

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengajaran yang dilaksanakan dan diselenggarakan di sekolah dalam bentuk lembaga pendidikan formal. Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa Pendidikan ialah wujud permintaan dalam kehidupan anak-anak. Jadi intinya ialah bahwa pendidikan menuju sumber kekuatan yang ada pada diri agar anak-anak peserta didik sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat menargetkan suatu kebahagiaan hidupnya ataupun keselamatan hidupnya. Sedangkan menurut Muhammad Irham dan Novan Ardy Wilyani menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.¹

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru sangat diperlukan baik secara individual maupun kelompok untuk melakukan sesuatu hal agar pendidikan dan pembelajaran menjadi berkualitas. Guru menentukan keberhasilan pendidikan dimana hal tersebut memerlukan kualitas dari seorang guru kualitas guru dapat dilihat dari dua segi: yaitu segi proses dan segi hasil. Dari segi proses guru dapat dikatakan berhasil apabila melibatkan sebagian besar siswa atau peserta didik aktif dalam pembelajaran ataupun lingkungan, baik fisik, mental, ataupun sosial dalam

¹ Irham, Muhammad & Novan Ardy Wilyani, *Psikologin Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 19.

pembelajaran, sedangkan dari segi hasil, guru dapat dikatakan berhasil apabila seorang guru dapat mengubah perilaku peserta didik kearah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan dimana peserta didik di bawah pengawasan guru. Rata-rata disebuah negara mempunyai sistem pendidikan formal yang bersifat wajib. Selain itu sistem ini lah yang mampu membuat para peserta didik berkembang dan mengalami kemajuan, serta mengembangkan kemampuan berpikir agar menjadi teladan, baik moral ataupun intelektual dan peserta didik bebas mengembangkan bakat dan kepribadiannya melalui program pendidikan

Program sekolah bisa diwujudkan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Tugas guru menurut Undang-Undang RI No.14 tahun 2005 tentang guru yaitu, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.²

Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah dalam kemajuan ilmu dan teknologi. Kemajuan ilmu dan teknologi yang semula bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, tetapi kenyataannya teknologi telah menimbulkan keresahan dan ketakutan baru bagi kehidupan manusia. Ketakutan yang dirasakan manusia akibat perkembangan teknologi ini disebabkan adanya

² UU No. 14 tahun 2005 Tentang Pendidikan Tinggi, (Bandung: Citra Umbara, 2012), hal. 23.

kekhawatiran akan adanya penyalahgunaannya oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi di zaman saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ada banyak teknologi yang mengalami kemajuan yang mudah kita peroleh. Seiring perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang kian pesat komunikasi antar manusia kini semakin mudah bisa melalui berbagai alat dan sarana seperti gadget yang semakin hari semakin canggih. Dan gadget pun tak digunakan hanya untuk komunikasi saja dimana yang saat ini gadget juga digunakan sebagai media untuk bermain *game online*, yang mana *game online* sangat berkembang sangat pesat belakangan ini terlebih dunia *E-Sport*. Dan ada banyak variasi atau jenis-jenis *game online* seperti *Sport*, *RPG*, *Adventure*, *Fighting*, perang dan *online* jenis lainnya yang membuat menarik alur permainannya. Semakin menarik game yang dimainkan maka semakin banyak juga yang memainkan *game online* tersebut.³

Berkembangnya ilmu dan teknologi telah menggeser model-model pemahaman anak, zaman dahulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama teman-teman secara langsung seperti tali lompat, kelereng, petak umpet dan sebagainya. Tetapi sekarang anak-anak jarang memainkan permainan tradisional karena telah mengenal *game online* yang bisa dimainkan lewat gadget dan komputer.

³ Angela, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir" dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol.2 No.1, 2013, hal. 5.

Game Online, kata yang sering digunakan dalam permainan digital yang sedang berkembang pesat di era saat ini. Banyak orang yang menggunakan *game online* untuk melakukan *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh dari kegiatan yang ia lakukan sebelumnya seperti belajar, kerja ataupun sekedar mengisi waktu luang.

Islam memandang bahwa bermain merupakan hal yang mubah atau boleh dilakukan, ketika bermain itu mengakibatkan lupa untuk beribadah atau membawa kepada kemudharatan, maka hal itu akan menjadi haram. Peran orang tua penting dalam mengawasi permainan anak, termasuk memilih permainan yang baik dan cocok sampai dengan jadwal dalam mengisi waktu luangnya sebab rentang bagi anak memunculkan perilaku menyimpang. Q. S. At-Tahrim ayat 6 menyatakan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ

شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Tafsir Q. S. At-Tahrim ayat 6 menurut Quraish Shihab, wahai orang-orang yang beriman, peliharalah diri dan keluarga kalian dari api neraka yang bahan bakarnya terdiri atas manusia dan bebatuan. Yang menangani neraka itu dan yang menyiksa penghuninya adalah para malaikat yang kuat dan keras dalam menghadapi mereka. Para malaikat itu selalu menerima perintah Allah dan melaksanakannya tanpa lalai sedikit pun.

Dalam ayat tersebut, secara jelas Allah swt. mengharuskan kepada orang yang beriman untuk menjaga diri sendiri dan juga keluarga untuk menjauhi hal-hal yang bisa menyebabkan manusia masuk ke dalam neraka. Hal tersebut yang bisa

menyebabkan kerugian dan akhirnya mendapat siksa di neraka contohnya seorang anak yang kerjanya hanya bermain *game* dari pagi sampai ke malam sehingga meninggalkan sholat dan tidak melakukan kegiatan yang lain hingga pekerjaan utamanya sebagai pelajar terbengkalai dan mengabaikan tanggungjawab yang harusnya mereka jalani. Hendaknya orang tua mengawasi anaknya bermain *game* supaya anak tidak terpapar hal negatif dari bermain *game online*. Sebagai orang tua bisa mengambil peran dengan membuat sesuatu hal yang bisa mengalihkan perhatian anak dari bermain *game* seperti membuat kegiatan menyenangkan diluar rumah seperti berkebun dan berolahraga, agar anak berhenti sejenak bermain *game online*.

Dalam *game online* pasti ada memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi para pengguna *game online* tersebut, bagi yang memainkan *game online* dengan bijak dan sewajarnya maka dampak positif lah yang dapat ia rasakan namun bagi yang melakukan secara berlebihan maka dampak negatif lah yang ia alami. Seperti uang dipakai untuk membeli *voucher game* agar penampilan game lebih menarik, waktu lebih banyak terbuang bermain *game* daripada belajar, semangat belajarnya menjadi menurun karena lebih bergairah bermain *game online* daripada belajar, kesehatan bisa menjadi *down* karena lupa waktu kapan harus istirahat.

Dampak positif dalam *game online* bagi siswa yang memainkannya seperti reflek berpikir, emosional diluapkan di dalam *game* sehingga saat bermain bersama teman-teman saat disekolah tidak mudah emosi atau baper, siswa cepat tanggap atau cepat merespon, siswa akan lebih kreatif atau mempunyai imajinasi yang cemerlang, menghilangkan rasa stres saat bermain game, meregangkan ketegangan

urat saraf setelah bermain *game online*, sedangkan dampak negatif dari *game online* yaitu siswa menjadi malas belajar ataupun hal lainnya karena yang ada dipikirkannya hanya untuk bermain *game* saja, menjadi lelah karna kurang istirahat, kurang konsentrasi saat belajar dan merusak mata. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup bagi beberapa orang disetiap kalangan umum, sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dan gadget semakin murah siapapun bisa membelinya, terlebih jaringan internet kini bisa diakses dimana saja.

Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik untuk para peserta didik, banyak peserta didik yang mengalami kecanduan *game* dan melupakan tugas utamanya yaitu belajar. Seharusnya, hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. Batasi kebiasaannya bermain *game* dengan memberi peraturan-peraturan atau batasan jam bermain gadget atau komputer untuk anak yang hobi bermain *game*, beri pengarahan kepada anak agar dapat menggunakan media elektroniknya dengan bijak guna memantau prestasi belajarnya.

Dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa jumlah masa bermain *game* sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, dalam sebuah survei nasional terbaru, anak-anak usia sekolah menghabiskan rata rata sekitar tujuh jam per-minggu untuk bermain *game*.⁴ Hampir semua anak pasti menyukai yang namanya

⁴ Lisna Budiarti, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar", *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, 2019, hal. 3.

permainan (*game*) dan sering memainkannya, ditambah lagi sekarang gadget atau *handphone* bisa memainkan *game-game* yang menarik.

Maraknya fenomena penikmat *game online* atau kecanduan *game online* pada anak-anak usia dini khususnya anak sekolah tak terlepas dari karakteristik dan perkembangan psikologis. Bermain *game online* secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar yang lama kelamaan akan menurunkan minat belajar anak tersebut, keadaan ini sangat memprihatinkan dari fenomena tersebut karena motivasi anak-anak untuk bermain *game* lebih besar daripada mereka belajar dan apabila seorang anak sudah kecanduan *game online* ataupun *offline* maka tak jarang perilaku mereka berubah dan tak sedikit pula dari mereka yang telah kecanduan berani mengorbankan waktu sekolah mereka hanya untuk bermain *game online*, masalah seperti ini sudah lama terjadi tapi sepertinya tidak mendapat perhatian yang serius.

Lingkungan keluarga dipandang sebagai faktor penentu utama terhadap perkembangan anak. Alasan pentingnya peranan keluarga bagi perkembangan anak adalah keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang mengenalkan nilai-nilai kehidupan kepada anak.⁵

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin.**”

⁵ Syamsu Yusuf & Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2018), hal. 23.

B. Definisi Operasiona

1. Pengaruh

Pengaruh menurut KBBI pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁶ Pengaruh adalah daya yang mengakibatkan sebuah perubahan. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin.

2. Game Online

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet melalui gadget ataupun komputer.⁷ *Game online* adalah sebuah aplikasi yang dapat diunduh dan dimainkan menggunakan HP yang terkoneksi dengan jaringan internet. Penggunaan *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lamanya bermain *game*, frekuensi siswa bermain *game*, dan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.⁸ Menurut Poerwanto pengertian prestasi belajar adalah hasil

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), ed-3, cet-7, hal. 849.

⁷ Candra Zeebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2012), hal. 23.

yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.⁹ Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa. Yang dimaksud prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil rata-rata nilai raport yang diperoleh siswa untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini.

1. Seberapa lama siswa kelas V menggunakan untuk melakukan aktifitas bermain *game online* dalam sehari?
2. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa lama siswa kelas V gunakan untuk melakukan aktifitas bermain *game online* dalam sehari.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

⁹ Ghullam Hamdu, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Tasikmalaya, April, 2011, hal.83.

E. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari penulis untuk memilih judul ini ialah:

1. Mengingat di zaman modern ini teknologi semakin canggih salah satunya dalam segi permainan, yang pada zaman dulu banyak ditemui anak-anak atau remaja berkreasi untuk membuat berbagai macam bentuk untuk dijadikan mainan ada yang terbuat dari bambu, kayu, bisa juga barang yang didaur ulang.
2. Anak-anak, remaja atau orang dewasa pada zaman sekarang ini jarang ditemui bermain di lapangan karena permainan sekarang, meskipun ada beberapa permainan yang bisa meningkatkan kreativitas, akan tetapi terdapat juga dampak negatif yang terjadi karena permainan ini yaitu *game online*. Permainan yang ada pada era modern ini bisa menyebabkan salah satunya kecanduan, kekurangan sosialisasi, dan kurangnya motivasi belajar.
3. Game Online saat ini semakin mudah diakses, cukup dengan telepon genggam atau komputer yang terhubung dengan internet, semua orang dapat menikmatinya tanpa batas dari mulai orang dewasa hingga anak-anak.
4. Prestasi belajar tidak bisa dipisahkan dengan anak usia remaja. Maraknya perkembangan dunia internet membawa pengaruh bagi pelajar. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adaktif atau membawa candu.

F. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan gambar tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa dan sebagai bahan informasi di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dan dapat bermanfaat bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Bagi guru, akan mendapatkan informasi tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
- c. Bagi siswa, memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengalaman yang dapat dijadikan bekal apabila terjun langsung di dunia pendidikan kelak.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling penting mungkin atau paling tinggi kebenarannya.¹⁰

¹⁰ Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 67.

H_a : ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

H₀ : tidak ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

H. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, penulis melakukan pengecekan di Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Penulis tidak menemukan skripsi yang membahas tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin, Namun, Penulis menemukan ada penelitian yang relevan, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aris Munandar pada tahun 2019 yang berjudul “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin” dapat diketahui bahwa bahaya bermain game online dapat mengakibatkan emosi berlebih. Bedanya dengan penelitian saya adalah dengan siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar” dapat diketahui bahwa pengaruh *game online* sebesar 29,1%. Bedanya penelitian saya Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar pada tahun 2019 tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Banda Aceh” bahwa memiliki pengaruh negatif sebesar 30% dan hal ini membuktikan semakin kecanduan dengan game online maka semakin berpengaruh terhadap peningkatan prestasi pendidikan peserta didik. Bedanya dengan penelitian saya untuk SDN Melayu 2 Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan hasil penelitian ini perlu membaginya dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan,

Bab II Landasan Teori, yang berisi tentang pengertian game online, pengertian prestasi belajar dan beberapa aspek lainnya.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, berisi tentang gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran serta penutup, kemudian dilengkapi dengan lampiran-lampiran yang ada kaitannya dengan skripsi.