

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, teknologi informasi memiliki peran yang signifikan bagi masyarakat, baik saat ini maupun di masa depan. Di era modern ini, sebagian besar orang telah memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti penggunaan *E-mail*, SMS, dan media sosial, serta banyak yang menyukai *game online* seperti bisa juga kita lihat dimana jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 204,7 juta orang, dengan tingkat penetrasi sekitar 73,7 % dari total populasi, yang mana ini menunjukkan bahwa sudah hampir seluruh kalangan masyarakat menggunakan sosial media. Teknologi informasi telah berhasil mengubah berbagai cara individu dan organisasi dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari, terutama setelah munculnya jaringan global yang menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya, yang dikenal sebagai internet.

Internet terus berkembang dan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Tanpa internet, manusia akan kesulitan berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki banyak peran dan dampak ke berbagai bidang, terutama dalam bidang hiburan. Berbagai informasi dari berbagai belahan dunia kini dapat diketahui secara langsung berkat perkembangan teknologi dan globalisasi. Dunia terasa semakin kecil karena cepatnya akses informasi di seluruh penjuru dunia. Kemajuan teknologi informasi mempengaruhi kehidupan manusia dengan segala

peradaban dan budayanya. Data dari statistika pada tahun 2019 menunjukkan bahwa pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 95,2 juta, mengalami pertumbuhan sebesar 13,3 % dibandingkan tahun 2017 yang berjumlah 84 juta pengguna. Diperkirakan jumlah pengguna internet di Indonesia akan terus meningkat dengan laju pertumbuhan rata-rata 10,2% selama periode 2018-2023 (Wahyudiyono, 2019). Perkembangan dan kemajuan teknologi tersebut telah melahirkan berbagai bentuk media baru dalam berbagai bidang, salah satunya pendidikan.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh manusia dan dengan adanya pendidikan setiap manusia diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Salah satu bentuk internet yang populer adalah *game online*, yang diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. *Game online* merupakan jenis aplikasi yang paling populer diunduh oleh pengguna perangkat *mobile*. Menurut pendapat Samuel (dalam Rizka, 2023) *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 penghubung. *Game online* juga mampu mempengaruhi dunia pendidikan. Orang-orang dalam dunia pendidikan harus memiliki cara pandang yang utuh terhadap konsep pendidikan agar tidak kehilangan esensinya yaitu membangun pola pikir manusia yang utuh dan bekerja dengan nilai-nilai pendidikan di tengah tantangan era saat ini, era revolusi industri. Pendidikan sebagai fondasi pembentukan karakter dan pengembangan

pengetahuan, memiliki peran krusial dalam mempersiapkan individu menghadapi tantangan zaman. Namun, pendidikan tidak boleh berhenti pada jenjang formal. Pendidikan sepanjang hayat menjadi kunci untuk menjaga relevansi sumber daya manusia di era yang terus berkembang (Faiz, 2020).

Dalam beberapa tahun terakhir popularitas *game online* yang meningkat pesat membuat banyak pemain merasa kecanduan dan sulit untuk berhenti memainkannya. Menurut Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2014 mengenai data presentasi pengguna *game online* di Indonesia sudah mencapai 400 juta per tahunnya. Pada setiap tahunnya para pemain *game online* mengalami peningkatan 5-10%. Permainan ini semakin menarik dan menyenangkan seiring berjalannya waktu, dengan peningkatan pada aspek seperti tampilan, gaya bermain, dan resolusi gambar. *Game online* menjadi tren baru yang digemari karena memungkinkan pemain tidak hanya bermain sendiri, tetapi juga dapat berinteraksi dengan banyak orang secara bersamaan dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Saat ini pemain dapat bermain dengan pengguna lain dari berbagai wilayah, bahkan lintas negara. Dengan berkembangnya teknologi internet, *game online* juga mengalami kemajuan yang sangat signifikan, terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan seperti *Mobile Legend Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *HAGO*, dan *Free Fire*.

Mayoritas pemain *game online* berasal dari kalangan pelajar, mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga mahasiswa. Pelajar yang sering terlibat dalam permainan ini cenderung mengalami kecanduan. Kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi pola hidup siswa dan berpotensi berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Menurut Asmiati & Fatmawati (2020) menjelaskan bahwa

pengguna *game online* dapat membuat siswa kehilangan minat untuk belajar. Selain itu, siswa yang sering terlibat dalam permainan *game online* cenderung enggan untuk mencari atau menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Jika kebiasaan ini terus berlangsung, hal tersebut dapat berdampak pada penurunan hasil belajar siswa dan beresiko menyebabkan gangguan pada kesehatan mata. Untuk mengatasi masalah ini, orang tua dapat menetapkan jadwal khusus untuk bermain *game online* dan menempatkan *smartphone* di luar kamar anak. Bermain *game* dianggap sebagai aktivitas yang wajar oleh sebagian orang, namun jika dilakukan secara berlebihan dan tanpa pengawasan, dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan.

Menurut Adi (2020), *game online* memiliki dua sisi pengaruh terhadap siswa, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Secara positif, *game online* dapat mengembangkan kemampuan berpikir strategis, kerja sama tim, refleks motorik, serta melatih pemecahan masalah (*problem solving*). Beberapa jenis *game* edukatif bahkan mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis anak. Selain itu, *game* berbasis daring juga dapat memperluas interaksi sosial melalui komunikasi dengan pemain lain secara global. Namun di sisi lain, *game online* juga memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap siswa sekolah dasar. Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan fokus belajar, mengurangi waktu belajar di rumah, serta menimbulkan ketergantungan psikologis (*addiction*). Siswa yang sering bermain *game online* memiliki kecenderungan menurunnya prestasi belajar, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut konsentrasi tinggi seperti Matematika dan IPAS.

Ulfa & Risdayati (2017) mengatakan bahwa *game online* dapat berdampak pada turunnya nilai akademik siswa, mengganggu pola tidur, serta menyebabkan sakit kepala akibat kelelahan bermain *game*. Selain itu, *game online* juga dapat membuat siswa merasa cemas dan mudah marah ketika tidak dapat bermain. Anak yang terlalu sering bermain *game online* dapat mengalami dampak negatif terhadap perkembangan kognitif mereka. Seperti yang dijelaskan pada penelitian Puspitasari & Nafi'iyah (2021) yang berjudul Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP, dimana penelitian ini menjelaskan bahwa kecanduan *game online* terbukti berpengaruh negatif kepada kemampuan berpikir kritis, makin tinggi kecanduan bermain, makin turun kemampuan *critical thinking* anak. Ini langsung sama dengan HOTS karena *critical thinking* adalah domain C4 Bloom. Dong dan Potenza (2014) menemukan bahwa perilaku bermain *game online* secara berlebihan (*problematic online gaming*) berkorelasi dengan penurunan *cognitive control*. *Cognitive control* merupakan bagian inti dari fungsi eksekutif yang berperan dalam kemampuan mengatur fokus, mengendalikan impuls, serta mengambil keputusan berbasis pertimbangan yang matang. Rendahnya kontrol kognitif ini secara langsung berdampak pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS). Sementara itu, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, serta menyimpulkan informasi ilmiah, yang seluruhnya merupakan domain HOTS. Dengan demikian, intensitas bermain *game online* yang tinggi berpotensi menjadi faktor penghambat bagi pencapaian kemampuan HOTS siswa dalam pembelajaran IPAS. Dan juga, jika anak terlalu sering bermain *game online*, hal itu dapat

menimbulkan dampak negatif bagi dirinya. Anak-anak yang sering bermain *game* akan semakin banyak melakukan kegiatan yang sulit dipantau oleh orang terdekat, terutama orang tua, seperti bermain *game online* di ponsel atau bahkan di pusat layanan internet umum yang jauh dari pengawasan orang tua. Secara umum, pendidikan di Sekolah Dasar di Indonesia mengharuskan siswa untuk mempelajari materi secara terstruktur (Afifah dkk, 2023). Fakta ini yang mendorong peneliti untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai dampak negatif *game*, yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Meskipun *game* juga memiliki dampak positif bagi penggunaannya, jika anak-anak dibiarkan tanpa pengawasan orang tua maka akan beresiko menjadi kecanduan *game*.

Selain itu walaupun sudah ada banyak penelitian mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa, namun belum ada penelitian yang secara fokus menjelaskan bahwa bermain *game online* dapat menurunkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan pengamatan terhadap fenomena di sekitar, siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung kehilangan kesadaran waktu dan mengabaikan tanggung jawab utamanya yaitu belajar. Waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar seringkali dialihkan oleh siswa untuk bermain *game online* melalui *gadget* mereka (Ariantoro, 2016). Akibatnya, hasil belajar siswa cenderung rendah karena mereka lebih memprioritaskan bermain daripada fokus pada kegiatan belajar. Hasil belajar menjadi indikator utama dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai bahan evaluasi untuk mengidentifikasi masalah serta menemukan solusi yang dapat diterapkan di masa mendatang. Siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung kesulitan dalam menerima dan memahami materi pelajaran

karena kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran. Kecanduan *game online* dapat berdampak pada pengabaian aktivitas di dunia nyata, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, serta kecenderungan untuk melalaikan berbagai kegiatan lain karena terlalu asik bermain. Walaupun siswa diizinkan oleh orang tua untuk bermain *game*, sebaiknya orang tua tetap mendampingi dan membatasi waktu bermain agar siswa tidak mengalami kecanduan *game online*.

Hasil wawancara awal pada Senin 15 September 2025, menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas V sebanyak 30 orang, dengan 20 di antaranya gemar bermain *game online*. Kebiasaan bermain tersebut memakan waktu cukup banyak, dengan durasi yang berbeda-beda setiap hari. Ada siswa yang hanya bermain kurang dari 1 jam, sementara sebagian lainnya menghabiskan waktu lebih dari 2 jam per hari. Bagi siswa SD, waktu yang dipakai untuk bermain *game* biasanya adalah waktu setelah sekolah, yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah. Selain itu, dalam mengamati hasil belajar siswa, peneliti juga menemukan nilai yang tidak tuntas yaitu beberapa siswa yang kecanduan *game online* masih menunjukkan hasil belajar yang rendah.

Adapun data hasil belajar ulangan harian siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Kelas V SD Negeri 064037 Medan Tembung

NILAI	KRITERIA	JUMLAH SISWA	TOTAL SISWA	PERSENTASE (%)
≥ 70	Tuntas	13	30	43%
< 70	Belum Tuntas	17		57%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapat nilai di atas atau sama dengan nilai 70 sebagai batas Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 43% atau sebanyak 13 siswa, selanjutnya siswa yang mendapat nilai dibawah 70 sebesar 57% atau sebanyak 17 siswa. Dari uraian di atas anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi perilaku sehingga mereka akan mengurangi waktu belajar dan dapat menurunkan hasil belajar mereka. Dari permasalahan yang ada peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Dampak *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V: Kajian Fenomonologi di UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung**”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah menganalisis dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung T.A. 2024/2025.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat dalam memberikan masukan terhadap para siswa sebagai upaya meningkatkan keberhasilan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan masukan dan informasi kepada siswa tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan informasi mengenai penggunaan *game online* yang dapat menjadi masalah dalam proses belajar siswa di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.