

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita akses dengan sangat mudah. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk dari perkembangan dan kemajuan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain game online. Perkembangan ilmu teknologi yang begitu pesat sejak awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Semua ini terjadi karena perkembangan elektronik dengan segala penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi berbagai jenis game secara massal. Permainan dengan menggunakan koneksi internet ini dikenal sebagai game online.

Menurut pendapat (Samuel 2011, h. 7) Game online merupakan permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Permainan online ini adalah permainan yang menghubungkan pemain

dengan pemain lain dengan perantara internet sebagai media penghubung. Game online juga mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia Pendidikan. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali para peserta didik yang mendapatkan dampak-dampak dari game online itu sendiri. baik itu dampak negatif maupun dampak positif. Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi peserta didik. Salah satu pengaruh game online yaitu mempengaruhi hasil belajar, sehingga dalam dampak negatifnya, peserta didik akan menjadi malas belajar dan memungkinkan mengalami stress. Sedangkan dilihat dalam dampak positifnya, dapat mengasah aktivitas otak seperti melatih fokus peserta didik, melatih sikap sportifitas dan meningkatkan kemampuan kerja sama dalam tim.

Semakin populernya *game online* di zaman sekarang mengakibatkan pemain *game* ketagihan dalam memainkannya. Dimana para pemain *game* merasa kesulitan lepas dari *game online* yang mereka mainkan. Semakin lama, permainan *game online* semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, resolusi gambar dan lain sebagainya. Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multiplayer). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari berbagai tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar Negara. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti Mobile Legends Bang Bang, PUBG Mobile, HAGO dan Free Fire.

Pemain game online mayoritas dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA dan Mahasiswa. Pelajar yang sering bermain game online akan menjadi kecanduan dan ketagihan. Bermain game online akan berdampak pada pola hidup para siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan ibu Dini Situmeang sebagai guru wali kelas V di SD 105351 Bakaran Batu pada hari Senin 31 Januari 2022, beliau menyatakan bahwa bermain game online sedikit manfaatnya terhadap peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Rizqi Ariantoro (2016) dengan judul : “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*” yang dimana dari hasil penelitian tersebut ditemukan adanya faktor penyebab game online lebih disukai siswa karena game online lebih menarik dari pada pelajaran disekolah, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya anak yang menghabiskan waktu pada *gadget* nya dari pada membaca buku. pengaruhnya bagi prestasi anak tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar anak dan cara mengatasi kecanduan game online yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, anak lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain game online, dan pemberian motivasi belajar bagi anak.

Hasil penelitian dari Lulutuz Zuafah (2022) dengan judul : “*Pengaruh Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SD N Undaan Kidu 01 Demak*” ditemukan bahwa terdapat adanya persamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh penulis. Dimana persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan ialah sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online*. Akan tetapi perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh

penulis ialah penelitian yang dilakukan Luluatuz Zuafah membahas tentang moral siswa sedangkan pada penelitian ini membahas tentang hasil belajar siswa.

Menurut (Tarbrani, 2017 h. 68) Mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan. Maka hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran yang diberikan guru.

Permainan *game online* digunakan sebagai media hiburan pengisi waktu luang yang bermanfaat sebagai penghilang stress. Sedangkan pengaruh negatif yang akan menjadi prihatin adalah kecanduan terhadap *game online* itu sendiri. Mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan permainan ini adalah melemahnya fisik dan psikis tanpa disadari anak. Menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Maka, bisa saja sewaktu-waktu nilai hasil belajar siswa menurun.

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang di dapatkan peneliti di SD Negeri 105351 Bakaran Batu diperoleh bahwa nilai hasil belajar matematika siswa SD kelas V masih ada beberapa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika yaitu 70. Dapat dilihat pada tabel presentase hasil belajar matematika siswa kelas V berikut pada 3 semester sebelumnya.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Siswa Mata Pelajaran Matematika SD Negeri 105351 Bakaran Batu

Semester	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan
I	70	18	13	58.06%
II	70	20	11	64.51%
III	70	16	15	51.61%

Sumber Data: Guru Wali Kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu

Berdasarkan tabel diatas, presentase ketuntasan nilai hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu pada tiga semester sebelumnya rata rata masih dibawah 70%, yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70. Kondisi ini jelas menggambarkan bahwa pemahaman dan penguasaan siswa mengenai materi matematika masih rendah.

Berdasarkan observasi lanjutan dan informasi yang diperoleh dari guru diduga rendahnya hasil belajar matematika siswa ini disebabkan oleh kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran karena lebih tertarik dengan bermain game. Dari hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa bermain game online ada pengaruhnya terhadap nilai belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi awal yang di peroleh peneliti di kelas VA dan kelas VB SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A 2021/2022, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A 2021/2022.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Kecanduan permainan *game online* menyebabkan kurangnya hasil belajar peserta didik.
2. Bermain *game online* sedikit manfaatnya terhadap peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3. Rendahnya hasil belajar peserta didik karena lebih tertarik dengan *game online*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti membuat batasan pada penelitian ini agar lebih fokus dan terarah. Adapun penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika materi bangun ruang SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A 2021/2022.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A 2021/2022?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan manfaat secara praktis diantaranya adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap guru, siswa pada umumnya dalam pembelajaran dan memberikan kajian teori mengenai hasil belajar siswa, dan untuk memberikan kajian teori atau deskripsi dampak permainan game online terhadap hasil belajar.
- b. Dapat memperluas wawasan dalam melakukan penelitian terhadap bidang yang sama dalam hal dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa di SD.
- c. Dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti khususnya mengetahui masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat yang berkenaan dengan dampak game online terhadap hasil belajar siswa di SD serta menambah pengalaman peneliti.

- b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk orang tua agar lebih mendidik dan mengawasi anaknya dengan baik apabila anaknya diperbolehkan memainkan *game online* yang akan mempengaruhi hasil belajar anak.

- c. Bagi Pembaca

Memberikan informasi baik tertulis maupun sebagai referensi mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

d. Bagi Universitas Negeri Medan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi sehingga dapat digunakan untuk sebagai sarana dalam menambah wawasan tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa SD.

e. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*, dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga, dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar semua masyarakat banyak dapat mengetahui dampak dari seorang pecandu *game online*, agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.