



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

**SURAT KETERANGAN MELAKUKAN KEGIATAN**

Nomor: 1052/Publikasi - UPY/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Pusat Publikasi LPPM Universitas PGRI Yogyakarta memberikan keterangan bahwa :

Nama : Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd  
NIS : 19800215 201008 2 007  
Unit Kerja : Prodi PGSD

Telah menjadi Pemakalah dalam Seminar Nasional FKIP UPY 2023 bertema “Menghadapi Peluang dan Tantangan Di Era 5.0 Melalui Pembelajaran Berkelanjutan” yang di selenggarakan pada :

Tanggal : 25 Juli 2023  
Penyelenggara: FKIP Universitas PGRI Yogyakarta  
Judul Makalah : Dampak Game Online Terhadap Kemampuan Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siswa Sekolah Dasar

Demikian surat keterangan melaksanakan kegiatan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Juli 2023  
Kepala Pusat Publikasi



Ari Kusuma W., S.T., M.Cs  
NIS. 19910423 201805 1 004



# Seminar Nasional

## MENGHADAPI PELUANG DAN TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA 5.0 MELALUI PEMBELAJARAN BERKELANJUTAN



Dr. Nihen Wahyu Utami, M. Pd.  
Universitas PGRI Yogyakarta



Dr. Johar Alimuddin, M. Pd.  
STKIP Majenang



Rifa Arista Asih, Ph. D.  
Universitas Muhammadiyah Malang

### CALL FOR PAPER

#### SUBTEMA:

1. Artificial Intelligence.
2. Pembelajaran berkelanjutan.
3. Etnomatematika.
4. Pembelajaran borpendekatan mitigasi bencana.
5. Trends in translation.
6. Pembelajaran berbasis digital.
7. Isu mutakhir pembelajaran di Indonesia.
8. Praktik baik pembelajaran masa kini.
9. Inovasi pembelajaran.
10. Penelitian interdisiplin dan multidisiplin ilmu lainnya.

### LUARAN

1. Prosiding seminar nasional.
2. Jurnal nasional ber-ISSN.
3. Jurnal nasional terakreditasi Sinta 2 s.d. 6\*

\*artikel terpilih dengan tambahan biaya publikasi.

Daring



SELASA, 25 JULI 2023

09.00 WIB s.d. Selesai

\*Kontribusi: Rp75.000,00

Scan QR!!

\*termasuk biaya publikasi prosiding  
\*belum termasuk biaya publikasi di jurnal

<https://bit.ly/DAFTARSEMNASUPY>



### TANGGAL PENTING

BATAS AKHIR ABSTRAK	15 JULI 2023
PENGUMUMAN ABSTRAK	16 JULI 2023
BATAS PEMBAYARAN	18 JULI 2023
BATAS AKHIR FULLPAPER	22 JULI 2023

PEMBAYARAN MELALUI REKENING  
BNI 0352722470 (a.n. Yanuar Bagas Arwansyah)

INFORMASI DAN KONFIRMASI  
0856-4012-2200 (DANANG)

#### Diselenggarakan oleh:

- • • Program Studi S-2 Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta
- • • Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Yogyakarta
- • • Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Yogyakarta

Bukti Hadir Semnas FKIP UPY Selasa, 25 Juli 2023 pkl 9 sd 14 WIB

The screenshot shows a Zoom meeting window. The main content is a presentation slide titled "Conclusion" with four key points in colored boxes:

- Knowledge** (Yellow box): The sound concept of "green skills" and "greening attempts"
- Attitudes** (Green box): Building awareness to contribute to the society
- Development** (Green box): Starting from the bottom-up
- Perseverance** (Yellow box): We are attached to sustainability and the efforts within

At the top of the slide, there are three small video thumbnails for participants: Dhiniaty Gularso, Ria A. Asih, PhD, and Muncar Tyas P. The Zoom meeting title bar shows "Zoom Meeting" and "Recording".

On the right side, there is a "Meeting Chat" window with the following messages:

- ratna to Everyone 10:47: Ketrampilan dalam pengelolaan lingkungan
- Agung Yuwono to Everyone 10:48: ramah lingkungan
- Ibu Purwanti to Everyone 10:48: kepedulian pada lingkungan
- You to Everyone 10:51: Ecological Intelligence kalo kata Daniel Goleman

The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 11:14 on 25/07/2023.

The screenshot shows a Zoom meeting grid with 11 participants. The participants are arranged in a grid with their names and video thumbnails:

- Top row: Istianatul Hikmah, Dhiniaty Gularso\_UPY, Andi Rahmawan, UpikDwic
- Second row: Esthi Larasati, UST\_Anselmus Sudirman, LB10.A RahayuIkaPrasetya, Asih Aswandari
- Bottom row: Titik Yuliana, Rizkyana wuland..., nevi ana amelia...

The Zoom meeting title bar shows "Zoom Meeting - Room 1" and "Recording". The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 14:00 on 25/07/2023.



# Dampak *Game Online* Terhadap Kemampuan Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siswa Sekolah Dasar

**Mey Andika Cahyani<sup>1</sup>, Dhiniaty Gularso<sup>\*2</sup>**

<sup>1</sup>SD Negeri Klagaran Sanden Bantul Yogyakarta, <sup>\*2</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar, KIP, Universitas PGRI Yogyakarta

E-mail: [1 meycahyani75@gmail.com](mailto:meycahyani75@gmail.com), <sup>\*2</sup> [dhiniaty@upy.ac.id](mailto:dhiniaty@upy.ac.id)

Disampaikan Pada

Seminar Nasional FKIP UPY 2023 bertema “Menghadapi Peluang dan Tantangan Di Era 5.0 Melalui Pembelajaran Berkelanjutan”

25 Juli 2023

# Tujuan Penelitian

untuk mengetahui game online berdampak positif atau negatif terhadap aspek kognitif, afektif, psikomotor pada siswa di Sekolah Dasar



# Metode Penelitian



# METODOLOGI

## Mengumpulkan Sumber Penelitian

- Peneliti menemukan jumlah artikel awal target sebanyak 3.270 artikel dari tahun 2017-2022. Kemudian pada akhirnya yang valid dan sesuai dengan topik penelitian ini untuk ditelaah sebanyak 25 artikel berdasarkan validasi ahli

## Kritik Sumber

- Setelah sumber terkumpul lalu peneliti melakukan pengklasifikasian data, baik berupa data yang mendukung dan yang tidak mendukung. Kritik sumber memastikan jika sumber-sumber artikel yang dipakai merupakan artikel yang tepat dan dapat dipercaya. Artikel dapat dikatakan tepat karena penulis telah melakukan validasi artikel.

## Interpretasi.

- Peneliti melakukan perbandingan dari setiap sumber. Peneliti menganalisis di bagian tertentu seperti abstrak, daftar isi, dan kesimpulan. Kemudian menuliskan point-point penting. Analisis deskriptif dilakukan menggunakan persentase dan modus pada 25 artikel.

## Historiografi

- Pembahasan dalam penelitian ini berupa penjabaran dari setiap point-point penting terkait pengaruh positif dan negatif game online terhadap prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar

# HASIL PENELITIAN

## Prestasi

- Dampak positif game online terhadap prestasi belajar siswa terjadi apabila dalam bermain game online siswa belum kecanduan
- Dampak negatif game online yaitu sebanyak 76% artikel menyatakan bahwa mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun

## Kognitif

- Dampak positif pada aspek kognitif yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa asing
- Dampak negatif game online adalah pengetahuan siswa tidak berkembang

## Afektif

- Dampak positif pada aspek afektif yaitu mempunyai sikap pantang menyerah
- Dampak negatif game online adalah kurangnya sikap sosial

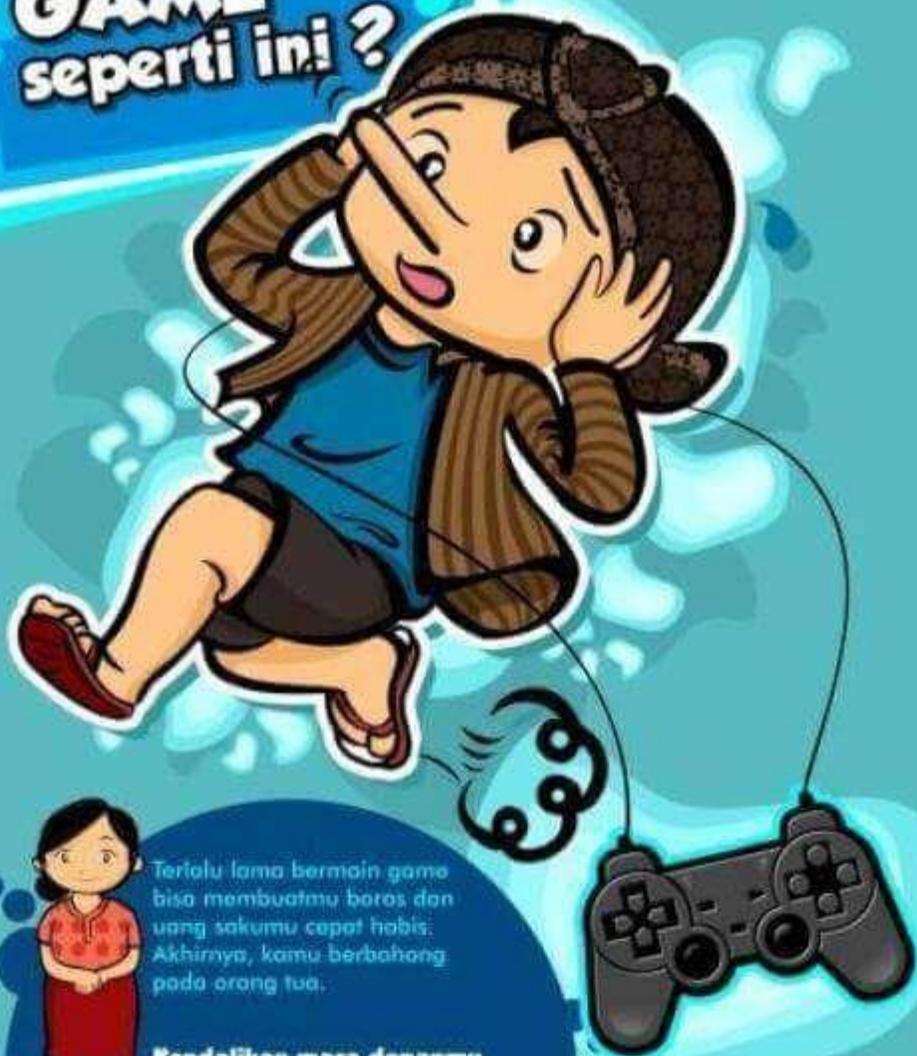
## Psikomotor

- Pada aspek psikomotor tidak memiliki dampak positif
- Dampak negatif game online yaitu dapat menghambat perkembangan motorik siswa



www.dnsat.jogjaprov.go.id

Apa kamu mau dikendalikan **GAME** seperti ini ?



Terlalu lama bermain game bisa membuatmu boros dan uang sakumu cepat habis. Akhirnya, kamu berbahong pada orang tua.

**Kendalikan masa depanmu dengan baik**

**Lelah dalam belajar itu biasa**  
**TETAPI jangan menyerah**  
**dalam belajar**



Orang yang Tidak punya Cita-cita  
Bagaikan Burung Tanpa **SAYAP**

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ



**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

# SERTIFIKAT

02/SEMNAS/FKIP/UPY/VII/2023

DIBERIKAN KEPADA

**Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd**

Atas partisipasinya sebagai Pemakalah dalam Seminar Nasional  
"Menghadapi Peluang dan Tantangan Pendidikan Di Era 5.0 Melalui Pembelajaran  
Berkelanjutan" pada hari Selasa 25 juli 2023  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Yogyakarta, 25 Juli 2023



Dekan FKIP UPY

Dr. Esti Setiawati, M.Pd.

NIP. 19650909 199512 2 001

Ketua Panitia Seminar

Dr. Ahmad Agung Yuwono Putro, M.Pd.

NIS. 198405102013021006