

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah melanda dunia zaman modern sekarang ini. Perkembangan yang semakin pesat tersebut ternyata membawa dampak pada perubahan dalam segala lapisan kehidupan, contohnya adalah internet. Menurut penelitian yang dilakukan mukodin pada tahun 2004, fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% word wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenetnewagroup dan *game online* sebesar 80%.<sup>1</sup> Salah satu manfaat internet adalah sebagai sarana hiburan, misal untuk bermain *game*. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.<sup>2</sup>

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual.<sup>3</sup> *Game online* mempunyai perbedaan yang lumayan besar dengan game lainnya yaitu permainan game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekitarnya, namun

---

<sup>1</sup> Paskalia Wae., *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Sd Inpres Oesapa Kecil 1 Kupang*. (Kupang:Universitas Nusa Cendana 2021). 1

<sup>2</sup> Rahyuni, Dkk., *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten WajoWajo, Sulawesi Selatan* 1, no 2, (2021): 66-67

<sup>3</sup> A Rini., *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. ( Jakarta:Erlangga, 2011) 47.

juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya<sup>4</sup>.

*Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang. Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online* akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki seorang pelajar. Penggunaan *game online* sendiri bukan dari kalangan orang dewasa saja, melainkan mayoritas penggunanya adalah anak-anak dan remaja. Banyak anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan *game online*<sup>5</sup>.

*Game online* mempunyai daya tarik seperti tampilan *game online* yang menarik perhatian siswa, game mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya sehingga membuat pemainannya merasa tertantang dan ingin terus memainkannya. Karena itu aktivitas bermain game menjadi rutinitas setiap hari, selain itu *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah maka pemain akan terus mencoba sampai mereka menang dan

---

<sup>4</sup> Young K,S ., *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, Adn Treatment.Innovations In Clinical Practice*. 17

<sup>5</sup> Sari Ananda M., *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN di SMA Negeri 1 Tanjung Balai t.p 2019/2020*, Medan:UM Sumatera Utara, 2019).

membuat para pemainnya kecanduan. *Game online* sudah merambah keberbagai kalangan termasuk siswa SD<sup>6</sup>. Karena menurut Hurlock sekolah dasar terutama usia 10-11 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa yang kuat.<sup>7</sup>

*Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemain dikarenakan dalam segi permainan dan penampilannya sangat menarik<sup>8</sup>. Selain itu ketagihan *game online* akan berdampak buruk dari segi akademik dan sosialnya. Dari segi sosial para pecandu *game online* lebih mengalami kesulitan dalam hal bersosiliasi dengan lingkungan sekitarnya, karena kesehariannya lebih asyik bermain Handphone daripada bermain dengan teman sebayanya. Dari segi kesehatan, dampak dari bermain *game online* ini mengakibatkan siswa lupa waktu, dan lupa makan, yang menimbulkan penyakit bagi tubuh siswa tersebut.<sup>9</sup> Firman Allah SWT dalam al-qur'an surah al-Jumu'ah ayat 11:

---

<sup>6</sup> Paskali Wae., *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar*.h. 1.

<sup>7</sup> Elizabeth Hurlock., *Perkembangan Anak*,( Jakarta: Erlangga, 2006)

<sup>8</sup> Atika Nabila Amalia Dkk, Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai: *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No.4, 2022. H. 1755.

<sup>9</sup> Sari Ananda M., *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN di SMA Negeri 1 Tanjung Balai t.p 2019/2020*, (Medan: UM Sumatera Utara, 2019).

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَمَّوْا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ  
وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Artinya: dan apabila mereka melihat peniagaan atau permainan mereka bubar dan menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang disisi Allah lebih baik daripada permainan dan peniagaan,” dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki. (Q.S. Al-Jumu’ah:11)

Kecanduan *game online* yang dialami siswa dapat mempengaruhi aspek sosial siswa dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan siswa kurang berinteraksi dengan orang lain dan siswa banyak kehilangan waktu belajar mereka. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang dilakukan oleh kebanyakan orang lain dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dampak yang paling umum saat siswa kecanduan adalah ketidakmampuannya berkonsentrasi dalam belajar, menurunnya semangat belajar dan menurunnya rasa tanggung jawab sebagai pelajar<sup>10</sup>. *Game online* masuk ke lingkungan anak SD membuat siswa terfokus pada kegiatan bermain game saja, tanpa mengindahkan hal-hal penting lainnya seperti belajar. Oleh karena itu, guru mendapati beberapa siswa SD yang kecanduan *game online* dan mengakibatkan hasil belajarnya menurun.

---

<sup>10</sup> Sari Ananda M, *Pengaruh Kecanduan Game Online.....3*

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 1 Ayuung, peneliti menemukan kejadian tentang banyaknya siswa SD tersebut bermain *game online* pada saat jam efektif sekolah/bolos. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa siswa yang berhasil di observasi mereka mengutarakan bahwa mereka bermain *game online* melalui HP saat jam istirahat sekolah. Selain itu dari hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 1 Ayuung tersebut, beliau mendapat banyak keluhan dari orang tua siswa bahwa selama disuruh belajar atau mengerjakan PR dirumah anak-anak lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar. Maka dari hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami seseorang mencakup aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Perubahan tingkah laku yang dimaksud tentunya perubahan tingkah laku menuju sisi yang positif karena aspek yang ada pada diri siswa harus dikembangkan dalam proses belajar. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicari dalam kegiatan pembelajaran, proses belajar juga merupakan bagian yang terpenting terhadap perubahan tingkah laku seseorang<sup>12</sup>. Oleh karena itu guru juga memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar yang didapat seseorang pada saat proses pembelajaran memungkinkan akan tercapai dengan baik juga.

---

<sup>11</sup>W/ Wali Kelas V/ SDN 1 Ayuung 03 Oktober 2023

<sup>12</sup> Paskali Wae., *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar*.h. 3.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang didapat seseorang dari proses belajar yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selain itu keberhasilan dalam proses belajar didapat dari hubungan antara guru dan orang tua seperti yang dijelaskan dalam penelitian Ersan dan Rodriguez 2022, bahwa pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh kondisi sekolah yang baik seperti hubungan anatar guru dan orang tua. Artinya guru harus bekerja sama dengan orang tua untuk keberhasilan proses belajar siswanya, terlebih lagi untuk siswa sekolah dasar.<sup>13</sup>

Dampak dari kecanduan *game online* tersebut menurut penelitian Nisrina fatin 2020 dapat menurunkan motivasi belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf. Terganggunya konsentrasi pada saat belajar dikarenakan siswa tidak semangat dalam belajar dan mengantuk akibat begadang semalaman hingga pagi untuk bermain *game online*, selain itu fokus siswa pada saat belajar tidak lagi pada materi melainkan pada *game online*.<sup>14</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai**”.

---

<sup>13</sup> Nada Kurnanda, Rossi Iskandar., *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar*, (Universitas Trilogia: *Jurnal Basicedu* 4, no 6, (2021): 5662.

<sup>14</sup> Nada Kurnanda, Rossi Iskandar., *Analisis Tingkat Kecanduan* ..... 5663.

## B. Definisi Operasional

Adapun istilah-istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Adiksi

Adiksi adalah suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara terus-menerus dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif.<sup>15</sup> Adiksi pada penelitian ini dimaksudkan sebagai kecanduan pada *game online*.

### 2. *Game online*

Menurut Young *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet, maraknya *game online* membuat para anak-anak hingga remaja ingin memainkan permainan tersebut. Mereka menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya dapat berkurang.<sup>16</sup> Apabila seseorang sudah kecanduan bermain *game online* maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi. Apabila seseorang sudah kecanduan bermain *game online* maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik menyangkut segi kognitif, efektif maupun psikomotor.<sup>17</sup> Proses

---

<sup>15</sup> Sari, Ananda M., *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar...* h. 10.

<sup>16</sup> Maurice, Andrew Suplig., *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecanduan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makasar*, *Jurnal Jaffra* 15, no. 2, (2017: 178).

<sup>17</sup> Nanda Anisa, *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPSPada Pembelajaran Ekonomi Disekolah MAN 1 Kampar*, (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020).

perubahan tingkah laku terjadi dari segi yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yang bersifat memecahkan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta dalam hasil belajar. Hasil belajar ini didapat dari nilai rata-rata semester 1 tahun 2022/2023 kelas V SDN 1 Ayuung Kec. Barabai.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah: apakah ada pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian pada penelitian adalah: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai.

### **E. Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini bagi penelitian lain dapat dijadikan sarana untuk mengetahui dasebagai referensi dalam menganalisis pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar anak sekolah dasar. Selain itu meningkatkan wawasan ilmu parenting bagi orang tua dalam mendidik serta mengawasi anak dirumah.

## 3. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan *game online* yang berdampak terhadap hasil belajar.

## 4. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi tolak ukur hasil belajar siswa antara siswa yang kecanduan *game online* dengan siswa yang tidak sering bermain *game online*.

## F. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Atika Nabila Amalia, dkk pada tahun 2022 dengan judul Analisis Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Motivasi Belajar	kecanduan <i>game online</i> memberikan dampak pada siswa dapat dilihat ketika kegiatan belajar berlangsung anak menunjukkan sikap malas, tidak tertarik, dan fokus pada dirinya sendiri	Kecanduan <i>game online</i>	Pada penelitian ini menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar

	Siswa Sekolah Dasar. <sup>18</sup>	tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran.		
2	Kautsar, 2019 dengan judul Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Prestasi Akademik peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar. <sup>19</sup>	Pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30% berpengaruh negatif terhadap hasil belajar, indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata raport peserta didik selama setahun yaitu dalam 2 semester terakhir.	Sama sama meneliti tentang pengaruh <i>game online</i>	Penelitian ini membahas terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN
3	Bryan Kennedy, 2023 dengan judul Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 133 Hila-Hila Kecamatan Bontotiro	pengaruh <i>game online</i> berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dapat di lihat berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t secara parsial diperoleh t hitung yang signifikan memenuhi persyaratan dengan	Pengaruh <i>game online</i>	Penelitian ini terhadap prestasi belajar.

<sup>18</sup> Atika Nabila Amalia, Dkk., Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai: *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no.4 (2022).

<sup>19</sup> Kautsar, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar* (Banda Aceh: UIN AR-RAINRY, 2019).

	Kabupaten Bulukumba <sup>20</sup>	tingkat signifikansi sebesar 0,050 dengan melihat bahwa nilai signifikansi berada dibawah 5% maka yaitu H1 : terdapat pengaruh <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa diterima dan H0 ditolak yang menunjukkan bahwa paparan tersebut membuktikan adanya pengaruh <i>game online</i> terhadap hasil belajar siswa.		
--	-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Berdasarkan hasil tinjauan penulis terhadap literatur-literatur yang berkaitan dengan objek penelitian ini, baik itu berisi konseptual ataupun yang membuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang akan penulis teliti, sejauh ini penulis belum menemukan individu yang mengkaji dan meneliti masalah yang penulis angkat di lingkungan Universitas Islam Negeri Banjarmasin dengan judul yang sama yaitu Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai.

---

<sup>20</sup> Bryan Kennedy, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN 133 Hila-Hila Kecamatan Bontotiro Kabupaten Bulukumba* (Makassar: Universitas Bosowa, 2023).

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban atas dugaan yang bersifat sementara terhadap penelitian dan masih harus diuji secara empiris. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan studi pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: tidak adanya pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai

H<sub>1</sub>: adanya pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai

### **H. Asumsi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar asumsi adanya pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar di SDN 1 Ayuung Kec. Barabai.

### **I. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut: Bab I adalah berisikan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, asumsi penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisikan kajian teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti dan kerangka pikir. Bab III adalah Jenis dan Pendekatan Penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel

penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data. Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan. Bab V adalah kesimpulan dan saran

