

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervarisasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut.

Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik berupa permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil.

Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang ikut bermain. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game*

center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game online* di dalamnya adalah pelajar.

Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh anak-anak dan remaja.

Oleh sebab itu banyak anak remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain *game online* berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan *game online*. Akibat hal ini anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Anak yang gemar bermain video game adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *video game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*.

Oleh sebab itu banyak anak remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain *game online* berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan *game online*. Akibat hal ini anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *video game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau untuk bersenang-senang yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Berdasarkan uraian diatas, perlu diteliti secara eksperimen mengenai pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa serta mengetahui faktor yang menjadi penyebab pengaruh tersebut dengan menelaah hasil-hasil penelitian yang telah ada.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul penelitian berdasarkan eksperimen tentang **“PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI NILAI HASIL BELAJAR SISWA”**, yang merupakan studi empiris kelas 5 di 4 (empat) Sekolah Dasar Negeri yaitu SDN Cibadak 01, SDN Cibadak 02, SDN Cibadak 03 dan SDN Ciodeng, Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuktian secara empiris tentang pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa
2. Pembuktian secara empiris yang dilandasi hasil eksperimen tentang dampak positif dan dampak negatif bermain *game online*.
3. Pembuktian bahwa dengan bermain *game online* para siswa bisa meningkatkan prestasi belajarnya.
4. Pembuktian bahwa dengan bermain *game online* para siswa bisa menurunkan prestasi belajarnya.

Dari hasil identifikasi tersebut di atas kemudian peneliti melakukan eksperimen kepada peserta didik kelas 5 SDN Cibadak 01, SDN Cibadak 02, SDN Cibadak 03 dan SDN Ciodeng, Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, rumusan penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh bermain *game online* dengan prestasi nilai hasil belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Baleendah”

D. Perumusan Masalah

Setelah penulis mengungkapkan hal-hal di atas, maka penulis berkeinginan untuk meneliti, mempelajari serta membahas tentang pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah masalah untuk pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi hasil belajar siswa kelas 5 SDN Cibadak 01, SDN Cibadak 02, SDN Cibadak 03 dan SDN Cideng, Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung.?
2. Apakah siswa telah mengenal *game online*?
3. Dengan menggunakan apa siswa bermain *game online*?
4. Berapa lama setiap hari siswa memakai alat untuk bermain *game online*?
5. Permainan game apa yang paling disukai anak?
6. Apakah anak membawa alat komunikasi kesekolah?
7. Bagaimana nilai hasil belajar rata-rata yang didapati siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sampai sejauh mana pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui dan memberikan pengetahuan secara umum tentang dampak positif dan dampak negatif *game online*
3. Untuk mengetahui apakah siswa selalu membawa alat komunikasi kesekolah.

4. Untuk memberikan masukan bagi para siswa dalam menggunakan *game online* pada waktu tertentu.
5. Untuk mengetahui bagaimana nilai belajar siswa ketika sering bermain game.

F. Manfaat Penelitian

Tiap penelitian harus mempunyai kegunaan bagi pemecahan masalah yang diteliti. Untuk itu suatu penelitian setidaknya mampu memberikan manfaat praktis pada kehidupan masyarakat. Kegunaan penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yang saling berkaitan yakni dari segi teoritis dan segi praktis. Dengan adanya penelitian ini penulis sangat berharap akan dapat memberikan manfaat :

- 1) Manfaat Akademis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat dalam perkuliahan dan membandingkannya dengan praktek di lapangan.
 - b. Sebagai wahana untuk mengembangkan wacana dan pemikiran bagi peneliti.
 - c. Untuk mengetahui secara mendalam pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
 - d. Menambah literatur atau bahan-bahan informasi ilmiah yang dapat digunakan untuk melakukan kajian dan penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran secara edukasi di bidang pendidikan pada umumnya dan pada khususnya tentang pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
- b. Untuk memberikan masukan dan informasi bagi masyarakat luas khususnya para siswa tentang pengaruh dan dampak negatif bermain *game online*.
- c. Hasil penelitian ini sebagai bahan ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis, khususnya bidang pendidikan.

G. Kerangka Pemikiran

Game online sekarang sudah menjadi permainan yang modern dan trend di Indonesia. *Game online* merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. *Game Online* adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer. Sebuah *game online* bias \dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar dan juga lingkungan sosialnya, sehingga interaksi hanya dengan komputer saja. *Game online* ini paling banyak digunakan oleh siswa,

Game online memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online*. *Game online* sendiri mempunyai dampak

positif dan negatif bagi yang siswa memainkannya. Alasan siswa bermain *game online* karena permainannya sangat menyenangkan, *game* itu menantang, suka dengan jalan ceritanya, dan dapat menghibur.

Contoh konkret yang terjadi di lingkungan sekolah adalah saya pernah mendengar, membaca dan mendapatkan informasi mengenai dampak bermain *game online* dari berbagai sumber baik dari buku, dan media massa, yang bisa membuat prestasi belajar siswa menurun. Awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, namun karena keseringan bermain *game* dan tidak belajar prestasi siswa pun semakin menurun. Apalagi untuk anak yang tidak berprestasi tentunya akan membuat dia semakin tertinggal. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah, maupun diluar sekolah. Dengan demikian, terdapat pengaruh bermain *game online* dengan prestasi hasil belajar siswa kelas V SDN Cibadak 01, SDN Cibadak 02, SDN Cibadak 03 dan SDN Ciodeng Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, penelitian dapat diajukan rumusan hipotesis tindakan yang berbunyi "Terdapat hubungan yang signifikan intensitas bermain *game online* dengan prestasi hasil belajar kelas V SDN Cibadak 01, SDN Cibadak 02, SDN Cibadak 03 dan SDN Ciodeng Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Bermain *game online* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan internet, permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan yang tidak terbatas banyaknya.
2. Prestasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Pada penelitian ini penulis membagi cara belajar menjadi 5 yaitu : persiapan belajar, cara mengikuti pelajaran, aktifitas belajar, pola belajar dan cara mengikuti ujian.

3. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya
4. Hasil Belajar atau Prestasi belajar adalah hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh siswa dalam periode tertentu.

Dalam hal ini hasil belajar siswa diukur berdasarkan nilai raport siswa kelas 5 SDN Cibadak 01, SDN Cibadak 02, SDN Cibadak 03 dan SDN Ciodeng, Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 dengan alasan data mudah didapat serta obyek yang akan diteliti masih berada di sekolah tersebut sehingga dapat mengisis angket yang disebarakan.

I. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai pentingnya pelaksanaan penelitian yang ditulis ke dalam sub bab latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas kajian teoritis yang dirumuskan ke dalam *game online*, prestasi belajar dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metodologi dalam meneliti yang dijabarkan ke dalam, sub bab pendekatan, metode penelitian, sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, teknik pengolahan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas hasil dari penelitian tentang *game online* dan prestasi belajar sesuai dengan tujuan penelitian yaitu dianalisis tentang bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan saran/rekomendasi sehubungan dengan hasil temuan penelitian.