

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses pertumbuhan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Jadi pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi dalam menjalani kehidupannya. Hal ini berkaitan dengan konsep pendidikan seumur hidup yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Sehingga, konsekuensinya harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, di antaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya waktu belajar yang digunakan oleh siswa. Pendidikan tidak cukup hanya berhenti pada memberikan pengetahuan yang paling muktahir ataupun modern, tetapi pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri siswa sehingga mampu mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidupnya. Pada kenyataannya, pendidikan yang dilaksanakan belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional,

karena esensi pendidikan itu, selain mencerdaskan dan mendidik juga menanamkan nilai-nilai karakter dalam kepribadian siswa.

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu *game online* yang populer saat ini di kalangan pelajar. *Game online* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali remaja yang mendapatkan dampak-dampak dari *game online* itu sendiri baik itu negatif maupun positif.

Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Sebagian besar game dirancang sedemikian rupa agar membuat pemain game penasaran dan mengejar nilai tinggi, sehingga sering lupa waktu bahkan untuk sekedar berhenti sejenak. Bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan munculnya obsesi untuk menang dan menjadi tokoh imajinasi didalam game seperti yang diinginkan. Apabila tidak segera dikendalikan, maka keinginan untuk selalu bermain *game online* secara berlebihan dapat muncul. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan dampak negatif. Bermain *game online* secara berlebihan terjadi karena seseorang hanya akan merasa senang dan nyaman ketika dapat bermain permainan tersebut. Oleh sebab itu, orang yang bermain *game online* secara berlebihan akan merasakan ketidakpuasan dan perasaan tidak tenang, gelisah apabila tidak dapat bermain *game online*.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sedangkan Freeman (2008) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2010: 113), mengemukakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012: 1-2). Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang pengertian dari game online dapat disimpulkan bahwa *Game online* merupakan model dari suatu kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Fungsi dasar dari permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia, dengan sifat yang relatif aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan.

Karakteristik anak di usia sekolah ini yang sangat rentan apabila dikaitkan dengan kebiasaan anak bermain game berlebihan dibandingkan dengan aktivitas belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Anak usia sekolah menyukai hal-hal yang baru dan menantang sehingga motivasi untuk mencapai tujuan yang mereka mau sangatlah besar. Selain itu, anak usia sekolah juga apabila sudah tertarik dan merasa nyaman dengan sesuatu yang dipikirkannya terus menerus fokus kepada hal itu. Keadaan ini sangat mengkhawatirkan apabila kemauan anak yang suka bermain game lebih besar dari kemauan untuk belajar. Tidak hanya itu,

kecenderungannya untuk selalu melanjutkan permainan *game onlinenya* dapat mempengaruhi prestasi belajarnya.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Tarbrani Rusyan (2007:68) mengemukakan bahwa prestasi merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SDN Dalpenang 1 Sampang, diperoleh data bahwa dari 34 siswa kelas VI, didapatkan bahwa banyak siswa yang mempunyai handphone dan beberapa dari mereka mendownload aplikasi permainan game dan ketika ditanya mereka menggunakan game sebagai alat permainan secara *online* maupun *offline*. Kemudian dari hasil wawancara pada guru wali kelas VI menyatakan bahwa hampir 60% nilai akhir anak kelas VI masih dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Salah satu pernyataan yang diungkapkan oleh siswa yang mempunyai rasa kecanduan bermain *game online*, bahwa untuk waktu belajar dia lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain *game online*, hal ini dikarenakan dia sering diajak oleh teman-temannya dan orang tuanya pun tidak melarangnya. Di sisi lain siswa tersebut juga mengungkapkan bahwa untuk bermain *game online* tidak pernah memandang waktu kapanpun jika diajak oleh teman-temannya dia akan bermain *game online*.

Dari sifat kecanduan siswa yang bermain game online tersebut membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran dikelas. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Dikarenakan semakin berkembangnya teknologi pada saat ini terutama *game online* dan membuat siswa ingin selalu tahu tentang permainan *game online* yang baru. Seperti sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan. Hal inilah yang membuat siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kurangnya siswa dalam memahami materi tersebut akan berdampak pada prestasi belajar siswa, prestasi belajar siswa akan menjadi rendah.

Marlina, dkk (2014) mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain game biasanya merupakan individu yang berintelijensi tinggi, bermotivasi dan berorientasi pada prestasi. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak yaitu dengan bermain. Pada masa perkembangan usia sekolah, mereka menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, dalam kompetisi tersebut anak akan tertantang untuk menjadi yang terbaik. Salah satu permainan yang memiliki unsur kompetisi saat ini adalah *game online*. Banyak pengaruh negatif dari internet yaitu seperti penelitian Young (2000) dalam Karuaniawati (2010), salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Weinstein (2010), menyimpulkan bahwa dari 1.178 pemuda Amerika Serikat usia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *game* komputer sebesar 8,5% yang mengarah pada perilaku patalogis. Penelitian yang dilakukan di Indonesia menurut penelitian Sanditaria, dkk (2011), menyatakan

bahwa dari hasil penelitian diketahui dari 71 orang responden anak usia sekolah didapatkan hasil penelitian menunjukkan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi.

Dari uraian diatas dan data yang telah di peroleh oleh si peneliti setelah melakukan penelitian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimanakah pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SDN Dalpenang 1 Sampang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah diketahui rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut “Untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SDN Dalpenang 1 Sampang”.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain :

1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai *game online* dan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan peneliti-peneliti lain mengenai *game online* dan prestasi

belajar siswa pada usia sekolah.

2) Manfaat praktis

1) Bagi siswa

Dapat memperkirakan waktu untuk belajar dan bermain, terutama dalam bermain *game online* dan belajar dalam kegiatan sehari-hari.

2) Bagi guru

Dapat menjadi sarana dan informasi untuk lebih memotivasi siswa dalam belajar dibandingkan bermain *game online*.

3) Bagi orang tua

Dapat menjadi sarana dan informasi untuk orang tua dalam memperkirakan waktu bermain anak terutama dalam bermain *game online*.

4) Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lanjutan untuk melanjutkan penelitian yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

1.5 Hipotesis Penelitian

1. Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
2. Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.