

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat. Perkembangan teknologi secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi sekarang menjadi kebutuhan dasar manusia yang didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan. Teknologi selalu berkembang secara signifikan. Memasuki dunia era digitalisasi, teknologi berkembang secara cepat dan meluas mengikuti perkembangan zaman. Teknologi menjadi hal yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Hampir semua bidang kehidupan memerlukan teknologi di dalamnya. Perkembangan dan kemajuan teknologi tersebut telah melahirkan berbagai bentuk media baru dalam berbagai bidang (Efendi dkk., 2017). Salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap manusia, dengan pendidikan manusia diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup untuk menjadi bangsa yang maju (Al Fath, 2021).

Gadget adalah salah satu teknologi yang sangat populer, contohnya laptop atau komputer, tablet PC dan smartphone. Gadget juga merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Osland dalam Effendi, 2013:2). Saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan

orang dewasa, namun juga banyak digunakan oleh anak-anak. Handphone selain sebagai alat komunikasi, anak-anak menggunakan untuk mengakses *game online*. Jika berbicara tentang teknologi maka tidak terlepas dari gadget dan semua aplikasi yang ada di dalamnya. Di tengah perkembangan gadget yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi, maka aplikasi berbasis teknologi yang ada dalam gadget pun tidak terlepas dari perkembangan tersebut. Salah satu aplikasi tersebut adalah *game online*.

Game online adalah salah satu aplikasi yang paling banyak didownload pada gadget oleh para pengguna aplikasi online. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. *Game online* menjadi salah satu bagian dari cara hidup baru bagi berbagai kalangan salah satunya adalah bagi siswa (Surbakti, 2017). Penggunaan *game online* meningkat bersamaan dengan banyaknya perubahan yang terjadi di masyarakat, misalnya seperti diterapkannya pembelajaran dari rumah akibat adanya pandemi Covid-19.

Pembelajaran dapat diterapkan lintas disiplin ilmu sebagai pengelolaan informasi yang berasal dari pengalaman Pembelajaran dimasa pandemi perlu adanya inovasi dalam dunia pendidikan (Al Fath, 2021). Penerapan pembelajaran dari rumah yang tidak efisien menyebabkan banyak siswa lebih memilih bermain *game online* (Manik dkk., 2021). Oleh karena itu, anak-anak sangat senang melakukan kegiatan

pembelajaran di rumah karena bisa sambil bermain game. Siswa sekolah dasar di SD Gezeran pun juga demikian. Siswa-siswa ini sangat suka bermain game salah satunya bisa dilihat dari kecenderungan siswa memainkan *game online* daripada memperhatikan ceramah dari guru saat pelaksanaan peringatan maulid nabi. Selain itu juga dapat dilihat dari perbincangan antar siswa dimana topic yang sering dibicarakan adalah *game online*.

Mayoritas siswa tersebut sudah memiliki handphone sendiri-sendiri terutama pada kelas tinggi. Akan tetapi, handphone tersebut mayoritas penggunaannya tidak untuk belajar, komunikasi dengan teman, mencari informasi, melainkan untuk bermain *game online*. (Asmiati & Fatmawati, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan *game online* dapat menyebabkan siswa menjadi kurang berminat untuk belajar. Selain itu, siswa yang sering bermain *game online* menjadi malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah. Jika kegiatan tersebut berulang, kualitas belajar siswa akan semakin menurun dan juga dapat menyebabkan sakit mata. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka orang tua dapat membuat jadwal bermain *game online* dan meletakkan *smartphone* diluar kamarnya. Bermain game ini dianggap sebagian normal, akan tetapi jika kegiatan ini dilakukan secara berlebihan dan tanpa pengawasan, sejumlah masalah kesehatan bisa terjadi.

Berdasarkan fenomena di sekitar, siswa yang terlalu banyak bermain *game online* sering lupa waktu dan melupakan kewajibannya

sebagai seorang pelajar yaitu untuk belajar. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar seringkali disalahgunakan oleh siswa untuk memainkan *game online* yang terdapat dalam gadget (Ariantoro, 2016). Waktu yang sangat berharga seharusnya digunakan untuk belajar malah disia-siakan untuk bermain *game online*. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa, biasanya memiliki hasil belajar yang rendah karena siswa lebih menekankan bermain daripada belajar. Hasil pembelajaran menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan evaluasi, sehingga dapat diketahui masalah dan solusinya dimasa yang akan datang (Al Fath, 2021). Siswa yang terlalu banyak bermain *game online* sulit menerima dan memahami materi pembelajaran karena mereka cenderung tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Dampak kecanduan *game online* yaitu lalainya kegiatan di dunia nyata, kelalaian penyelesaian tugas karena di bermain *game online* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan yang lain lalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi lalai karena bermain game atau memikirkannya. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari, pemborosan uang. Meskipun siswa diperbolehkan bermain game oleh orang tuanya, setidaknya orang tua menemani dan membatasi bermain game supaya tidak terjadi kecanduan bermain *game online*. Masa usia anak memiliki

dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua.

Terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluar nya untuk mencapai tahapan atau tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game online*. (Ulfa & Risdayati, 2017) menyatakan bahwa *game online* berdampak terhadap menurunnya nilai mata pelajaran remaja, remaja mengalami gangguan tidur dan sakit kepala karena kelelahan bermain game, serta menyebabkan remaja merasa cemas dan mudah marah ketika tidak bermain game. Anak yang bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Apabila anak sudah berlebihan bermain *game online*, akan dapat menimbulkan dampak kepada anak tersebut. Kebiasaan tempat *game online* yaitu tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah dan lain-lain. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain game, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan *game online* dihandphone, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua. Pada umumnya pendidikan sekolah dasar di Indonesia menuntut siswa untuk mempelajari sesuatu secara terstruktur (Al Fath, 2023). Kenyataan itulah yang menarik

perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa game memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun game memiliki dampak positif bagi penggunaannya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan game.

Berdasarkan wawancara awal pada September (2022), diperoleh informasi bahwa siswa kelas V sebanyak 17 siswa yang suka bermain *game online* adalah 8 siswa, dan bisa menghabiskan waktu banyak untuk bermain *game online* dengan jangka waktu yang berbeda dalam sehari. Ada yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online* kurang dari 1 jam dan ada pula yang menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sehari. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain game adalah waktu usai sekolah yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa alasan suka bermain *game online* karena merasa bosan belajar. Ada juga sebagian siswa yang suka bermain *game online* tetapi selalu disiplin dalam mengerjakan tugas, fokus dalam pembelajaran, dan tidak lupa membawa buku pelajaran. Selain itu, 8 siswa yang suka bermain *game online* ini juga memiliki nilai dan hasil belajar yang bervariasi. Ada yang memiliki nilai tinggi, sedang, dan sangat rendah. Selain itu, peneliti melihat hasil belajar siswa, peneliti juga menemukan gejala-gejala dan nilai siswa yang tidak tuntas sebagai berikut: 1) Masih ada siswa yang kecanduan dampak *game online* mendapat hasil belajar yang rendah. 2) Masih ada sebagian siswa yang

belum mampu membagi waktu antara belajar dengan bermain *game online*.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menggali informasi lebih dalam berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak *Game online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gegeran”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan beberapa rumusan, yaitu:

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri Gegeran?
2. Bagaimana kecenderungan *game online* yang dilakukan siswa kelas V SD negeri Gegeran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa
2. Untuk mengetahui kecenderungan *game online* yang dilakukan oleh siswa

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis maupun teoritis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran secara edukasi di bidang pendidikan pada umumnya dan pada khususnya tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Memberikan masukan dan informasi bagi masyarakat luas khususnya para siswa tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi tolak ukur hasil belajar siswa antara siswa yang mengalami dampak *game online* dengan siswa yang tidak mengalami dampak *game online* yang mengakibatkan dampak hasil belajar siswa yang semakin menurun.

- b. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini guru dapat membedakan hasil belajar antara siswa yang sering bermain *game online* dengan yang tidak sering bermain *game online*. Untuk mengetahui secara mendalam dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa.

- c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya yang dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar dan diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.