yang tepat. Pengawasan yang sangat ketat dibutuhkan oleh orang tua. Agar hal tersebut tidak menimpa pada anaknya. Perilaku sosial negatif anak akibat kecanduan *game* inilah yang akan mengakibatkan adanya pengaruh atau tidak pada hasil belajar.

Kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian metode penelitian ini yang akan dibahas yaitu: jenis dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, fokus penelitian, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pemeriksaan keabsahan data.

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus atau (*Case Study*) studi subjek, dimana penelitian ini berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Deddy Mulyana (2010: 201), berpendapat bahwa studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program, atau suatu situasi sosial. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti.

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menganalisis dampak *game online* terhadap hasil

belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengumpulkan informasi dengan prosedur pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pemaparan hasil penelitian dibuat dalam bentuk kalimat yang bertujuan agar pembaca bisa mendapatkan informasi tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik yang dijelaskan secara terperinci agar hasil penelitian ini dapat diterima keabsahannya dengan dukungan teknik analisis data penelitian kualitatif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah swasta yang terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan No.26, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sekolah ini menggunakan agama katolik sebagai pegangan utama pendidikan agamanya.

2. Waktu Pelaksanaan

Pengambilan data dilakukan pada semester ganjil tahun 2020/2021, sedangkan penyusunan proposal dimulai bulan Maret 2020, serta penelitian dan penyusunan dimulai bulan September 2020

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berdasarkan fenomena yang terjadi pada anak kelas V yang bermain *game online* dengan menggunakan media elektronik dan bagaimana tingkat destruktivitas permainan tersebut terhadap hasil belajar anak.

D. Fokus Penelitian

Karena penelitian kualitatif itu luas, maka penelitian ini difokuskan pada lima anak kelas V SD Frater Bakti Luhur Kota Makassar. Penelitian ini mendeskripsikan sesuatu yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik. Maka secara metodologi, penelitian ini kategori penelitian kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Adapun beberapa upaya yang dapat dilakukan dalam pengumpulan data agar memperoleh data dalam penelitian ini:

1. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara, observasi, dan kuisisioner. Hasil penelitian didukung data-data sebagai berikut: sejarah latar belakang sekolah, autobiografi sekolah, dan foto-foto pada saat observasi, wawancara peserta didik, dan pegisian kuisisioner. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap peserta didik kelas V yang aktif bermain *game* di SD Frater Bakti Luhur Kota Makassar

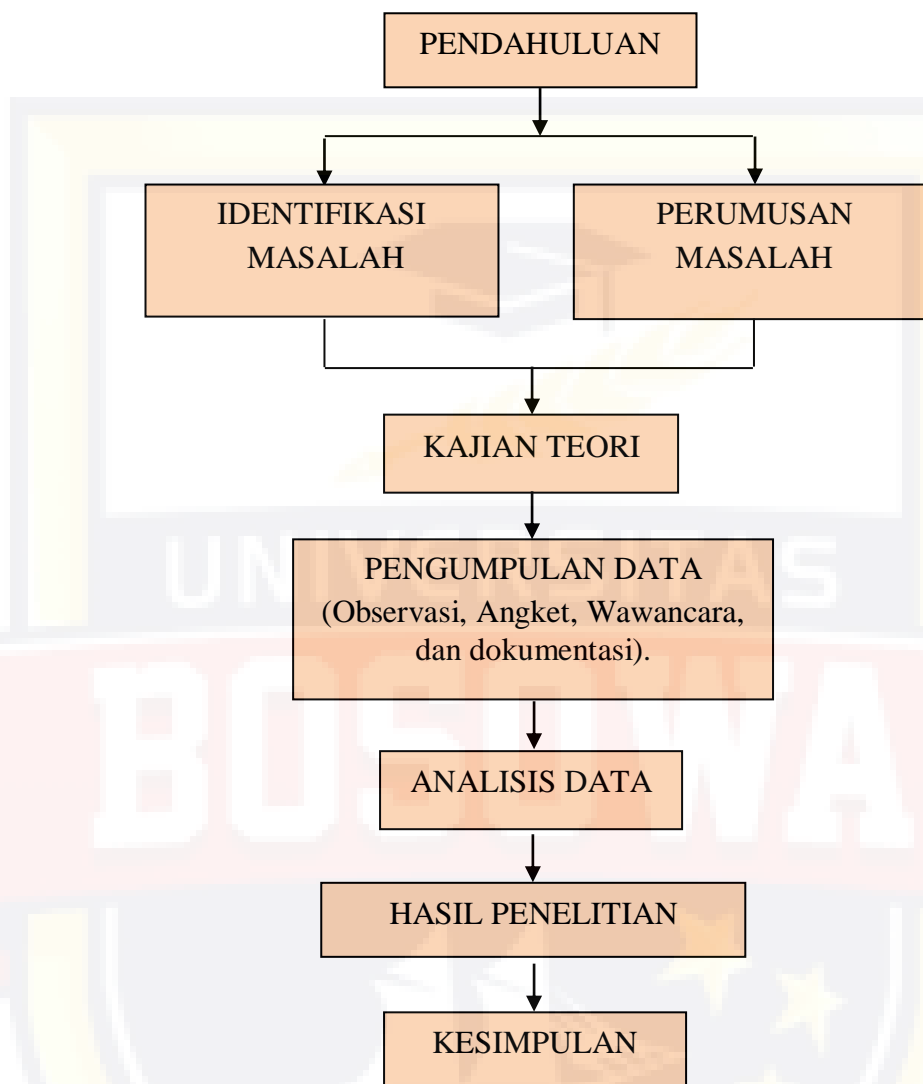
2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan dari observasi yaitu untuk mendeskripsikan lingkungan yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, individu-individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut beserta aktivitas dan perilaku yang

dimunculkan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung tingkat destruktivitas *game online* dan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Frater Bakti Luhur Kota Makassar.

3. Wawancara

Menurut Mulyana (2010:180), wawancara merupakan percakapan langsung dan tatap muka dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua pihak, yaitu pewawancara dan responden. Wawancara secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tak terstruktur atau mendalam dengan tujuan memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden. Wawancara tak terstruktur juga bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah dalam setiap wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara. Penelitian ini, peneliti mewawancarai sebelas anak kelas V SD Frater Bakti Luhur Kota Makassar yang aktif bermain *game*. lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



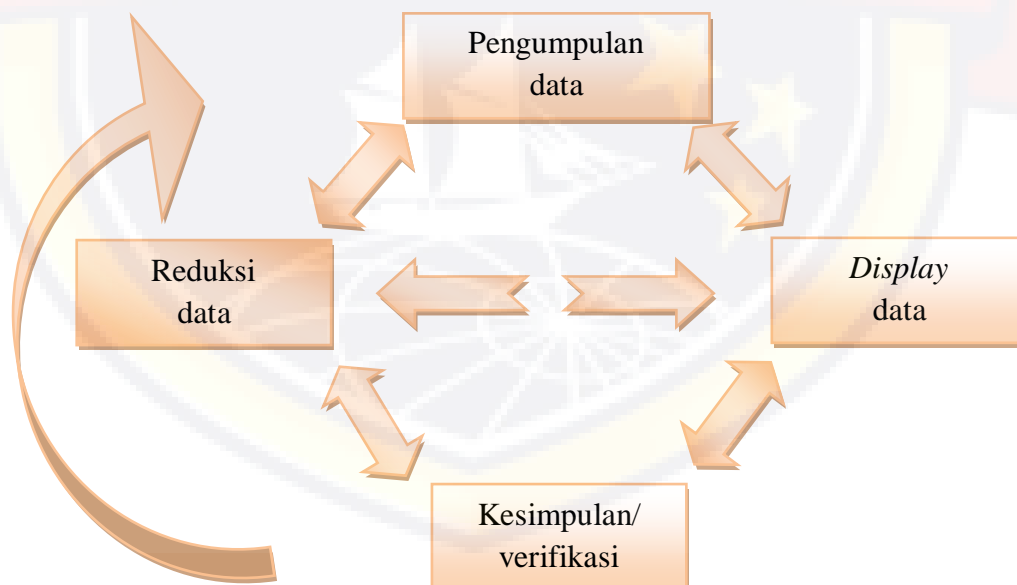
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit,

menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Langkah-langkah analisis penelitian kualitatif bisa berbeda antara satu peneliti dengan peneliti yang lain karena pengalaman berlangsungnya penelitian tidak sama. Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam analisis data adalah analisis yang dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah dampak *game online* pada hasil belajar anak di SD Frater Bakti Luhur Makassar. Kemudian tahapan analisis selama di lapangan, peneliti menggunakan teknis analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman, yang terdiri dari empat tahapan yang harus dilakukan. Gambar 3.1 merupakan gambar dari tahapan-tahapan beserta alur teknik analisis data:



Gambar 3.2 Komponen data analisis kualitatif Menurut Miles dan Huberman.

a. Pengumpulan Data

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin berbulan-bulan sehingga data diperoleh akan banyak. Pada setiap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial obyek yang diteliti. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

b. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti, komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

c. *Display* Data (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman (1984) menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling

sering digunakan untuk menyajikan data penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

d. Kesimpulan/verifikasi

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditentukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas interval), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *comfirmability*

(obyektivitas). Melalui tiga tahap ini maka peneliti akan dengan mudah mengolah dan menguji data, karena tiga tahapan ini merupakan unsur yang tidak terpisahkan dari penelitian kualitatif.

a. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas terhadap data hasil penelitian dilakukan dengan cara triangulasi, meningkatkan ketekunan dan penggunaan referensi.

1. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

2. Meningkatkan Ketekunan

Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti.

3. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan referensi yang dimaksud adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan referensi rekaman-rekaman wawancara sebagai pendukung hasil wawancara yang dilakukan dan foto atau gambar untuk mendukung data tentang interaksi manusia.

b. Uji *Transferability*

Seperti telah dikemukakan bahwa, *transferability* ini merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, supaya orang lain dapat

memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut, sehingga dapat memutuskan atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut di tempat lain.

c. *Uji Dependability*

Dalam penelitian kualitatif, *dependability* disebut reliabilitas. Suatu penelitian yang reliabel adalah apabila orang lain dapat mengulangi/mereplikasi proses penelitian tersebut. Caranya dilakukan oleh auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian mulai dari menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, sampai membuat kesimpulan. Selanjutnya auditor memberikan umpan balik kepada peneliti apabila terdapat kekurangan, kekeliruan dan bagaimana cara mengatasinya.

d. *Uji Confirmability*

Pengujian *confirmability* dalam penelitian kualitatif disebut dengan uji obyektivitas penelitian. Penelitian dikatakan obyektif bila hasil penelitian disepakati banyak orang. Dalam pengujian ini mirip dengan uji *dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian membahas tentang ketercapaian peneliti terhadap penelitian yang dilakukan mengenai dampak dari *game online* terhadap hasil belajar peserta didik.

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas secara rinci hasil penelitian yang telah diperoleh sesuai dengan teknik pengumpulan data baik melalui observasi, angket, maupun dokumentasi.

1. Deskripsi Lokasi

Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 11 September sampai tanggal 18 September 2020 dengan membahas secara rinci hasil penelitian dari dampak *game online* terhadap hasil belajar SD Frater Bakti Luhur Makassar. Adapun penelitian ini dilaksanakan dengan cara mewawancarai beberapa peserta didik, seorang guru kelas, dan dua orang tua. Hasil data wawancara ini akan diolah menggunakan pendekatan studi kasus. Adapun profil sekolah SD Frater Bakti Luhur Makassar, berstatus swasta, alamat sekolah Jalan Perintis Kemerdekaan Km.10 No.26 kecamatan Tamalanrea, kelurahan Tamalanrea Indah, kota Makassar, provinsi Sulawesi Selatan, sekolah ini berakreditasi A, jumlah guru di SD Frater Bakti Luhur Makassar yaitu 38 orang, jumlah peserta didik laki-laki secara keseluruhan yaitu 437, jumlah peserta didik perempuan yaitu 377, ruang kelas di SD Frater Bakti Luhur Makassar yaitu 24 ruang, perpustakaan 1,

wali kelas V Donbosco adalah Wilhelmina Oso Albert,S.Pd, dan kepala sekolah SD Frater Bakti Luhur yaitu Fr. Silvianus Gole,HHK,M.Pd.

Hasil penelitian tersebut disajikan dalam bentuk pendekatan studi kasus yakni mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Frater Bakti Luhur Makassar. Adapun hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 dilaksanakan secara daring disebabkan pandemi corona virus atau *covid-19* melalui aplikasi whatsapp yang dilakukan guru yaitu membuka pembelajaran dengan salam dan doa, mengecek kehadiran peserta didik dengan menggunakan *google form* kemudian guru menyampaikan materi dan memberikan tugas setelah itu peserta didik mengumpulkan tugas dengan mengirim di *google classroom*.

2. Profil Informan

Informan adalah seseorang yang dimintai atau memberikan informasi mengenai seseorang atau organisasi yang ingin ditelusuri lebih jauh. Informan dalam penelitian ini terdiri dari informan kunci dan informan pendukung. Informasi kunci adalah seseorang yang diminta atau memberikan informasi secara mendalam mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Informan kunci I yaitu Lea Nelsi Citra Tandiali, informan kunci II yaitu Josa Lorenzo, informan kunci III yaitu Davidhil Masakke Girikallo, informan kunci IV yaitu Gabriel Linggi, dan informan kunci V yaitu Michello Widarnata.

Informan pendukung adalah seseorang yang diminta untuk memberikan informasi ditentukan dengan pertimbangan pengetahuan yang sering berinteraksi baik secara formal dan informal kepada informan kunci. Informan pendukung I

oleh Wali Kelas V Donbosco Wilhelmina Oso Albert, informan pendukung II oleh orangtua dari anak Lea Nelsi Citra Tandiali yaitu Aldegonda, informan pendukung III orangtua dari anak Michello Wanderman yaitu Milda Yuptin Mompewa.

3. Data Hasil Wawancara Peserta Didik

Data ini diambil dari lima orang peserta didik yang telah diwawancarai mengenai intensitas bermain *game online* sebagai informan kunci, dan informan pendukung oleh tenaga pendidik atau wali kelas V SD Frater Bakti Luhur Makassar, dan orangtua dari 2 orang peserta didik yang bermain *game online* dengan kategori kadang bermain *game online* dan kategori selalu bermain *game online*. Disini peneliti mengambil tiga kategori yaitu peserta didik yang jarang bermain *game online* per minggu, peserta didik yang kadang bermain *game online* per minggu, dan peserta didik yang sering bermain *game online* per minggu. Kegiatan penelitian dan proses wawancara peserta didik tidak dilaksanakan di sekolah karena *protocol* kesehatan menegaskan agar peserta didik tidak memiliki kegiatan di sekolah, jadi proses wawancara ini dilaksanakan melalui perbincangan lewat *whatsapp*, kemudian proses wawancara guru tetap dilaksanakan di sekolah karena memang selama pandemi ini guru tetap ke sekolah sehingga peneliti mewawancarai di sekolah, dan proses wawancara orang tua juga di rumah dan di sekolah dikarenakan peneliti mengundang orang tua untuk hadir di sekolah lewat perantara wali kelas. Data subjek akan di klasifikasikan menurut tingkat kecanduan dari setiap subjek. Data subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Frekuensi Bermain Kategori Rendah

1) Lea Nelsi Citra Tandiali

Lea Nelsi Citra Tandiali adalah satu-satunya subjek perempuan yang diteliti peneliti yang gemar bermain *game online*. Lea duduk di kelas V Donbosco. Lea mulai mengenal *game* sejak duduk di kelas IV, dengan *game* yang dimainkan adalah *mobile legend*. Berawal dari melihat teman bermain saat jam istirahat di sekolah, Lea pun penasaran dan merasa jika *game* tersebut seru dimainkan sehingga Lea mencoba untuk belajar memainkannya, dan akhirnya ketagihan. Dalam sehari Lea bermain *game* sekitar 30 menit karena dalam sekali bermain *game mobile legend* waktu yang terpakai sekitar 10-20 menit untuk tahap *rank* untuk seminggu Lea menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sekitar 5.040 menit. Intensitas bermain *game mobile legend* yang dimiliki Lea Nelsi Citra Tandiali berdampak pada hasil belajarnya yaitu menurunnya nilai selama proses pembelajaran terlebih khusus berdampak pada sikap afektif Lea seperti kurangnya konsentrasi saat mengikuti pembelajaran via *zoom*, selain itu berdampak pula pada kepribadian sosial Lea yaitu: sikap cuek saat disuruh untuk membantu orang tua, munculnya rasa egois atau menang sendiri. Berdampak pula pada kesehatannya yaitu: Lea sudah merasa kalau matanya sering berair dan penglihatan buram.

2) Josa Lorenzo

Josa Lorenzo adalah salah satu subjek laki-laki yang duduk di kelas V Donbosco. Josh mulai mengenal *game* saat duduk di kelas III dengan *game* yang dimainkan adalah COC, berawal dari melihat saudara laki-lakinya bermain *game*

mobile legend di rumah, Josa pun merasa bahwa permainan itu seru sebab bisa berbicara dengan teman meski jarak jauh, sehingga ia mencoba *mendownload* kemudian belajar memainkannya, hingga saking serunya bermain dan menang terus ia pun ketagihan memainkannya. Dalam sehari Josa bermain *game mobile legend* sekitar 10-20 menit saja sebab ia tetap di kontrol oleh ibunya. Waktu bermain Josa selama seminggu sekitar 3.360 menit. Intensitas bermain *game* yang dimiliki Josa Lorenzo berdampak terhadap hasil belajarnya namun masih bisa di kontrol, tetapi sangat berdampak terhadap kepribadian sosialnya yaitu pembangkang, keras kepala, introvert, dan juga sering berselisih atau bertengkar dengan saudaranya sebab jenis *game* yang dimainkan oleh Josh dan saudaranya memiliki unsur kekerasan, antara lain: menembak, memukul, dan membunuh.

b. Frekuensi bermain kategori Sedang

1) Davidhill Masakke Girikallo

Davidhill Masakke Girikallo berusia 11 tahun, David merupakan informan ketiga yang diwawancarai yang duduk di kelas V Donbosco. David mulai mengenal *game* ketika berusia 7 tahun. David sering bermain *game online* di rumah, *game* yang sering dimainkan adalah *Free Fire*. *Game* tersebut merupakan *game online* yang berjenis petualangan dan *action*. David bermain *game* sekitar 2 jam setiap harinya, jadi waktu yang digunakan David untuk bermain *game online* selama seminggu yaitu 20.160 menit.

Intensitas bermain *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan oleh David berdampak pada hasil belajarnya yaitu menurunnya nilai akademik selama proses pembelajaran selain itu kurang pemahannya ia dalam memahami

video pembelajaran dan pengerjaan tugas-tugas selama proses pembelajaran, adapun dampak *game online* tersebut terhadap kepribadian sosial David yaitu timbulnya sikap egois, cuek, tingkah laku berkuasa dan berselisih atau bertengkar. Kata orangtua David kepada guru kelasnya bahwa David sering meniru adegan-adegan kekerasan seperti memukul yang dilakukan oleh karakter tokoh dalam *game*.

2) Gabriel Linggi

Gabriel Linggi adalah teman dekat dari Davidhill Masakke Girikallo, berbeda dengan David, Gabriel mulai mengenal *game* ketika masih TK karena kedua orang tuanya sibuk bekerja, sehingga ia tinggal bersama kakek dan neneknya dan sejak itu sudah dibiasakan untuk memegang *gadget*. *Game* yang sering Gabriel mainkan adalah *mobile legend* dan *free fire*. *Mobile legend* merupakan jenis *game* yang paling Gabriel gemari. Menurutnya jenis *game* tersebut adalah *game* yang sedang populer. Gabriel bermain *game* sekitar 3 jam setiap harinya, jadi waktu yang digunakan David untuk bermain *game online* selama seminggu yaitu 30.240 menit.

Gabriel Linggi mengatakan bahwa bermain *game* berpengaruh terhadap hasil belajarnya, ditambah dengan kurangnya perhatian dan dampingan dari orangtua sehingga membuat Gabriel semakin malas untuk belajar, guru kelas Gabriel mengatakan bahwa Gabriel sering terlambat mengirim tugas disebabkan tidak ada yang mengingatkannya, sehingga mempengaruhi hasil belajar dari Gabriel. Selain itu kakek Gabriel pernah bercerita kepada Guru kelas Gabriel bahwa semenjak bermain *game* ada perubahan sikap yang sangat nampak terlihat

dari pribadi Gabriel yaitu pembangkang, egois, tidak pernah membantu kakek dan neneknya, tingkah laku berkuasa, tetapi selalu simpati dengan orang, kadang Gabriel juga bersikap kasar dengan adiknya. Gabriel Linggi sering meniru adegan-adegan kekerasan seperti memukul, menendang yang dilakukan oleh karakter tokoh dalam *game*.

c. Frekuensi bermain kategori Tinggi

1) Michello Widarnata

Michello Widarnata berusia 11 tahun. Michello Widarnata adalah teman bermain Josa Lorenzo di rumah. Berbeda dengan Josa Lorenzo, Michello mengenal *game online* jauh sebelum Josh Lorenzo mengenalnya. *Game* yang sering dimainkan adalah *free fire, mobile legend, pubg, cod*. Michello berpendapat bahwa permainan tersebut adalah permainan yang sangat menghibur, karena bisa berbicara dengan teman, bisa bermain bersama teman, meskipun di rumah masing-masing. Michello Widarnata bermain *game* di rumah setiap hari, bahkan sampai larut malam. Michello bermain *game* sekitar 8 jam setiap harinya, jadi waktu yang digunakan David untuk bermain *game online* selama seminggu yaitu 80.640 menit.

Intensitas bermain *game* pada Michello Widarnata sangat berdampak pada hasil belajarnya sebab nilainya sangat rendah dibanding teman-temannya selama proses pembelajaran daring ini, guru kelasnya pun mengatakan bahwa ia sering terlambat bahkan tidak mengumpulkan tugasnya, tidak hanya pada mata pelajaran umum, juga pada mata pelajaran bidang studi seperti bahasa inggris dan agama. Hal ini juga berdampak pada kepribadian sosialnya, antara lain: cuek terhadap

orang di sekitarnya dan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar, tingkah laku berkuasa, pembangkang.

4. Hasil Wawancara Guru Kelas

Pada bagian ini peneliti mewawancarai guru kelas sebagai salah satu informan pendukung, Wihelmina Oso Albert,S.Pd adalah informan pendukung I yang merupakan wali kelas dari Informan kunci. Beliau mengatakan bahwa dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa di tengah pandemi *covid-19* ini, baik dari bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik sangat nampak. Seperti pada bidang kognitif nilai siswa rendah terkhusus Michello Wanderman sangat rendah, bidang afektif juga seperti timbulnya sikap cuek, dan kurang bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan, dan juga di bidang psikomotorik kurangnya kreatifitasnya dalam mengerjakan tugas SBdP, beliau mengatakan”asal kerja saja, asal selesai”, Gumam Ibu Helmi. Karena mereka merasa bahwa waktunya sepenuhnya hanya untuk bermain *game*, jika tidak bermain mereka akan ketinggalan atau tidak bisa mabar, sehingga mengabaikan tanggung jawabnya dan menganggap bahwa pelajaran adalah sesuatu yang di nomor duakan.

5. Hasil Wawancara Orang tua

1) Aldegonda

Pada bagian ini peneliti mewawancarai orang tua sebagai salah satu Informan pendukung. Aldegonda merupakan ibu dari informan I yaitu Lea Nelsi Citra Tandiali, beliau mengatakan bahwa anak perempuannya ini memang gemar bermain *game online* apalagi pada *game online mobile legend* banyak fitur-fitur yang menarik perhatian anak saya seperti bisa bermain bersama

temannya meskipun jauh dari rumah, beliau sering menegur dan menasihati, hanya saja Lea tetap bermain. Apalagi ketika saya menyuruh untuk membantu saya seperti menyapu rumah atau mencuci piring kadang ia mau dan tidak mau tergantung *mood*-nya, beliau mengatakan bahwa rasa egois yang tinggi juga ia rasakan dalam diri anaknya sebab ketika disuruh meminjamkan gadget kepada adiknya untuk mengerjakan tugas Lea tidak mau memberikannya, sebenarnya ada beberapa kerugian yang saya sebagai orangtua merasakan ketika anak saya kecanduan bermain *game* yaitu perubahan sikap, kemudian biaya untuk membeli kuota di tengah pandemi *covid-19* ini.

2) Milda Yuptin Mompewa

Pada bagian ini peneliti mewawancarai orang tua sebagai salah satu informan pendukung. Milda Yuptin Mompewa merupakan ibu dari informan V yaitu Michello Widarnata, beliau adalah salah satu tenaga kesehatan di salah satu rumah sakit di Makassar. Ia mengatakan bahwa anaknya sudah memegang *gadget* saat duduk di taman kanak-kanak, namun saat itu ia masih bisa mengontrolnya, tetapi saat ini beliau sudah tidak bisa mengontrol sebab harus berbeda tempat tinggal dengan anaknya. Beliau mengatakan bahwa saat ini Michello tinggal di rumah bersama kakak sepupunya dikarenakan Michello anak tunggal, saat masih berada di kelas IV sudah banyak perubahan sikap yang dialami oleh Michello seperti sering menyendiri, suka membangkang, bahkan saat dia kelas IV saya pernah di panggil ke sekolah untuk menghadap ke wali kelas sebab memukul teman kelasnya. Beliau merasa perubahan yang dialami oleh anaknya itu karena

kurangnya perhatian dari dirinya dan suaminya, ia merasa bersalah hanya saja tugas dan tanggung jawabnya sebagai nakes yang membuatnya harus memprioritaskan orang banyak, ditambah seringnya bermain *game online* yang mana *game online* yang lagi marak saat ini lebih mengarah kepada tindak kekerasan, kerugian yang saya rasakan sebagai orang tua semenjak anak saya mengenal *game* yaitu kurangnya kepeduliannya terhadap orang-orang di sekitarnya. Untuk pengaruh *game* terhadap hasil belajar anaknya, beliau mengatakan pasti ada, di tambah saat ini dia tidak sedang di rumah. Beliau mengatakan saat menelpon kakak sepupu Michello tengah malam untuk mengecek keadaan Michello melalui video call ternyata Michello belum tidur, dan beliau mengatakan bahwa ternyata Michello selama ini memang sering begadang karena bermain *game*. Beliau mnegatakan bahwa saat ini, ia tidak bisa berbuat apa-apa, sebab ia berada di luar rumah, ia menitipkan anaknya sepenuhnya kepada keponakannya untuk menjaga anaknya, masalah hasil belajar selama pandemic *covid-19* ini dia akan berusaha untuk mengontrol via wa dengan guru kelas Michello.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini membahas tentang temuan penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara sumber data yang akan didukung oleh teori yang ada. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus yang diambil dari hasil wawancara dengan jumlah butir pertanyaan yaitu 15 pertanyaan bagi peserta didik dan 10 pertanyaan bagi guru kelas dan juga orang tua yang terkait. Proses penelitian

dilakukan secara daring melalui aplikasi *whatsapp* dan *zoom* terhadap peserta didik dan wawancara terhadap orang tua dan guru dilakukan secara tatap muka.

Berdasarkan hasil wawancara dapat dilihat bahwa peserta didik gemar bermain *game online*, hal ini dapat peneliti ketahui saat peneliti melakukan pendekatan dengan cara memberikan pertanyaan seputar *game* yang saat ini lagi digemari di semua kalangan dan hasilnya lima peserta didik tersebut sangat antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, terlebih saat peserta didik mengatakan bahwa mereka bisa senang bermain bersama dengan temannya.

Game online sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu (Januar & Turmudzi, 2006: 52). Sesuai dengan pendapat tersebut bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

Hasil wawancara yang didapatkan bahwa *game online* berdampak pada hasil belajar peserta didik karena mempunyai beberapa pengaruh atau faktor pendukung seperti rendahnya nilai akademik peserta didik selama proses pembelajaran, adanya perubahan pada diri peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta timbulnya dampak positif dan negatif pada diri peserta didik. Pendapat ini didukung oleh Anhar (2010: 27) menjelaskan bahwa beberapa dampak positif bermain *game online* yaitu:

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang tepat, dan berpikir secara mendalam.

Adapun dampak negative bermain *game online* yaitu:

- a) Anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran peserta didik cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c) Tertidur di sekolah, karena sebagian besar waktu untuk beristirahat digunakan untuk bermain *game online*.
- d) Nilai di sekolah menurun.
- e) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.

Adanya perubahan sikap yang terjadi pada diri peserta didik selama bermain *game online* memberikan jawaban bahwa memang betul *game online* sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Pendapat ini didukung oleh Nana dalam Purwanto (2014: 5) yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berikut ini diuraikan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian. Hasil yang dimaksud adalah dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta

didik melalui data yang terkumpul dari hasil wawancara yang dilakukan oleh lima peserta didik, peserta didik yang pertama adalah Lea Nelvi Citra Tandiali.

Analisis dari hasil wawancara mengenai *game online* yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang diambil melalui jawaban dari setiap butir-butir pertanyaan bahwa ada dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik seperti: grafik nilai akademik sedikit menurun, adanya perubahan sikap lebih cuek dan egois, serta adanya gangguan kesehatan pada mata yaitu kurang jelasnya pandangan, kemudian peserta didik yang kedua adalah Michello Wanderman

Analisis dari hasil wawancara mengenai *game online* yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang diambil melalui jawaban dari setiap butir-butir pertanyaan bahwa ada dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik seperti: cuek terhadap orang di sekitarnya dan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar, tingkah laku berkuasa, pembangkang. Perubahan pada aspek kognitif yaitu kurangnya atau menurunnya nilai selama proses pembelajaran

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dampak dari *game online* adalah menurunnya nilai akademik peserta didik selama proses pembelajaran yang diakibatkan oleh kurangnya perhatian orang tua akan tanggung jawabnya sebagai pengganti guru di rumah. Pendapat ini didukung oleh Nawawi dalam Susanto (2013: 5), menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang menyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Adapun perubahan sikap atau perilaku yang juga merupakan

dampak dari *game online* itu sendiri yaitu timbulnya sifat egoisme, timbulnya sikap pembangkang, acuh tak acuh, simpati, kurangnya rasa tanggung jawab. Pendapat ini didukung oleh Nana dalam Purwanto (2014: 5), yang menyatakan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Samuel (2017: 67), *game online* memberikan dampak pada siswa, yaitu: 1) anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah. Dengan kondisi ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin berkurang. 2) konsentrasi belajar terganggu karena pikiran cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*, dalam belajar peserta didik membutuhkan pikiran yang terfokus pada mata pelajaran. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar peserta didik menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar peserta didik. 3) tertidur di sekolah, dalam banyak kasus sering dijumpai peserta didik mengantuk atau tidur di dalam kelas. Umumnya keadaan peserta didik tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik peserta didik yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau peserta didik sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan peserta didik tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar peserta didik tidak memuaskan. 4) sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai peserta didik, peserta didik yang selalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan peserta didik melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi peserta didik malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan

tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Peserta didik yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena peserta didik terlalu banyak membuang waktu untuk bermain *game online*.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran membahas tentang simpulan dari hasil penelitian serta saran yang di berikan.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan hasil penelitian tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik SD Frater Bakti Luhur Makassar, dapat disimpulkan bahwa bermain *game* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Tingkat kecanduan *game online* dapat dilihat dari intensitas anak bermain *game*. frekuensi bermain *game online* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak *game online* pada hasil belajar anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game online* kategori rendah, kategori sedang, dan kategori tinggi. Sebagian besar subjek yang bermain *game online* dapat berdampak bagi hasil belajarnya khususnya di ranah kognitif nilai akhir dari setiap subjek selama satu tahun pembelajaran menurun, di ranah psikomotorik meningkatkan kreatifitas subjek dan mengembangkan koordinasi tangan, motorik, dan kemampuan spasial subjek, dan di ranah afektif yaitu berpengaruh pada pola perilaku subjek, antara lain: sikap pembangkang, berselisih/bertengkar, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, egois, dan *introvert*.

B. Saran

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai masukan dalam aktifitas bermain anak antara lain:

1. Orang tua harus mengawasi anak pada saat bermain *game online*, dan membatasi anak untuk bermain *game online*, agar anak tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yang memberikan pengaruh kurang baik bagi anak.
2. Sebagai seorang pendidik, guru disarankan untuk menghimbau peserta didik, agar peserta didik pandai memilih permainan yang mempunyai kegiatan yang lebih berkualitas dan memilih *game online* yang dapat mendukung perilaku terpuji bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*. Bogor: Azkiya Publishing.
- Hilmuniati, Fina. 2011. Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. <http://eprints.walisongo.ac.id>, Diakses 2016.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Januar, M, Iwan, dan E, F, Turmudzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Mulyana, Deddy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muslimin, Khoirul. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pratama, Egshel. 2010. Pencipta Game Pertama dan Pengertian. <http://egshel-pratama36.blogspot.com/2012/06/pencipta-game-pertama-dan-pengertian.html>, Diakses 10 Maret 2013.
- Sanjaya, R. dan Wibhowo C. 2011. *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thoubroni. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yanto, Riki. 2011. Pengaruh *Game* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku *Game* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), Skripsi Padang: Program S1 Universitas Andalas.

Yusuf, H, Syamsu LN. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Rosda Karya.





LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah

No	Profil Sekolah	
1.	Nama Sekolah	SD Frater Bakti Luhur
2.	Status Sekolah	Swasta
3.	Alamat Sekolah	Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 No.26
4.	Kelurahan	Tamalanrea Indah
5.	Kecamatan	Tamalanrea
6.	Kota/Kabupaten	Makassar
7.	Provinsi	Sulawesi Selatan
8.	Akreditasi	A
9.	Jumlah Guru	39
10.	Jumlah Siswa Laki-laki	437
11.	Jumlah Siswa Perempuan	337
12.	Ruang Kelas	24
13.	Perpustakaan	1
14.	Kepala Sekolah	Fr. Silvanus Gole, HHK, M.Pd
15.	Guru Kelas V Donbosco	Wilhelmina Oso Albert, S.Pd
16.	Tahun Berdiri	1994

Sumber: Operator SD Frater Bakti Luhur Makassar

Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas V Donbosco

No.	Nama Siswa	Jenis
1.	Adeodata Dheti Smith	P
2.	Afifah Fiona Floria Hikaru	P
3.	Agriel Tikudatu Bandaso	L
4.	Amey Nataline Agatha T	P
5.	Bianca Ashley Patandianan	P
6.	Callista Olivia Pajungtasik	P
7.	Charitas Theresia Shanenauli Sirait	P
8.	Davidhill Masakke Girikallo	L
9.	Evan Rayhan Neriuids	L
10.	Felix Wisdom Pasak	L
11.	Gabriel Linggi	L
12.	Gerald Bintang Riawan	L
13.	Ignasius Stanley Malat	L
14.	Jarsen Tandisau'	L
15.	Jofany Imanuela. E	P
16.	Josh Peyton Padatu	L
17.	Josa Lorenzo	L
18.	Joshua Wisnu Wardhana Metekohy	L
19.	Lea Nelsi Citra Tandiali	P
20.	Marsel Basana Butar Butar	L
21.	Matus Izacson Dos Santos Tamba	L
22.	Michello Widarnata	L
23.	Oswald Alvin Andi Lolo	L
24.	Ozora Michaelia Agatha Alves	P
25.	Paskhalia Apriyani	P
26.	Ricky Aljackson Pemunda	L
27.	Wayne Gisborne Marampa'	L
28.	Yeriel Rolando Rapa'	L
29.	Adeodata Dheti Smith	P
30.	Afifah Fiona Floria Hikaru	P
31.	Agriel Tikudatu Bandaso	L
32.	Amey Nataline Agatha T	P
33.	Bianca Ashley Patandianan	P
34.	Callista Olivia Pajungtasik	P
35.	Charitas Theresia Shanenauli Sirait	P
36.	Davidhill Masakke Girikallo	L

37.	Evan Rayhan Neriuws	L
38.	Felix Wisdom Pasak	L
39.	Gabriel Linggi	L

Sumber: Operator SD Frater Bakti Luhur Makassar



Lampiran 3. Daftar Nama Guru SD Frater Bakti Luhur Makassar

No.	Nama Guru	Jenis Kelamin
1.	Fr. Silvianus Gole,HHK, M.Pd	L
2.	Cecilia Tri Yusdarini,S.S	P
3.	Gabriel Ulik,S.Pd	L
4.	Fransisca Yunanik,S.Pd	P
5.	Anastasia Sanapang,S.Pd	P
6.	Fransiska K, S.Pd	P
7.	Laurensius Laka, S.Pd	L
8.	Yuventa Otang,S.Pd	P
9.	Yosafat No,S.Pd	P
10.	Delpiana Sattu Passangka,S.Pd	P
11.	Lusia Palanda,S.Pd	P
12.	Matius Sumule,S.Pd	L
13.	Wilhelmina Oso Albert,S.Pd	P
14.	Theresia Marieta Kodoatie,S.Pd	P
15.	Marthina,S.Pd	P
16.	Sofyan Haryono,S.Pd	L
17.	Yenni,S.Ag	P
18.	Marlin Rantetana,S.Pd	P
19.	Sri Wahyuni,S.Pd	P
20.	Andarias Allen,S.Pd	L
21.	Adrianus Musi,S.Pd	L
22.	Fr. Yohanes Ariyanto Bone,HHK	L
23.	Irene Noni Beong	P
24.	Ricky Kartono,S.Pd	L
25.	Maria Silrani Kleruk	P
26.	Dedi Sura Kiding,S.Kom	L
27.	Adriana Arungla,S.Pd	P
28.	Sinta Rika D,S.Pd	P
29.	Suprpto,S.Pd	L
30.	Dra. Yohana Rissing	P
31.	Siska Marengke,S.Pd	P
32.	Anita Victoria Pangestika,S.Pd	P
33.	Yuliana Pongbura,S.Pd	P
34.	Hendriyani Palangiran,S.Pd	P
35.	Junitha Ruru,S.Pd	P
36.	Florensia Apriliani Isak,S.Kom	P

37.	Ika Rante,S.Pd	P
38.	Geris,S.Pd	P

Sumber: Operator SD Frater Bakti Luhur Makassar



Lampiran 4. Visi dan Misi Sekolah

A. Visi

Terwujudnya sekolah katolik yang unggul, berbudi pekerti luhur, dan berwawasan ekologis.

B. Misi

1. Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mewujudkan peserta didik yang cerdas dan terampil dalam *IPTEKS* (ILMU PENGETAHUAN TEKNOLOGI DAN SENI)
3. Mewujudkan peserta didik yang jujur, disiplin, mandiri, bertanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, religious, dan nasionalis.
4. Mewujudkan lingkungan sekolah yang *KEBAT* (HIJAU, ELOK, BERSIH, ASRI, DAN TEDUH)

C. Tujuan

1. Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Tercapainya hasil belajar dengan menjuarai kompetisi di bidang akademik dan non akademik di tingkat kota, provinsi, regional, nasional, dan internasional.
3. Menghasilkan peserta didik yang jujur, disiplin, mandiri, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, religious, dan nasionalis.
4. Terciptanya lingkungan sekolah yang hebat (hijau, elok, bersih, asri, dan teduh).

5. Menghasilkan lulusan dengan nilai rata-rata mata pelajaran UAS dan UASBN minimal berpredikat baik.
6. Menghasilkan lulusan yang siap melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.



Lampiran 5. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Tempat Pengamatan : SD FRATER BAKTI LUHUR MAKASSAR

Hari/Tanggal : 1 Juli 2020

Waktu : 08.00 - selesai

No.	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lokasi	SD Frater Bakti Luhur Makassar
2.	Jumlah peserta didik bermain <i>game online</i>	5 orang
3.	Waktu peserta didik bermain <i>game online</i>	Selama masa pandemic covid-19 ini waktu yang di pakai untuk bermain 1-2 jam
4.	Tempat peserta didik bermain <i>game online</i>	Di rumah
5.	Jenis <i>game online</i> yang dimainkan peserta didik	Pubg, Mobile Legend, Free Fire, COD
6.	Bagaimana perilaku <i>gamers</i>	Egois, acuh tak acuh, pembangkang, kasar.

Instrumen Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Peserta Didik :

Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa nama anda ?	
2.	Apa yang membuat anda bermain <i>game online</i> ?	
3.	Kapan anda mulai menekuni <i>game online</i> ?	
4.	Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>game online</i> ?	
5.	Berapa lama anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	
6.	Bagaimana anda bisa membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> ?	
7.	Apakah bermain <i>game online</i> dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan nilai pelajaran anda ?	
8.	Bagaimana tanggapan anda jika seseorang cenderung bermain <i>game online</i> berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial ?	
9.	Apa faktor yang membuat anda ketagihan untuk terus bermain <i>game</i>	

No.	Pertanyaan	Jawaban
	<i>online ?</i>	
10.	Bagaimana anda mengatasi kecenderungan dalam bermain <i>game online</i> ?	
11.	Apakah ortu anda membatasi anda bermain <i>game online</i> ?	
12.	Jika orang tua anda melarang anda untuk bermain <i>game online</i> . Bagaimana cara anda untuk dapat bermain <i>game online</i> kembali ?	
13.	Dalam <i>game online</i> anda mengetahui skin yang harus dibeli dengan uang. Bagaimana anda mendapatkan uang untuk membeli skin tersebut ?	
14.	Berapa uang yang ada habiskan untuk membeli skin di <i>game online</i> ?	
15.	Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan menambah ilmu dalam kegiatan belajar anda ?	

Lampiran 6.

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Peserta Didik : Lea Nelsi Citra Tandiali

Hari/Tanggal : Selasa, 22 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa nama anda ?	Lea Nelsi Citra Tandiali
2.	Apa yang membuat anda bermain <i>game online</i> ?	Awalnya liat teman bermain bersama di sekolah saat jam istirahat, kemudian penasaran, dan pulang rumah saya download kemudian saya bermain
3.	Kapan anda mulai menekuni <i>game online</i> ?	Sudah dari kecil, main <i>game cooking day</i> , tapi kalau <i>mobile legend</i> saat duduk di kelas IV
4.	Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>game online</i> ?	Senang dan seru
5.	Berapa lama anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Biasanya 30 menit dalam sehari
6.	Bagaimana anda bisa membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> ?	Biasanya kalau ada tugas di kirim saya kerja tugas dulu, habis itu bermain <i>game</i> .
7.	Apakah bermain <i>game online</i> dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan nilai pelajaran anda ?	Iya, karena biasanya kalau asyik bermain kadang saya lupa kerja tugas, tapi kalau tidak asyik bermain saya kerja tugas dulu

No.	Pertanyaan	Jawaban
8.	Bagaimana tanggapan anda jika seseorang cenderung bermain <i>game online</i> berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial ?	Sebaiknya bermain <i>game onlinenya</i> di kurangi, dan stop pegang <i>handphone</i> . Contohnya seperti saya mungkin karena sering liat layar hp saat ini saya sudah menggunakan kacamata
9.	Apa faktor yang membuat anda ketagihan untuk terus bermain <i>game online</i> ?	Karena bisa mabar dengan teman kelas meski berjauhan rumah.
10.	Bagaimana anda mengatasi kecenderungan dalam bermain <i>game online</i> ?	Biasanya saya stop pegang hpnya saya, dan saya usahakan tidur, kalau lagi rajin saya bantu orang tuanya saya.
11.	Apakah ortu anda membatasi anda bermain <i>game online</i> ?	Iya membatasi
12.	Jika orang tua anda melarang anda untuk bermain <i>game online</i> . Bagaimana cara anda untuk dapat bermain <i>game online</i> kembali ?	Biasa saya pegang hp sembunyi-sembunyi, atau masuk di dalam kamar. Karena saya sekarang sudah tidur sendiri.
13.	Dalam <i>game online</i> anda mengetahui skin yang harus dibeli dengan uang. Bagaimana anda mendapatkan uang untuk membeli skin tersebut ?	Saya belum sampai di tahap itu, saya biasanya hanya bermain <i>classic</i> saja, dan menggunakan skin gratis.
14.	Berapa uang yang ada habiskan untuk membeli skin di <i>game online</i> ?	Tidak pernah beli skin, hanya saya beli kuota saja
15.	Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan menambah ilmu dalam kegiatan belajar anda ?	Tidak

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Peserta Didik : Josa Lorenzo

Hari/Tanggal : Selasa, 22 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa nama anda ?	Josa Lorenzo
2.	Apa yang membuat anda bermain <i>game online</i> ?	Yang membuat saya bermain <i>game online</i> itu saya melihat saudara laki-laki saya bermain <i>game mobile legend</i> di rumah, dan saya merasa saya yang menonton saja merasa seru, kemudian saya tertarik untuk mencoba bermain
3.	Kapan anda mulai menekuni <i>game online</i> ?	Sejak duduk di kelas III , saat itu saya bermain <i>game COC</i>
4.	Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>game online</i> ?	Sangat senang,seru, dan merasa ketagihan
5.	Berapa lama anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Tergantung, biasanya saya main pagi, juga main malam, satu kali main biasanya 10-20 menit
6.	Bagaimana anda bisa membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> ?	Kalau ada tugas saya kerja tugas dulu, habis itu baru lanjut main.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan nilai pelajaran anda ?	Iya berpengaruh
8.	Bagaimana tanggapan anda jika seseorang cenderung bermain <i>game</i>	Sebaiknya segera di hentikan untuk bermain <i>game onlinenya</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
	<i>online</i> berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial ?	atau dikurangi waktu bermainnya.
	Apa faktor yang membuat anda ketagihan untuk terus bermain <i>game online</i> ?	Bisa mabar dengan teman, rasa penasaran, dan penasaran
10.	Bagaimana anda mengatasi kecenderungan dalam bermain <i>game online</i> ?	Biasanya ibu saya membatasi saya untuk menggunakan <i>handphone</i> .
11.	Apakah ortu anda membatasi anda bermain <i>game online</i> ?	Iya ibu saya biasa membatasi saya bermain <i>game online</i> .
12.	Jika orang tua anda melarang anda untuk bermain <i>game online</i> . Bagaimana cara anda untuk dapat bermain <i>game online</i> kembali ?	Saya biasa melakukan suatu pekerjaan di rumah, atau ketika di suruh ibu saya cepat melaksanakannya agar imbalannya bisa di kasih <i>handphone</i> .
13.	Dalam <i>game online</i> anda mengetahui skin yang harus dibeli dengan uang. Bagaimana anda mendapatkan uang untuk membeli skin tersebut ?	Saya tidak membeli skin, biasanya kakak saya yang memberikan skinny kepada saya.
14.	Berapa uang yang ada habiskan untuk membeli skin di <i>game online</i> ?	Saya biasa dibelikan kuota saja untuk membeli skin tidak.
15.	Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan menambah ilmu dalam kegiatan belajar anda ?	Kalau menurut saya menambah pengetahuan saya dalam pelajaran TIK

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Peserta Didik : Davidhill Masakke Girikallo

Hari/Tanggal : Rabu, 23 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa nama anda ?	Davidhill Masakke Girikallo
2.	Apa yang membuat anda bermain <i>game online</i> ?	karena melihat banyak orang yang memainkannya, <i>gamenya</i> lagi viral
3.	Kapan anda mulai menekuni <i>game online</i> ?	Saya mulai bermain game saat berusia 7 tahun, tetapi <i>gamenya</i> hanya <i>game</i> yang bangun-bangun rumah seperti <i>minecraft</i> , saya memainkan. Saya gemar bermain <i>game online</i> saat saya mengetahui bahwa ada game yang bernama <i>free fire</i> .
4.	Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>game online</i> ?	Sangat senang, karena banya teman, punya <i>squad</i> , bisa mabar juga.
5.	Berapa lama anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Biasanya saya bermain 2 jam pagi, 2 jam malam
6.	Bagaimana anda bisa membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> ?	Saya biasanya tidak membagi waktu, kalau ada tugas saya kerja, tetapi jika lagi asyik bermain saya biasanya menunda dulu. Karena

No.	Pertanyaan	Jawaban
		biasanya tugas yang diberikan batas waktu. Jadi 15 menit sebelum batas waktunya habis baru saya cepat-cepat kerja.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan nilai pelajaran anda ?	Iya berpengaruh, karena keasyikkan bermain <i>game online</i> saya biasa lupa kerjakan tugas.
8.	Bagaimana tanggapan anda jika seseorang cenderung bermain <i>game online</i> berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial ?	Tanggapan saya sebaiknya segera berhenti bermain <i>game online free fire</i> , karena bisa membuat otak tegang karena radiasi.
9.	Apa faktor yang membuat anda ketagihan untuk terus bermain <i>game online</i> ?	Karena punya banyak teman, bisa ngobrol meski berbeda daerah, bahkan <i>squad</i> saya ada yang dari luar Makassar, mengisi waktu kosong juga.
10.	Bagaimana anda mengatasi kecenderungan dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya biasanya meminta tolong kepada ibu saya untuk menyimpan <i>handphone</i> saya. Agar saya tidak memainkannya
11.	Apakah ortu anda membatasi anda bermain <i>game online</i> ?	Kadang-kadang
12.	Jika orang tua anda melarang anda untuk bermain <i>game online</i> . Bagaimana cara anda untuk dapat bermain <i>game online</i> kembali ?	Biasanya saya bujuk-bujuk mama saya, atau kalau tidak berhasil saya biasa meminjam <i>handphone</i> adik saya. Dan main di <i>handphone</i> adik saya.

No.	Pertanyaan	Jawaban
13.	<p>Dalam <i>game online</i> anda mengetahui skin yang harus dibeli dengan uang. Bagaimana anda mendapatkan uang untuk membeli skin tersebut ?</p>	<p>Kalau saying ingin <i>top-up</i> saya biasa memakai uang jajan saya, saya biasa tabung uang jajan yang di kasih sama ayah, dari uang itu saya <i>top-up</i> untuk membeli <i>diamond</i>.</p>
14.	<p>Berapa uang yang ada habiskan untuk membeli skin di <i>game online</i> ?</p>	<p>Biasanya saya mengisi itu 30 ribu, biasanya juga 25 ribu. tergantung uang yang terkumpul, atau tidak biasa saya dan adik saya kumpul-kumpul terus uangnya di gabung.</p>
15.	<p>Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan menambah ilmu dalam kegiatan belajar anda ?</p>	<p>Tidak menambah ilmu dalam kegiatan belajar, tetapi bisa membuat otak <i>refreshing</i></p>

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Peserta Didik : Gabriel Linggi

Hari/Tanggal : Rabu, 23 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa nama anda ?	Gabriel Linggi
2.	Apa yang membuat anda bermain <i>game online</i> ?	Rasa penasaran dengan <i>game</i> tersebut
3.	Kapan anda mulai menekuni <i>game online</i> ?	Saya bermain <i>game</i> itu saat masih TK sudah main <i>game</i>
4.	Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>game online</i> ?	Senang sekali, seru, asyik, bisa mengisi kekosongan.
5.	Berapa lama anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Kalau pagi itu saya biasa main dari jam 11 sampai jam 1 terus lanjut lagi jam 4 sampai jam 6 setelah itu malamnya saya main lagi sampai mengantuk.
6.	Bagaimana anda bisa membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> ?	Kalau belajar ada tugas yang di kasih baru saya kerja, tetapi biasanya kalau saya pegang <i>handphone</i> terus ada teman yang biasa ajak mabar dan <i>push rank</i> saya biasa lupa kerja tugasnya saya. Karena asyik sekali bermain. Karena saya mau mencapai di tingkat teratas nya seperti <i>mythic</i> .
7.	Apakah bermain <i>game online</i> dapat	Iya berpengaruh, karena

No.	Pertanyaan	Jawaban
	mempengaruhi kegiatan belajar dan nilai pelajaran anda ?	biasanya asyik bermain <i>game</i> saya lupa kerjakan tugasnya saya dan kirim ke ibu guru, terus kalau sudah mau di kirim biasanya sudah lewat dari waktu yang di tentukan. Jadi sudah tidak di terima biasanya
8.	Bagaimana tanggapan anda jika seseorang cenderung bermain <i>game online</i> berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial ?	Sebaiknya segera dihentikan, tetapi biasanya kalau untuk berhenti bermain <i>game</i> itu sangat susah, apalagi kalau sudah ketagihan. Mungkin menurut saya di kurangi saja waktu bermainnya.
9.	Apa faktor yang membuat anda ketagihan untuk terus bermain <i>game online</i> ?	Supaya bisa naik tingkat, supaya bisa capai <i>mythic</i> , supaya bisa jadi <i>pro-player</i> , bisa <i>booyah</i> .
10.	Bagaimana anda mengatasi kecenderungan dalam bermain <i>game online</i> ?	Biasanya saya gunakan <i>handphone</i> nya saya sampai lowbet atau mati total baru saya lakukan mi sesuatu yang lain seperti nonton tv, dll.
11.	Apakah ortu anda membatasi anda bermain <i>game online</i> ?	Orang tua saya pergi bekerja, saya tinggal bersama opa dan oma. Opa dan oma tidak pernah membatasi saya untuk bermain <i>game online</i> .
12.	Jika orang tua anda melarang anda	saya tidak pernah di larang,

No.	Pertanyaan	Jawaban
	<p>untuk bermain <i>game</i> online. Bagaimana cara anda untuk dapat bermain <i>game online</i> kembali ?</p>	<p>tetapi kalau ibunya saya pulang kerja dan melihat saya pegang hp, saya bilang saya mau kerjakan tugas dari ibu guru.</p>
13.	<p>Dalam <i>game online</i> anda mengetahui skin yang harus dibeli dengan uang. Bagaimana anda mendapatkan uang untuk membeli skin tersebut ?</p>	<p>Saya tabung uang yang di kasih sama ibu dan ayah saya. Karena selama tinggal di rumahnya opa sma oma saya di kasih uang terus, opa dan oma juga kadang kasih uang. Jadi uang yang itu saya pakai untuk <i>top-up</i></p>
14.	<p>Berapa uang yang ada habiskan untuk membeli skin di <i>game online</i> ?</p>	<p>Biasanya saya <i>top-up</i> 50-100 ribu untuk beli <i>diamond</i> atau skin</p>
15.	<p>Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan menambah ilmu dalam kegiatan belajar anda ?</p>	<p>Tidak, tetapi menambah pertemanan saya.</p>

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Peserta Didik : Michello Widarnata

Hari/Tanggal : Rabu, 23 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa nama anda ?	Michello Widarnata
2.	Apa yang membuat anda bermain <i>game online</i> ?	Karena <i>game online</i> bisa membuat saya punya teman, menghibur, dan juga asyik.
3.	Kapan anda mulai menekuni <i>game online</i> ?	Sudah lama saya bermain <i>game online</i> , sejak saya duduk di bangku TK saya sudah bermain <i>game</i> seperti <i>puzzle</i> , <i>minicraft</i> <i>mario bros</i> .
4.	Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>game online</i> ?	Sangat senang, ketagihan juga, seru, dan asyik.
5.	Berapa lama anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari ?	Setiap waktu, karena merasa kosong di rumah, tidak ada kegiatan. Jadi bermain <i>game</i>
6.	Bagaimana anda bisa membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i> ?	Saya tidak biasa bagi waktu, tetapi kalau saya liat di grub kelas ribut-ribut, baru saya <i>leave</i> dulu sebentar baca info.
7.	Apakah bermain <i>game online</i> dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan nilai pelajaran anda ?	Mungkin, karena saya biasa lupa kirim tugas, dan juga biasa terlambat kirim tugas.
8.	Bagaimana tanggapan anda jika seseorang cenderung bermain <i>game online</i> berlebihan dapat	Jangan pegang <i>handphone</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
	mempengaruhi kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial ?	
9.	Apa faktor yang membuat anda ketagihan untuk terus bermain <i>game online</i> ?	Karena bisa <i>push rank</i> , kemudian banyak teman mabar, karena mau jadi <i>pro-player</i> , mau ikut <i>tournament</i>
10.	Bagaimana anda mengatasi kecenderungan dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya tidak bisa mengatasinya, karena sudah ketagihan. Jadi kalau tidak main satu hari, saya merasa lain-lain. Merasa tidak ada target yang saya capai, dan saya tidak bisa sampai di <i>mythic</i> nantinya.
11.	Apakah ortu anda membatasi anda bermain <i>game online</i> ?	Orang tua saya pergi bekerja, saya tinggal bersama sepupu, sehingga tidak ada yang melarang saya untuk bermain, kemudian saya juga anak satu-satu jadi bebas.
12.	Jika orang tua anda melarang anda untuk bermain <i>game online</i> . Bagaimana cara anda untuk dapat bermain <i>game online</i> kembali ?	Orang tua tidak pernah melarang untuk bermain <i>game</i> , karena saya tidak punya saudara. Jadi teman saya hanya ada di <i>game</i> sehingga mereka mungkin mengerti.
13.	Dalam <i>game online</i> anda mengetahui skin yang harus dibeli dengan uang. Bagaimana anda mendapatkan uang untuk membeli skin tersebut ?	Biasanya dari uang yang di kasih oleh orangtua, atau saya biasa gunakan <i>gopay</i> nya ibunya saya . karena biasa diisi

No.	Pertanyaan	Jawaban
		lewat <i>handphone</i> saya, saya juga biasa pakai dari uang hasil ikut <i>tournament</i>
14.	Berapa uang yang ada habiskan untuk membeli skin di <i>game online</i> ?	Biasanya kalau ada uang dua ratus ribu sampai tiga ratus ribu biasanya dan saya pke <i>top-up</i> semua untuk beli skin, <i>hero</i> , sama yang lainnya
15.	Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan menambah ilmu dalam kegiatan belajar anda ?	Mungkin tidak



BOSOWA

Lampiran 7

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Orang tua : Aldegonda

Hari/Tanggal : Kamis, 24 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapakah nama ibu ?	Aldegonda
2.	Jenis <i>game online</i> apa yang dimainkan oleh anak ibu ?	<i>Mobile Legend</i>
3.	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap hasil belajara anak anda selama ini ?	Dampaknya itu nilainya menurun mulai dari kelas IV
4.	Apa ibu merasakan adanya perubahan sikap yang terjadi dalam diri anak anda selama bermain <i>game online</i> ?	Sangat merasakan, seperti cuek, pembangkang, malas ketika di suruh, dan egoism au menang sendiri.
5.	Menurut ibu, mengapa <i>game online</i> sangat mempengaruhi pola belajar anak anda ?	Karena seru dimainkan sehingga <i>game online</i> tersebut membuat anak saya menjadi ketagihan dan juga kecanduan
6.	Berapa lama anak anda memainkan <i>game online</i> ?	30 menit
7.	Sebagai orang tua, hal apa saja yang sudah anda lakukan untuk mengontrol intensitas anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Saya sering menasehatinya, mengingatkannya, jika dia tidak mendengar saya biasanya menyitanya secara paksa.

Lembar Wawancara

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Orang tua : Milda Yuptin Mompewa

Hari/Tanggal : Kamis, 24 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapakah nama ibu ?	Milda Yuptin Mompewa
2.	Jenis <i>game online</i> apa yang dimainkan oleh anak ibu ?	<i>Mobile Legend</i>
3.	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap hasil belajar anak anda selama ini ?	Saya rasa sangat berdampak, di tambah saya tidak tinggal di rumah, jadi tidak ada yang bisa mengontrol dan mengingatkan anak saya serta tidak ada yang bisa membimbing dan mengarahkannya.
4.	Apa ibu merasakan adanya perubahan sikap yang terjadi dalam diri anak anda selama bermain <i>game online</i> ?	Selama ini banyak perubahan sikap yang saya rasakan, di tambah saat kelas IV saya pernah dipanggil oleh wali kelas karena ia telah memukul temannya, juga pemalas dan pembangkang, mungkin saja karena ia merasa anak tunggal sehingga ia bersikap seperti itu, selain itu orangnya sangat cuek, lebih sibuk dengan dunianya sendiri dibanding orang-orang di sekitarnya.

No.	Pertanyaan	Jawaban
5.	Menurut ibu, mengapa <i>game online</i> sangat mempengaruhi pola belajar anak anda ?	Menurut saya karena <i>game online</i> mempunyai daya tarik tersendiri dimana grafik dan <i>desain</i> yang menarik yang membuat anak-anak tertarik, di tambah lagi <i>game online</i> sekarang sudah bisa dimainkan meskipun jaraknya berjauhan, sehingga memudahkan anak-anak untuk berelasi dengan mudah dengan teman-temannya. Dari <i>desain</i> , grafik, dan pembuatan <i>game</i> itulah yang membuat anak penasaran dan tertarik sehingga ketika anak memainkan <i>game</i> tersebut dan merasa nyaman disitulah muncul rasa candu atau ketagihan yang akhirnya mempengaruhi pola belajar dan perilaku anak-anak.
6.	Berapa lama anak anda memainkan <i>game online</i> ?	Saat duduk di kelas IV non-stop dia bermain <i>game</i> meskipun sudah saya tegur berulang kali, tetapi saat anak saya masih duduk di kelas IV saya masih bisa mengontrolnya, namun berbeda dengan sekarang yang

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p>sudah tidak tinggal serumah yang membuat saya tidak bisa mengontrol anak saya, sampai pada saat suatu malam saya menelpon keponakan saya untuk menanyakan keadaan adiknya melalui video <i>call</i> ternyata anak saya masih bermain <i>game</i> di kamarnya, saya kaget karena saat itu jam sudah menunjukkan pukul 00.00. hal itu yang membuat saya sedih dan merasa bahwa saya gagal sebagai orang tua, namun mau dikata apa. tugas dan tanggung jawab yang mengharuskan saya untuk berpisah tempat tinggal dengan anak saya.</p>

7.	Sebagai orang tua, hal apa saja yang sudah anda lakukan untuk mengontrol intensitas anak dalam bermain <i>game online</i> ?	Ketika masih duduk di kelas IV kadang saya menyita <i>handphonenya</i> , atau tidak mengisi kuota dan <i>wifi</i> . Tetapi sekarang saya hanya berserah dan memberikan tanggung jawab kepada keponakan saya untuk bisa mengontrol adiknya di rumah. Urusan sekilah saya biasa berkomunikasi dengan wali kelasnya perihal proses perkembangan anak saya dalam bidang akademiknya.
----	---	--

BOSOWA



Lampiran 8

Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

SD Frater Bakti Luhur Makassar

Nama Guru Kelas : Wilhelmina Oso Albert, S.Pd

Hari/Tanggal : Kamis, 24 September 2020

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapakah nama ibu ?	Wilhelmina Oso Albert
2.	Apa dampak dari bermain <i>game online</i> yang terlihat dalam diri peserta didik (Lea, David, Gabriel, Michello, dan Josa) ?	Dampak dari <i>game online</i> yang terlihat pada diri anak peserta didik saya yaitu semangat belajarnya menjadi kurang, dan mereka juga kurang bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan karena fokusnya hanya untuk bermain <i>game</i> , terus kadang mereka lupa waktu sampai tugastugas di rumah tidak dikerjaka, dan banyak keluhan dari orang tua yang mengatakan bahwa mereka sulit mengontrol anak-anaknya pekerjaan dan juga karena focus anak-anak hanya untuk bermain <i>game</i> saja.
3.	Sebagai seorang guru, apa upaya yang dilakukan untuk mendorong semangat belajar dari peserta didik tersebut ?	Hal-hal yang saya lakukan untuk mendorong supaya peserta didik saya semangat dalam belajar apalagi kan sekarang dengan maraknya <i>game</i> yang keren yang di sukai dan di gemari oleh anak-anak, upaya yang saya lakukan yaitu saya memberikan mereka kuis-kuis untuk memacu

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p>semangatnya mereka, jadi semacam bertanya jawab. Kemudian saya biasa memberikan mereka <i>reward</i> atau <i>gift</i>, saya juga biasa memberikan <i>challenge</i> berupa makanan, karena saya berpikir, salah satu dampak dari bermain <i>game</i> itu berpengaruh terhadap kesehatan salah satunya mata, jadi kadang saya memberika <i>challenge</i> untuk makan wortel atau kadang sayur-sayuran, dan juga nasihat setiap hari mengenai dampak-dampak negative bermain <i>game online</i>.</p>
4.	<p>Metode apa saja yang diambil untuk membantu peserta didik dalam proses belajar ?</p>	<p>Metode belajar yang saya berikan dalam proses belajar yaitu salah satunya saya jelaskan metode bertanya jawab, kadang juga metode diskusi artinya saya mendengarkan apa pendapat mereka tentang semua hal, bahkan <i>game</i> yang mereka mainkan dan juga kesenangan mereka, maksudnya nilai apa yang mereka dapatkan atau kesenangan apa yang mereka</p>

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p>dapatkan ketika bermain <i>game online</i>. Dalam melakukan metode diskusi ini saya berusaha untuk bukan menjadi seorang guru melainkan menjadi seorang teman yang mau mendengarkan mereka, supaya mereka tidak takut dan bisa dengan mudah menceritakan tentang dunianya mereka dengan <i>game</i></p>
5.	<p>Menurut ibu, bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap hasil belajar peserta didik ?</p>	<p>Pengaruhnya itu sangat terlihat bahwa anak-anak menjadi semakin malas belajar sehingga hasil penilaiannya mereka menurun, apalagi anak-anak yang awalnya kita lihat semangat belajarnya tinggi tapi setelah dia gemar bermain <i>game online</i> semangat belajarnya semakin merosot, terkadang sebelum adanya pandemi ini kadang anak itu mengantuk dan konsentrasinya menjadi berkurang karena tidak fokus lagi pada pelajaran tetapi fokusnya kapan istirahat mau bermain <i>game</i>, kapan pulang mau bermain <i>game</i>.</p>

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Apakah ada perubahan sikap yang cenderung terlihat dalam diri kelima peserta didik ini ?	Iya ada, kecenderungannya itu ada pada satu anak yaitu Michello, dia itu karena mungkin sering bermain <i>game</i> dan kurangnya perhatian dari orangtua karena orangtua sibuk bekerja, sehingga menjadikan anak tersebut pendiam, dan lebih tertutup, dan kurang bergaul dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Lebih menyendiri dan lebih asyik dengan dunianya sendiri karena fokus dengan <i>game</i> , Karen amungkin terbiasa bermain <i>game</i> dan tidak ada yang menegur di rumah, sehingga dia kurang bergaul.

Lampiran 9

Dokumentasi Hasil Belajar Peserta Didik kelas V Donbosco

SD Frater Bakti Luhur Makassar

1. Lea Nelsi Citra Tandiali

Predikat		Deskripsi
B		Daya karsa dalam pembelajaran religiusitas baik,
		Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
		disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

2 Sikap Sosial

Predikat		Deskripsi
B		Daya karsa dalam pembelajaran religiusitas baik,
		Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
		disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	88	3.20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
3	Bahasa Indonesia	75	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
4	Matematika	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	82	2.80	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	90	3.33	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	3.47	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	85	3.00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	3.27	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			
		KKM	NILAI	PREDIKAT	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	86	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
4	Matematika	75	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	80	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA SANGAT BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	91	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	80	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)


NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	86	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
4	Matematika	75	70	B-	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	85	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	89	A-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA SANGAT BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	84	B	Penguasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	91	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	93	A	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	PRAKTEK			
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	92	A	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti luhur SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti luhur SANGAT BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	95	A+	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Esai, Puisi/Pantun, Cerpen) SANGAT BAIK
4	Matematika	75	84	B	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALIL/AKSIOMA/TEORI/RUMUS MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	94	A	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	97	A+	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA SANGAT BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	94	A	Pelaksanaan TUGAS Kerajinan Tangan & Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak dinikmati SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	A	Pelaksanaan LATHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan menerapkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	84	B	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI/ROLE PLAY SANGAT BAIK, dan Kemampuan MENGHASILKAN Essay/Poetry/Short Stories SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TIK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		867			
RERATA NILAI		86,7			

KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN

2. Josa Lorenzo

 SD FRATER BAKTI LUHUR <small>Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 No. 24 Makasar Status: Terakreditasi "A", NPSN: 2012143, NISN: 1021901342 Email: SD.FraterBaktiLuhur@gmail.com</small>					
PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK					
Tahun Pelajaran 2019/2020					
Nama Siswa	: JOSA LORENZO	Kelas	: IV DON BOSCO		
Nomor Induk Siswa	: 00871617	No. Absen	: 15		
Nomor Induk Siswa Nasional	: 0101045739	Semester	: I (satu)		
A. SIKAP					
1. Sikap Spiritual					
Prefikat	Deskripsi				
B	Daya kerna dalam pembelajaran religiusitas baik,				
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik				
	disiplin dan tanggung jawab serta kreatifitas baik				
2. Sikap Sosial					
Prefikat	Deskripsi				
B	Daya kerna dalam pembelajaran religiusitas baik,				
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik				
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik				
B. NILAI RAPOR					
NO	MATA PELAJARAN	KKM	Nilai RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	86	3,07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	85	3,00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	86	3,07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
4	Matematika	75	81	2,73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	86	3,07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	83	2,87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	88	3,20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jati Diri, Olahraga dan Kesehatan	80	92	3,47	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	88	3,20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	3,27	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	84	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	85	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	80	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
4	Matematika	75	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA SANGAT BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALECT & CONVERSATION SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	A-	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI	PREDIKAT	PRAKTEK	
						DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	88	A-		Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan meniripkan contoh budi pekerti lahir SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	85	B		Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan meniripkan contoh budi pekerti lahir BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	94	A		Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Esai, Puisi/Pamflet, Cerpen) SANGAT BAIK
4	Matematika	75	82	B		Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALIL/AKSOMA/TEORI/RUMUS MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	93	A		Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA SANGAT BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	87	A-		Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	96	A+		Pelaksanaan TUGAS Keagamaan, Tanggung Jawab & Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak dikomisi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A		Pelaksanaan LATIHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan meniripkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	95	A		Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI ROLE PLAY SANGAT BAIK, dan Kemampuan MENJELASKAN Esay/Poetry/Short Stories SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-		Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TIK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		864				
RERATA NILAI		86,4				
RANKING				dari		siswa

KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN



SD FRATER BAKTI LUHUR

Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 19 No. 21 Makasar
 Status: Terakreditasi "A", NPSN: 4032144, NISN: 10219013432
 Email: SD@fraterbakti Luhur@yahoo.com

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK

Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa : JOSA LORENZO Kelas : IV Don Bosco
 Nomor Induk Siswa : 00871617 No. Absen : 15
 Nomor Induk Siswa Nasional : 0101045739 Semester : II (dua)

A. SIKAP

1 Sikap Spiritual

Predikat	Deskripsi
A	Daya kerja dalam pembelajaran religiusitas sangat baik.
	Sikap toleran dan cinta damai sangat baik.
	Disiplin dan tanggung jawab serta tanggung jawab sangat baik.

2 Sikap Sosial

Predikat	Deskripsi
A	Kepedulian Sosial dan Kepedulian Lingkungan sangat baik.
	Semangat kebangsaan dan Cinta tanah air sangat baik.
	Kejujuran, Kerja Keras dan Kemampuan berkomunikasi sangat baik.

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	88	3.20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	87	3.13	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
3	Bahasa Indonesia	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	88	3.20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	89	3.27	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	90	3.35	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	3.47	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	87	3.13	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	91	3.40	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	85	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
4	Matematika	75	82	B	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA SANGAT BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	85	A-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA SANGAT BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	84	B	Penguasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	91	A	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	92	A	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	PRAKTEK			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	93	A	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan merencanakan contoh budi pekerti lahir SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	94	A	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan merencanakan contoh budi pekerti lahir SANGAT BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	84	B	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Esai, Puisi/Pantun, Cerpen) BAIK
4	Matematika	75	97	A+	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALIL AKSIOMA/TEOR/KRIMUS MATEMATIKA dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA SANGAT BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	98	A+	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA SANGAT BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	94	A	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA SANGAT BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	98	A+	Pelaksanaan TUGAS Kegiatan Tangan & Keterampilan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak diukir SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Pelaksanaan LATHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan menerapkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	80	B	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI ROLE PLAY SANGAT BAIK, dan Kemampuan MENGBASILKAN Esay/Poetry/Short Stories SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		879			
RERATA NILAI		87,9			

KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN

3. Davidhill Masakke Girikallo

SD FRATER BAKTI LUHUR
Jl. Pemuda Keselamatan Km. 14 No. 26 Medan
 Medan, Sumatera Utara, NPSN: 4011143, NISN: 18179813412
 Email: sdb@sdfraterbakti.com

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK
 Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa : DAVIDHILL MASAKKE GIRIKALLO Kelas : IV Don Bosco
 Nomor Induk Siswa : 01161617 No. Absen : 22
 Nomor Induk Siswa Nasional : 009624963E Semester : I (Ganjil)

A. SIKAP

1. Sikap Spiritual

Prekhat	Deskripsi
II	Daya keruh dalam pembelajaran religiusitas baik.
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik.
	Disiplin dan tanggung jawab serta kreatifitas baik.

2. Sikap Sosial

Prekhat	Deskripsi
II	Kepedulian Sosial dan Kepedulian Lingkungan sudah baik.
	Semangat kebersamaan dan Cinta tanah air sudah baik.
	Kajuguna, Kerja Cetas dan Kemampuan berkomunikasi sudah baik.

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESCRIPTION
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	87	3.13	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF sangat baik (SB)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	84	2.91	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	84	2.91	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	83	2.87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF baik (B)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	89	3.22	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jernani, Olahraga dan Kesehatan	80	91	3.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF sangat baik (SB)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	3.22	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengetahuan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	86	A-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	80	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
4	Matematika	75	82	B	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Kecepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Kecepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	78	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Kecepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	87	A-	Penguasaan KONSEP Materi Ekspresi Tangap dan Estimasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	94	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	89	A-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	A-	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

B. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	PRAKTEK			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PRESTASI	
1	Pendidikan Agama dan Studi Keagamaan	80	89	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Studi Keagamaan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dilihat Kemampuan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan mengerjakan lembar hasil pekerjaan SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	80	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Studi Keagamaan BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dilihat Kemampuan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan mengerjakan lembar hasil pekerjaan BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	91	A	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan Karya (Esai, Puisi/Pantun, Cerpen) BAIK
4	Matematika	75	84	B	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALAM JAKSMA/TEKNIKUMS MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODUL MATEMATIKA BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	85	B	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	86	A-	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	91	A	Pelaksanaan TUGAS Kegiatan Tangar & Keterampilan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak dikomisi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jurnali, Olahraga dan Kesehatan	80	91	A	Pelaksanaan LATIHAN Pendidikan Jurnali dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan mengerjakan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	82	B	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASIBOLE PLAY SANGAT BAIK, dan Kemampuan MENGHASILKAN Esai- Twoy-Show- Story SANGAT BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran PR dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		857			
RERATA NILAI		85,7			
KETERANGAN ANTARMATA PELAJARAN					



SD FRATER BAKTI LUHUR

Jl. Prima Kemendekan Km. 10 No. 26 Makassar
 Status: Terakreditasi "A", NPSN: 4031210, NISN: 102190013432
 Email: SDFrakterBaktiLuhur@yahoo.com

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK

Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa : DAVIDHILL MASAKKE GIRIKALLO Kelas : IV DON BOSCO
 Nomor Induk Siswa : 01161617 No. Absen : 22
 Nomor Induk Siswa Nasional : 0096249638 Semester : II (dua)

A. SIKAP

1. Sikap Spiritual

Predikat	Deskripsi
B	Daya karsa dalam pembelajaran religiusitas baik,
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

2. Sikap Sosial

Predikat	Deskripsi
B	Daya karsa dalam pembelajaran religiusitas baik,
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	82	2.80	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	78	2.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	78	2.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	87	3.13	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	3.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	3.27	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)


C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	84	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	77	B-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
4	Matematika	75	78	B-	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	75	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	78	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	86	A-	Penguasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	94	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	78	B-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI	PREDIKAT	PRAKTEK
					DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	88	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti luhur SANGAT BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	84	B	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti luhur BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	90	A	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Esai, Puisi/Pantun, Cerpen) BAIK
4	Matematika	75	79	B-	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALIL/AKSIOMA/TEORI/RUMUS MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	89	A-	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	79	B-	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	89	A-	Pelaksanaan TUGAS Kerajinan Tangan & Ekstrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak dinikmati SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Pelaksanaan LATHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan menerapkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	85	B	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI/ROLE PLAY BAIK, dan Kemampuan MENGHASILKAN Essay/Poetry/Short Stories BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TIK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		836			
RERATA NILAI		83,6			
RANKING		dari siswa			
KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN					

4. Gabriel Linggi



SD FRATER BAKTI LUHUR

Jl. Pemuda Kempekatan Km. 10 No. 24 Makasar
 Status: Terakreditasi "A", NPSN: 40312143, SNS: 302196013432
 Email: sdb@fraterbakti.com

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK
Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa : **GABRIEL LINGGI** Kelas : **IV DON BOSCO**
 Nomor Induk Siswa : **00511617** No. Absen : **9**
 Nomor Induk Siswa Nasional : **0107218942** Semester : **1 (satu)**

A. SIKAP

1. Sikap Spiritual

Predikat	Deskripsi
B	Daya kerja dalam pembelajaran religiusitas baik
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

2. Sikap Sosial

Predikat	Deskripsi
B	Daya kerja dalam pembelajaran religiusitas baik
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	85	3.00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	85	3.00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	82	2.80	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	79	2.60	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	83	2.87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	80	2.67	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	83	2.87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	3.47	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	80	2.67	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	3.27	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			
		KKM	Nilai	PREDIKAT	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	83	D	Pengasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	86	A-	Pengasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	77	B-	Pengasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
4	Matematika	75	78	B-	Pengasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	78	B-	Pengasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	78	B-	Pengasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	80	B	Pengasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	91	A	Pengasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	76	B-	Pengasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	88	A-	Pengasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI	PREDIKAT	PRAKTEK
					DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	88	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti lahir BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	87	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti lahir BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	91	A	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Essai, Puisi/Pantun, Cerita) BAIK
4	Matematika	75	86	A-	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran BAHAN/KEBENDA/TEORI/UMUM MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	92	A	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	85	B	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	93	A	Pelaksanaan TUGAS Kerajinan Tangan & Kemampuan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak diinonasi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmuni, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Pelaksanaan LATIHAN Pendidikan Jasmuni dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan menerapkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	82	B	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI/ROLE PLAY BAIK, dan Kemampuan MENGHASILKAN Essay/Poetry/Short Stories BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TIK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		858			
RERATA NILAI		85,8			

KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN



SD FRATER BAKTI LUHUR

Jl. Prinsip Kemendikbud Km. 10 No. 25 Medan
 Status: "Terakreditasi "A", NPSN: 4012143, NISN: 102190413432
 Email: sdb@fraterbakti Luhur.com

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK

Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa : GABRIEL LINGGI Kelas : IV Don Bosco
 Nomor Induk Siswa : 00511617 No. Absen : 9
 Nomor Induk Siswa Nasional : 0107218942 Semester : II (dua)

A. SIKAP

1. Sikap Spiritual

Predikat	Deskripsi
B	Daya Iktisad dalam pembelajaran religiusitas baik.
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik.
	Disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik.

2. Sikap Sosial

Predikat	Deskripsi
A	Kepedulian Sosial dan Kepedulian Lingkungan sangat baik.
	Semangat kebangsaan dan Cinta tanah air sangat baik.
	Kejujuran, Kerja Keras dan Kemampuan berkomunikasi sangat baik.

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	85	3,00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	85	3,00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	84	2,93	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	84	2,93	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	84	2,93	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	83	2,87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	88	3,20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	92	3,47	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	82	2,80	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	91	3,40	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)


C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			DESKRIPSI
		KKM	Nilai	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
4	Matematika	75	82	B	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Kemampuan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Kemampuan Penyelesaian Soal IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	82	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Kemampuan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	84	B	Penguasaan KONSEP Materi Kegiatan Tari dan Kemampuan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jurnali, Olahraga dan Kesehatan	80	91	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jurnali, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	91	A	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI	PREDIKSI	PRAKTEK	
						DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	87	A-		Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keryaman dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menanggapi contoh budi pekerti lahir BAIK.
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	83	B		Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keryaman dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menanggapi contoh budi pekerti lahir BAIK.
3	Bahasa Indonesia	75	90	A		Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan Karya (Esai, Puisi/Pamflet, Cerita) BAIK.
4	Matematika	75	82	B		Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALEL/AKSIOMA/TEOREM/DUMUS MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA BAIK.
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	89	A-		Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK.
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	84	B		Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK.
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	88	A-		Pelaksanaan TUGAS Kegiatan Tangan & Kemampuan BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak diwarnai BAIK.
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A		Pelaksanaan LATHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan menanggapi Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK.
9	Bahasa Inggris	75	85	A-		Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI ROLE PLAY BAIK, dan Kemampuan MENJALANAN Essay/Poetry/Short Stories BAIK.
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-		Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK.
JUMLAH		838				
RERATA NILAI		83,8				
RANKING					dari	siswa
KETERANGAN ANTARMATA PELAJARAN						

5. Michello Widarnata



SD FRATER BAKTI LUHUR

Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 10 No. 26 Makassar
 Status: Terakreditasi "A", NPSN: 40312143, NSS: 102196013432
 Email: SDFR.bakti Luhur@yahoo.com

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK

Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa	: MICHELLO WIDARNATA	Kelas	: IV Don Bosco
Nomor Induk Siswa	: 00751617	No. Absen	: 12
Nomor Induk Siswa Nasional	: 0101167442	Semester	: 1 (satu)

A. SIKAP

1 Sikap Spiritual

Predikat	Deskripsi
B	Daya karsa dalam pembelajaran religiusitas baik.
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik.
	Disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik.

2 Sikap Sosial

Predikat	Deskripsi
B	Kepedulian Sosial dan Kepedulian Lingkungan sudah baik.
	Semangat kebangsaan dan Cinta tanah air sudah baik.
	Kejujuran, Kerja Keras dan Kemampuan berkomunikasi sudah baik.

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	KKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	83	2.87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	85	3.00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	79	2.60	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	85	3.00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	83	2.87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	86	3.07	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	3.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	85	3.00	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	88	3.20	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	77	B-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	80	B	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK
4	Matematika	75	79	B-	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	83	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	82	B	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	84	B	Penguasaan KONSEP Materi Kerajinan Tangan dan Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	86	A-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	87	A-	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTEK)

NO	MATA PELAJARAN	PRAKTEK			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	87	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti luhur BAIK
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	88	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Dalil Keagamaan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti luhur BAIK
3	Bahasa Indonesia	75	92	A	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Esai, Puisi/Pantun, Cerpen) BAIK
4	Matematika	75	78	B-	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALIL/AKSIOMA/TEORI/RUMUS MATEMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATEMATIKA BAIK
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	87	A-	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	84	B	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Teori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK
7	Seni Budaya dan Prakarya	75	89	A-	Pelaksanaan TUGAS Kerajinan Tangan & Ketrampilan SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak dinikmati SANGAT BAIK
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Pelaksanaan LATIHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESTASI Olahraga dan menerapkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK
9	Bahasa Inggris	75	84	B	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI/ROLE PLAY BAIK, dan Kemampuan MENGHASILKAN Essay/Poetry/Short Stories BAIK
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TIK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layak tayang SANGAT BAIK
JUMLAH		848			
RERATA NILAI		84.8			

KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN



SD FRATER BAKTI LUHUR

Jl. Perintis Kemerdekaan Km. 18 No. 24 Makassar
 Status: Terakreditasi "A", SPSN: 4012143, NSE: 102196013411

PENCAPAIAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK

Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Siswa : MICHELLO WIDARNATA Kelas : IV DGN BOSCO
 Nomor Induk Siswa : 00751617 No. Absen : 12
 Nomor Induk Siswa Nasional : 0101167442 Semester : II (dua)

A. SIKAP

1. Sikap Spiritual

Predikat	Deskripsi
B	Daya kerna dalam pembelajaran religiusitas baik.
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

2. Sikap Sosial

Predikat	Deskripsi
B	Daya kerna dalam pembelajaran religiusitas baik.
	Sikap toleran dan cinta damai sudah baik
	disiplin dan tanggung jawab serta kreativitas baik

B. NILAI RAPOR

NO	MATA PELAJARAN	NKM	NILAI RAPOR	IP	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	83	2.87	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	80	2.67	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
3	Bahasa Indonesia	75	82	2.80	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
4	Matematika	75	77	2.47	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	78	2.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	81	2.73	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	3.53	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)
9	Bahasa Inggris	75	79	2.60	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF baik (B)
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	89	3.27	Kemampuan KOGNITIF dan PSIKOMOTOR sangat baik, kemampuan pengembangan AFEKTIF sangat baik (SB)

C. NILAI KOGNITIF (PENGETAHUAN)

NO	MATA PELAJARAN	PENGETAHUAN			
		KKM	NILAI	PREDIKAT	DESKRIPSI
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	81	B	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK.
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	76	B-	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK.
3	Bahasa Indonesia	75	75	B-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK.
4	Matematika	75	77	B-	Penguasaan KONSEP Materi Matematika CUKUP BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal CUKUP BAIK.
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	76	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK.
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	76	B-	Penguasaan KONSEP Materi Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi serta Ketepatan Penyelesaian Soal IPA BAIK.
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	76	B-	Penguasaan KONSEP Materi Kegiatan Tanggul dan Keterampilan BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi BAIK.
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Penguasaan KONSEP Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK.
9	Bahasa Inggris	75	75	B-	Penguasaan KONSEP Materi Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi & READING serta DIALOG & CONVERSATION BAIK.
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	88	A-	Penguasaan KONSEP Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan PEMAHAMAN Materi dan ANALISIS Materi SANGAT BAIK.

D. NILAI PSIKOMOTOR (PRAKTIK)

NO	MATA PELAJARAN	PRAKTIK			DESKRIPSI
		KKM	NILAI	PREDIKAT	
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	80	85	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Uraii Kegiatan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti labur BAIK.
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	85	A-	Pelaksanaan TUGAS Pendidikan Agama dan Budi Pekerti BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Uraii Kegiatan dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menerapkan contoh budi pekerti labur BAIK.
3	Bahasa Indonesia	75	92	A	Pelaksanaan TUGAS Bahasa Indonesia BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan karya (Esai, Puisi/Pantom, Cerita) BAIK.
4	Matematika	75	77	B-	Pelaksanaan TUGAS & PR Matematika BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran DALJLAKHOMIA/TORQUELE/MUS MATHMATIKA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan ALAT PERAGA & MODEL MATHMATIKA BAIK.
5	Ilmu Pengetahuan Alam	75	87	A-	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Tiori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK.
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	75	82	B	Pelaksanaan TUGAS & PR Ilmu Pengetahuan Alam BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Tiori IPA dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan PRAKTIKUM IPA dan menghasilkan ALAT PERAGA IPA BAIK.
7	Seni Budaya dan Prakarya	74	89	A-	Pelaksanaan TUGAS Kerajinan Tangan & Ketrampilan BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Prakarya dalam PRESENTASI BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA yang layak pajang dan layak diukoni BAIK.
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	80	93	A	Pelaksanaan LATIHAN Pendidikan Jasmani dan Olahraga SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran Ilmu Kesehatan dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan PRESENTASI Challenge dan menerapkan Ilmu Kesehatan SANGAT BAIK.
9	Bahasa Inggris	75	85	A-	Pelaksanaan TUGAS dan PR Bahasa Inggris BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran dalam PRESENTASI ROLE PLAY BAIK, dan Kemampuan MENGHANSIKAN Essay/Poetry/Short Stories BAIK.
10	Teknologi Informasi dan Komunikasi	75	90	A-	Pelaksanaan TUGAS Teknologi Informasi dan Komunikasi SANGAT BAIK, Kemampuan MENJELASKAN pokok pikiran TBK dalam PRESENTASI SANGAT BAIK, Kemampuan menghasilkan KARYA VISUAL yang layakayang SANGAT BAIK.
JUMLAH		825			
RERATA NILAI		82,5			
RANKING		dari		siswa	

KETERANGAN ANTAR MATA PELAJARAN

Lampiran 10

KEGIATAN PENELITIAN



Lampiran 11 Surat Izin Meneliti

UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar Sulawesi Selatan 90231
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117. Faks: 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.213/FKIP/Unibos/IX/2020
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah SD Frater Bakti Luhur Makassar
 di -
 Makassar


Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Maria Silrani K
 NIM : 4516103068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Universitas Bosowa

Judul Penelitian :
**Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik
 SD Frater Bakti Luhur Makassar**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 21 September 2020
 Dekan,

 Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0922097001

Tembusan:
 1. Rektor Universitas Bosowa
 2. Arsip

Lampiran 12. Surat Keterangan telah Meneliti

YAYASAN TAMAN TUNAS
SD FRATER BAKTI LUHUR TERAKREDITASI "A"
 Jl. Perintis Kemerdekaan Km.10 No. 26 Telp.(0411) 586072
 E-mail : SDFR.baktiluhur@yahoo.com Kode Pos 90245 Makassar
 (NSS : 102196013432)

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 045/S.Ket/SD-FBL/IX/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Frater Bakti Luhur, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan menerangkan bahwa :


Nama	: Maria Sirani Kleruk
NIM	: 4516103068
Program Studi	: SI PGSD
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Jl. Perumnas Antang Blok VIII Bambu – bambu

Benar – benar telah melakukan Penelitian / pengambilan data di SD Frater Bakti Luhur dalam hal penyusunan skripsi dengan Judul :

**“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
 SD FRATER BAKTI LUHUR MAKASSAR “**

Yang pelaksanaannya tanggal 22 – 25 September 2020

Demikian Surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 26 September 2020
 Kepala Sekolah

Fr. Silvanus Gole HHK, M.Pd

RIWAYAT HIDUP

Maria Silrani Kleruk lahir di Makassar, pada 30 Maret 1998. Putri 3 dari pasangan Severianus Raga dan Yuventa Otang, S.Pd. Pada tahun 2003-2004, penulis mengenyam pendidikan di bangku taman kanak-kanak di TK Frater Teratai I Makassar.

Penulis melanjutkan pendidikan di SD Frater Bakti Luhur Makassar pada tahun 2004-2010. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di bangku Sekolah Menengah Pertama di SMP Frater Thamrin Makassar melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas pada tahun 2013-2016 di SMA Negeri 12 Makassar. Pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di Universitas Bosowa dengan memilih Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama di perguruan tinggi, penulis bergabung dengan beberapa Organisasi Kemahasiswaan. Mulai tahun 2017-2018 sebagai anggota Divisi Penalaran Akademik di Himpunan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Penulis juga bergabung di Organisasi Kepramukaan KCN (Kharisma Coccus Nucivera) pada tahun 2014, dan di tahun 2018/2019 penulis dipilih sebagai Sekertaris Ambalan Tulolonna

Penulis menjalani Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) SD Negeri Daya 1 Kota Makassar, kemudian dilanjutkan dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Pangkep) pada tahun 2019