

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi masyarakat sebagai proses pembelajaran ilmu pengetahuan, sarana pembentukan kepribadian dan pembentukan watak serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri dan masyarakat. Pendidikan juga merupakan salah satu kegiatan yang perlu dimaksimalkan, karena semakin tinggi kualitas pendidikan maka akan semakin berkualitas sumber daya manusia yang terlatih. Maka pendidikan harus benar-benar dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing di dunia karena ini merupakan salah satu standar dalam pembangunan Indonesia menjadi negara maju.

Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pemerintah melalui perancangan berbagai bentuk kegiatan ditata secara sistematis guna menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif dan berkualitas.

Salah satu hal penting yang dapat dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam menciptakan generasi bangsa yang baik yaitu melalui Pendidikan sehingga nantinya generasi yang tercipta ialah generasi bangsa yang cerdas dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Oleh sebab itu pemerintah Indonesia harus

memfokuskan perhatiannya kepada kebijakan yang ingin dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia terhadap Pendidikan Indonesia, sehingga kebijakan tersebut dapat mewujudkan tujuan Pendidikan nasional Indonesia sesuai dengan kebutuhan bangsa Indonesia dan perkembangan zaman dunia.

Pada dasarnya pembelajaran sejarah memiliki tujuan yang sejalan dengan UU Pendidikan Nasional, yaitu dapat menunjukkan arah pembangunan negara. Pengembangan karakter memegang peranan penting dalam aspek kognitif pembelajaran sejarah siswa. Studi sejarah mengembangkan aktivitas siswa yang mempelajari peristiwa yang berbeda, memahami dan menginternalisasi nilai yang berbeda di balik peristiwa, dan menghasilkan contoh tindakan dan tindakan. Pembelajaran sejarah perlu menghubungkan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat dengan permasalahan sosial yang muncul pada masa lalu dan masa kini. Pembelajaran sejarah sebagai proses kegiatan yang mendorong dan merangsang peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sejarah dan memahami nilai-nilai kemanusiaan dan sejarah, sehingga mengarah pada perubahan perilaku dan peningkatan nilai dalam penelitian sejarah. Kesadaran adalah sikap jiwa untuk memahami keberadaan sebagai manusia, sebagai anggota masyarakat, sebagai makhluk sosial, termasuk kesadaran nasional dan kesadaran sebagai makhluk ciptaan Tuhan. (Rahayu Permana, 2020: 10-16)

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan dalam Lembaga Pendidikan formal mulai dari jenjang Pendidikan SD, SMP, dan SMA. Mata pelajaran sejarah di SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan terbagi menjadi dua yaitu sejarah wajib dan sejarah peminatan, khusus sejarah wajib dan sejarah

peminatan diajarkan pada kelas IPS, sedangkan pada kelas IPA pelajaran yang diajarkan hanya sejarah wajib. Dengan mempelajari mata pelajaran sejarah ditujukan dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta terhadap tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleransi yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa

Beberapa tahun belakangan ini, video game atau game online berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar tetapi juga merambah ke pelosok daerah seperti desa. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah game center yang bermunculan dengan pelanggannya yang seringkali lebih banyak dari pelanggan internet. Game online merupakan salah satu permainan modern yang sedang menjadi trend saat ini. Penggemar game online dari anak-anak hingga orang dewasa. Mahasiswa merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Siswa yang sering bermain game online akan terpengaruh secara psikologis jika bermain berkali-kali. Tahapan dampak psikologis atau kecanduan game online akan mempengaruhi standar akademik seorang siswa.

Pengguna game online sendiri tidak hanya orang dewasa, namun mayoritas penggunaannya adalah anak-anak dan remaja. Banyak remaja berpartisipasi dalam game online. Selain untuk mencari pemenang juga menjadi tujuan untuk mencari teman atau menghibur para pecinta game online. Mulailah dengan bermain online dengan banyak teman, atau undang teman untuk bermain game online bersama di game center. Hal inilah yang membuat para remaja tertarik dengan dunia game

dengan suasana aslinya yang berbeda dan tantangan saat bermain offline atau menantang musuh aktif dengan sistem monoton yang bisa diubah menjadi interaksi dan sangat menyenangkan untuk terus dimainkan.

Di era sekarang ini, game online sudah tidak asing lagi di kalangan remaja. Selama 10 tahun terakhir, video game atau yang sering kita sebut dengan game online telah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar yang menawarkan harga yang terjangkau untuk kalangan remaja. Game centernya sendiri tidak seperti warnet, pelanggan tetapnya lebih banyak daripada warnet. Hal inilah yang membuat game center hampir selalu ramai, tidak hanya game center populer saja. Namun, gadget/smartphone juga semakin canggih dan menawarkan berbagai macam permainan, baik offline maupun online.

Permainan zaman sekarang tidak seperti permainan dahulu, dahulu permainan hanya bisa dimainkan oleh maksimal dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi khususnya internet, permainan bisa dimainkan oleh lebih dari 100 orang dalam waktu yang bersamaan. Walaupun permainan ditujukan untuk anak-anak, namun tidak banyak orang dewasa yang rutin memainkannya, bahkan tidak sedikit orang yang mendapatkan pekerjaan dan mendapatkan penghasilan dari bermain permainan.

Pemain yang bermain game online biasanya adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa bahkan orang dewasa. Siswa secara rutin memainkan game online yang akan membuat mereka ketagihan atau kecanduan. Kecanduan game online akan memberikan dampak negatif terutama dari segi akademik dan

sosial. Bahkan game online memiliki pengaruh yang besar, terutama bagi perkembangan dan jiwa anak. Kita bahkan bisa bersosialisasi di game online dengan gamer lain. Namun, game online seringkali membuat para gamer melupakan kehidupan sosial di kehidupan nyata.

Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Dari segi sosial, siswa yang kecanduan game online lebih sulit untuk berintegrasi dengan lingkungannya, karena dalam kesehariannya mereka lebih tertarik dengan game yang ada di handphone atau gawainya. . Dari segi kesehatan, kerugian dari game online adalah siswa lupa waktu dan lupa makan. Hal ini dapat mengganggu jadwal istirahat, jadwal makan, dan menimbulkan penyakit bagi tubuh siswa. Selain itu dampak paling umum yang dapat terjadi pada siswa yang kecanduan game online adalah ketidakmampuan dalam mengatur emosinya, siswa cenderung pemaarah, kasar dan kurang percaya diri, yang mendorong siswa untuk menjauhi makhluk lain.

Kecanduan siswa SMA terhadap game online dapat mempengaruhi aspek sosial siswa dalam kehidupan sehari-harinya, karena waktu yang dihabiskan untuk online membuat siswa tidak dapat berinteraksi dengan orang lain dan siswa kehilangan banyak waktu belajar. Hal tersebut tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang dan tentunya akan mempengaruhi prestasi akademik siswa tersebut. Ancaman yang paling umum terjadi ketika siswa

kecanduan adalah tidak dapat berkonsentrasi pada studinya, tidak memiliki minat belajar dan rasa tanggung jawabnya sebagai siswa.

Kecanduan didefinisikan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah Game Addiction, artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game ini adalah hidupnya. Namun sebaliknya jika Sebagian anak tidak kecanduan pada game online maka akan memberikan pengaruh yang baik kepada mereka sendiri. Hal ini tidak akan menghambat kegiatan sosial yang biasa dilakukannya oleh mereka. Tidak kecanduan game online ini juga sangat berpengaruh pada hasil belajar yang akan mereka dapatkan.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan untuk direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses Pendidikan untuk memperoleh Perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan. Di dalam hasil belajar kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik. Maka dari itu hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa game online tidak secara langsung mempengaruhi hasil belajar siswa tetapi merupakan faktor yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game maka semakin rendah hasil belajar siswa, game online semakin mengganggu proses belajar mengajar, semakin lemah tanggung jawab siswa dalam belajar, semakin berkurangnya waktu belajar siswa, minat belajar siswa menurun, dan siswa ' fokus mudah terganggu. Berbagai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh game online telah dan menjadi akar penyebab buruknya hasil akademik siswa.

Maka dari itu perlu bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di era Pendidikan Indonesia saat ini sangat tidak baik, dimana ditambah adanya virus covid 19 yang mana menghambat Pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA SWASTA PAB 8 SAENTIS dan Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik dan ingin mengetahui lebih dalam untuk melakukan penelitian dengan judul **“KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA YANG KECANDUANGAME ONLINE DAN SISWA YANG TIDAK KECANDUAN GAME ONLINE DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA SWASTA PAB 8 SAENTIS PERCUT SEITUAN”**.

### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar rendah
2. Banyak siswa kecanduan game online
3. Sebagian siswa berperilaku konsumtif
4. Siswa kurang aktif mengikuti mata pelajaran sejarah

### **C. Batasan masalah**

Mengingat begitu luasnya masalah yang berkaitan dengan pengaruh game online dan hasil belajar serta adanya keterbatasan dalam hal penulisan penelitian, agar penelitian ini terarah dan efektif maka di buat Batasan masalah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka yang menjadi Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Permainan game online dan juga Hasil belajar Siswa SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan kelas XII IPS.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan Batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan diteliti dan akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini adalah: Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang kecanduan game online dengan yang tidak kecanduan game online pada mata pelajaran Sejarah di kelas XII IPS SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan?

### **E. Tujuan penelitian**

Dalam pencapaian target, penulis menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang kecanduan game online dengan yang tidak kecanduan game online pada mata pelajaran Sejarah di kelas XII IPS SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut Sei Tuan

## **F. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada ilmu Pendidikan, khususnya pada dunia Pendidikan disekolah tersebut. sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah tentang tingkat kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Sehingga dapat mengetahui masalah apa saja yang terjadi dan bisa menemukan solusi untuk kedepannya Ketika penerapan pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bahan masukan untuk bagi sekolah SMA Swasta Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan terutama guru Sejarah untuk Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi guru dan sekolah untuk membimbing siswa ke arah kegiatan yang lebih aktif, seperti keikutsertaan dalam kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa dapat terhindar dari kecanduan game online yang berdampak pada hasil belajar.
- b. Bahan masukan untuk masyarakat khususnya orang tua. Hasil penelitian ini akan menginformasikan orang tua tentang dampak kecanduan game online terhadap prestasi akademik anaknya. Agar orang tua memiliki wawasan yang cukup untuk membimbing anaknya dalam manajemen waktu, jangan biarkan kecanduan anaknya terhadap game online mempengaruhi hasil belajarnya.
- c. Menambah wawasan penulis tentang karya ilmiah dalam bentuk Skripsi

- d. Sebagai bahan referensi dan perbandingan bagi penulis lain yang ingin melakukan penelitian sejenis ditempat yang berbeda.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY