

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya yang sudah terencana untuk membantu seseorang dalam mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Dalam pendidikan, seseorang diberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang telah diajarkan dengan bantuan pihak-pihak berwenang seperti guru, orang tua atau lembaga pendidikan. Tujuan utama dari pendidikan yaitu untuk mempersiapkan setiap individu agar mampu beradaptasi dan berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga, dengan adanya pendidikan seseorang tidak hanya menerima ilmu pengetahuan secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri.

Minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri individu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar inipun merupakan kemampuan atau keinginan yang kuat dari individu untuk memfokuskan perhatian pada aktivitas belajar yang dianggap menarik dan menyenangkan. Ketika seseorang memiliki minat belajar yang tinggi, maka cenderung akan menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan, minat belajar tidak hanya terbatas pada keinginan untuk mengetahui serta memahami sesuatu tetapi juga mencakup

aspek emosional, seperti perasaan senang, tertarik, dan semangat dalam mempelajari sesuatu.

Sekolah dasar (SD) merupakan tingkatan awal dalam pendidikan formal dimana siswa memperoleh dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk perkembangan akademik siswa. Pendidikan pada tingkat SD dapat memberikan persiapan yang awal bagi masa depan siswa, seperti halnya dengan pembelajaran yang baik siswa akan memperoleh prestasi dan juga keterampilan akademik, sosial, kehidupan yang diperlukan untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi atau memasuki dunia kerja. Pendidikan SD memiliki fondasi yang kuat dalam hal membaca, menulis, berhitung atau pemahaman lainnya. Dengan begitu SD juga merupakan periode yang kritis dalam pembentukan karakter dan pikiran siswa, melalui pendidikan dasar ini bisa membantu dalam mengembangkan kecerdasan, kreativitas, pemikiran kritis dan nilai-nilai moral yang sangat penting bagi perkembangan sosial siswa.

SDIT Ar-Rahman ini merupakan salah satu sekolah dasar swasta terbaik yang terletak di Kabupaten Subang. SD Ar-Rahman ini salah satu sekolah dasar yang berada di wilayah tersebut dengan mengambil nama dari kata “Ar Rahman” yang berasal dari kata bahasa Arab dan memiliki arti “Yang Maha Pengasih”. SDIT Ar-Rahman juga merupakan sekolah dasar Islam terpadu yang mengajarkan nilai-nilai keislaman kepada setiap siswanya. SDIT ini memiliki fasilitas yang lengkap dan berkualitas, serta pengajar yang terlatih selain itu SDIT memiliki berbagai program unggulan seperti ekstrakurikuler.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, melahirkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi masyarakat mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang menawarkan manfaat hiburan adalah game. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan hadirnya berbagai game online yang dapat diakses dengan mudah di *gadget*, laptop maupun tablet. Game Online menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan anak – anak dan remaja.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi di era industri 4.0. Kreativitas masyarakat semakin berkembang, penemuan-penemuan baru bermunculan di dunia hiburan. Seperti terciptanya permainan yang semakin seru dan unik yang lebih dikenal sebagai game online yaitu game Ojol, PUBG, Free Fire, Mobile Legend dan banyak lainnya. Game Online menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

Kemudahan dalam memiliki ponsel di kalangan anak-anak terutama siswa SDIT Ar-Rahman semakin meningkat seiring terjangkaunya harga *gadget* saat ini. Banyak siswa-siswa SD di zaman sekarang yang sudah menggunakan *gadget* dan tidak sedikit pula orang tua yang memfasilitasi anak-anaknya dengan *gadget*, baik itu untuk keperluan komunikasi maupun hiburan, termasuk bermain game online. *Gadget* menjadi salah satu media utama yang digunakan anak-anak untuk mengakses berbagai game online seperti Mobile legends, free fire, roblox dan lain sebagainya karena sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana.

Meskipun ada kebijakan larangan membawa ponsel di sekolah, namun siswa SD ini masih bisa bermain game online dirumah atau disekitaran lingkungan dengan menggunakan *gadget* mereka.

Popularitas game online tidak terlepas dari kemudahan akses dan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan anak-anak *mendownload* dan memainkan game tersebut melalui *gadget*. Bahkan beberapa sekolah sudah menyediakan fasilitas Wifi yang memungkinkan siswa untuk bermain game online saat jam istirahat atau setelah pulang sekolah. Namun dibalik kemudahan akses dan hiburan yang ditawarkan, tentu terdapat kekhawatiran bahwa bermain game online ini secara berlebihan dapat berdampak negatif pada aspek kehidupan anak, terutama dalam hal minat belajar dan prestasinya di sekolah.

SDIT Ar-Rahman memiliki kebijakan tidak memperbolehkan siswanya membawa *gadget* kesekolah, namun fenomena bermain game online tetap menjadi perhatian penting bagi pihak sekolah dan orang tua murid karena para siswa tetap bisa mengakses *gadget* dan game online saat mereka di rumahnya masing-masing.

Di usia siswa-siswa SD saat ini akan lebih rentan terhadap apapun termasuk dalam permainan game online, karena kemampuan siswa yang belum memiliki kemampuan untuk mengatur waktu dengan baik mungkin akan rentan terhadap game online. Mereka akan kesulitan membatasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan cenderung mengabaikan tanggung jawab atau tugas lainnya. Mereka akan mudah terjerat dalam kecanduan game online, karena akan mendapat dorongan yang kuat untuk terus bermain bahkan bisa mengganggu keseimbangan kehidupan sehari-hari dan kinerja akademik mereka. Tanpa pengawasan yang tepat dari orang tua siswa akan terlibat dalam permainan yang tidak sesuai dengan seusianya yang akhirnya membuat mereka akan lebih leluasa dalam bermain game secara berlebihan terutama bermain game online.

Hal ini menyebabkan pihak sekolah dan orang tua murid mulai memiliki kekhawatiran terkait dampak negatif bermain game online terhadap minat belajar siswa, dimana siswa SDIT Ar-Rahman dapat memiliki akses dengan mudah untuk bermain game online dirumah atau di lingkungan sekitar akan menjadi kecanduan serta menghabiskan banyak waktu bermain game sehingga mengurangi waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Hal ini juga bisa membuat konsentrasi anak menjadi terganggu dan membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam belajar di kelas, karena pikirannya tetap fokus kepada game online ini. Motivasi belajar siswa akan menurun jika mereka terlalu asyik bermain game online, karena menganggap game online lebih menyenangkan daripada belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel tujuh (7) siswa yang memiliki kegemaran yang signifikan dalam bermain Game Online. Terdapat tiga (3) siswa yang terpengaruh buruk dari game online, dampak diantaranya ialah mereka jadi tidak tahu waktu belajar dan bermain, sulit mengatur waktu, mengabaikan teguran orang tua, enggan menjauhkan diri dari gadget serta tata bahasa mereka yang berubah menjadi kasar dan tidak sopan. Lalu ada tiga (3) siswa yang tidak terlalu terganggu pada minat belajarnya sedangkan satu (1) siswa lainnya tidak terlalu terpengaruh buruk dari game online dan cenderung lebih menyukai prosesi belajar mengajar di sekolah dibandingkan bermain game online. Namun, dari 7 siswa ini mereka semua menyukai game online. Mereka yang terpengaruh buruk dari game online cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama dalam game tersebut, dikarenakan daya tarik game online yang diberikan terhadap mereka tersebut membuat mereka betah berlama-lama untuk bermain.

Dengan begitu, aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan perilaku dan interaksi sosial pada siswa. Setelah bermain game, siswa dapat meniru bahasa dan perilaku yang kurang sesuai dengan norma seperti menjadi lebih kasar dalam berbicara maupun berperilaku dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang tua mereka. Siswa juga dapat menjadi mudah marah, sensitif dan tersinggung ketika berhadapan dengan situasi diluar maupun di dalam lingkup game.

Kemudian, peneliti juga mengamati bahwa kegemaran siswa terhadap game online ini dapat berdampak negatif pada aspek belajar mereka. Siswa menjadi terlalu fokus pada game tersebut, mengalami kesulitan dalam membagi waktu antara kegiatan sekolah dan bermain game serta terjebak pada pola perilaku yang terus-menerus dan sulit untuk mengalihkan perhatian mereka ke tugas-tugas akademik.

Hal yang paling menarik, siswa SDIT Ar-Rahman ketika disekolah mereka sama sekali tidak tergoda untuk bermain game dan lebih memilih untuk fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Meskipun banyak siswa di sekolah lain memanfaatkan pelajaran TIK untuk bermain game, siswa SDIT Ar-Rahman justru menunjukkan sikap yang berbeda. Padahal mereka bisa saja mengakses ke internet atau komputer tetapi mereka tidak berani untuk bermain game dan memilih belajar menggambar dan mengetik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SDIT Ar-Rahman mungkin memiliki kesadaran yang lebih tinggi tentang pentingnya belajar, dan mereka tidak ingin menyia-nyiakan waktu mereka dengan bermain game.

Lalu mata pelajaran yang ada di SDIT Ar-Rahman ini tidak hanya mata pelajaran Matematika, IPA, IPS dan olahraga saja tetapi mata pelajaran di agamanya pun lebih diperdalam lagi. Supaya anak-anak bisa lebih memahami nilai moral dan agama yang sudah diajarkan. Kemudian, di lingkungan sekolah umumnya siswa tidak diperbolehkan membawa kartu (remi) namun, pada bulan Ramadhan di perbolehkan. Alasannya karena rasa empati dan kasihan guru terhadap siswa pada bulan tersebut siswa memiliki banyak waktu luang setelah

selesai beribadah dan menjalankan puasa oleh karena itu, membawa kartu remi diperbolehkan agar mereka dapat memanfaatkan waktu luang tersebut dengan baik.

Guru-guru di SDIT Ar-Rahman berupaya memberikan pengertian dan pemahaman yang baik kepada siswa yang secara emosional belum stabil. Guru-guru tersebut menjelaskan kepada siswa bahwa ketika sedang berada di lingkungan sekolah, siswa harus mengetahui dan memahami apa yang seharusnya dilakukan yaitu fokus pada kegiatan belajar. Melalui pendekatan ini, guru-guru berusaha membimbing dan mendidik para siswa dengan lebih baik lagi saat berada di sekolah. Oleh karena itu, tugas guru tidak hanya memberikan instruksi tetapi memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa agar mereka dapat menyadari tanggung jawab dan peran mereka sebagai pelajar di sekolah.

Dalam kata lain, orang tua siswa juga memegang peran penting dalam kegiatan belajar di rumah, karena meskipun di sekolah mereka tidak dapat mengakses *gadget* maupun game online, namun di rumahnya masing-masing mereka bisa secara bebas bermain sampai lupa waktu.

Dengan begitu, kecanduan dalam bermain game online tidak dapat dihindari karena di SDIT Ar-Rahman terdapat siswa yang kecanduan game online tetapi dia pintar dalam akademik dan adapula siswa yang kecanduan game online bisa dibilang parah tetapi kinerja akademiknya menurun. Hal ini, peran orang tua harus bisa membantu anaknya untuk memmanage waktu dengan sebaik mungkin

supaya anak bisa memahami cara membagi waktu untuk bermain game dan waktu untuk belajar.

Peneliti memilih SDIT Ar-Rahman sebagai lokasi yang akan diteliti karena peneliti memiliki akses yang mudah untuk melibatkan siswa di dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti tertarik dengan kebijakan yang diterapkan di SDIT Ar-Rahman yang melarang siswanya membawa *gadget* ke sekolah. Kebijakan tersebut mencerminkan pendekatan sekolah dalam mengelola penggunaan teknologi di lingkungan pembelajaran. Dengan larangan membawa *gadget*, sekolah berupaya untuk menciptakan lingkungan yang lebih fokus pada kegiatan belajar dan mengurangi potensi gangguan dari *gadget* itu sendiri. Hal ini menunjukkan komitmen sekolah dalam mengendalikan penggunaan ponsel dikalangan siswa.

Peneliti ingin mengetahui apakah dengan tidak diperbolehkan membawa *gadget*, siswa akan mengalami penurunan minat belajar atau justru semakin meningkat. Kebijakan ini dapat mempengaruhi cara siswa menghabiskan waktu luang mereka dan mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan belajar ke game online. Selain itu, melihat pengaruh game ini pada siswa dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana penggunaan teknologi dan game online dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak pada tahap awal pendidikan formal.

Mengingat siswa-siswa SDIT Ar-Rahman yang usianya terlalu dini pasti akan sangat mudah terpengaruh oleh hal apapun mau baik ataupun buruk, termasuk oleh lingkungan pergaulan dan teman sebayanya. Jika mereka berteman dengan siswa lain yang kecanduan game online, maka kemungkinan akan ada ketertarikan dan mulai ikut-ikutan untuk bermain game online secara berlebihan bisa dikatakan dengan "*Fomo*". *Fomo* ini adalah dimana seseorang melihat ada yang menarik atau ada yang seru dan ikut mencobanya.

Fenomena yang terjadi di SDIT Ar Rahman menimbulkan minat dan keingintahuan yang besar bagi peneliti tentang analisis bermain game online pada minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan teori ketergantungan media menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach yaitu semakin seseorang tergantung pada suatu media tersebut untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut semakin penting untuk orang itu.

Maksudnya bahwa seseorang dapat tergantung terhadap suatu hal seperti game online maka game online itu akan sangat penting sehingga mengabaikan aktivitas lain yang harusnya menjadi prioritas seperti belajar. dalam penelitian ini, peneliti melihat terdapat efek ketergantungan media pada Siswa SDIT Ar-Rahman mengenai game online itu sendiri yang dimana itu akan menurunkan minat mereka dalam belajar yang seharusnya menjadi prioritas utama.

Berdasarkan latar belakang di atas, game online memiliki unsur yang diteliti dan di analisis mengenai minat belajar siswa SDIT Ar-Rahman dengan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, game online merupakan salah satu kajian komunikasi yang berkaitan dengan media dan komunikasi digital. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang hal ini dengan judul **“ANALISIS BERMAIN GAME ONLINE PADA MINAT BELAJAR SISWA SDIT AR-RAHMAN KABUPATEN SUBANG”**.

1.2. Fokus penelitian

1.3. Pertanyaan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana efek kognitif di kalangan siswa SDIT Ar-Rahman?
2. Bagaimana efek afektif siswa SDIT Ar-Rahman?
3. Bagaimana efek behaviorial siswa SDIT Ar-Rahman dengan bermain game online pada minat belajar?

1.4. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tentunya tujuan penelitian ini sangat erat kaitannya dengan pertanyaan masalah di atas, diantaranya:

1. Untuk mengetahui efek kognitif di kalangan siswa SDIT Ar-Rahman.
2. Untuk mengetahui efek afektif siswa SDIT Ar-Rahman.
3. Untuk mengetahui efek behaviorial siswa SDIT Ar-Rahman dengan bermain game online pada minat belajar

1.4.2. Kegunaan Penelitian

1.4.2.1. Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan pada tingkatan teoritis dan kepada pembaca dalam upaya mengurangi kecanduan bermain game online khususnya game online.
2. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.
3. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengembangan penelitian dalam kajian ilmu komunikasi.

1.4.2.2. Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan tentang bermain game online terhadap minat belajar siswa.
2. Memberikan gambaran kepada pembaca tentang bermain game online dengan minat belajar siswa.
3. Bagi penulis penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan yang lebih luas lagi dibidang ilmu komunikasi, khususnya mengenai dampak negatif bermain game online dan minat belajar siswa.