

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu kegiatan manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan disediakan sebagai sebuah layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan sendiri atau secara bersamaan dengan menggunakan komputer atau *handphone* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Teknologi ini adalah sebuah *genre* permainan yang menggunakan mekanisme untuk menghubungkan dengan pemain 1 dengan pemain lainnya atau disebut bermain bersama secara *online*. Menurut Syahrani (2015) menyatakan bahwa *online games* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja yang tidak asing.

Pemain *game online* didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game center*

yang main game online di dalamnya adalah pelajar. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena mereka masih berada pada usia sekolah.

Peneliti melakukan observasi pada sebuah sekolah dasar, penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar di SDN Banjarsari 1. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 20 peserta didik di kelas IV, keseluruhan peserta didik mengaku bahwa mereka sudah diberikan *handphone* oleh orangtuanya, dan dari keseluruhan itu semuanya sudah terdapat aplikasi *game online*. Hasil wawancara menyatakan bahwa para peserta didik bermain game online ketika dirumah, karena ketika sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa telepon genggam. Sementara itu, frekuensi bermain *game online* oleh para peserta didik kelas IV SDN Banjarsari 1 adalah setelah pulang sekolah, sore hari, dan malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menyatakan sebelum berangkat sekolah mereka selalu bermain *game online*. Melihat seringnya frekuensi para peserta didik bermain *game online* ternyata berdampak pada minat belajar dan prestasi belajar peserta didik di sekolah.

Berdasarkan hasil telaah nilai prestasi belajar peserta didik pada muatan IPA kelas IV SDN Banjarsari 1, dari 30 peserta didik terdapat 25 peserta didik yang nilai prestasi belajarnya belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, sedangkan sisanya 5 peserta didik sudah mencapai KKM dengan nilai yang tidak terlalu tinggi.

Sementara itu, peserta didik mengaku minat belajarnya rendah karena sering bermain handphone dan hanya sesekali saja belajar, bahkan ada peserta didik yang menyatakan bahwa ia hanya akan membuka buku ketika ada PR dari guru. Hal ini tentu menjadikan kondisi yang miris karena ternyata *game online* memberikan dampak yang negatif terhadap prestasi belajar dan minat belajar mereka.

Prestasi belajar adalah sebuah keberhasilan usaha peserta didik yang dicapai oleh seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu kerumitan dalam belajar, dan sebuah proses pembelajaran yang ditempuh oleh peserta didik selama dalam proses pembelajaran. Menurut Sari dan Nuhyal (2018) menyatakan bahwa pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan nilai-nilai penting kepada siswa. Dengan demikian prestasi belajar peserta didik dilihat dari nilai-nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Bagi orang tua, prestasi belajar juga berfungsi untuk melihat sejauh mana kemampuan anaknya dalam menguasai berbagai bidang studi di sekolah. Baik dalam bidang studi agama, umum, maupun bidang studi yang sesuai minat belajar anak. Menurut Sobarudin dan Sukoco (2017) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu proses interaksi saling berhubungan satu sama lain dan saling ketergantungan dengan diantara peserta didik, guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajartidak hanya berfungsi untuk mengetahui tercapai atau tidaknya dalam tujuan pembelajaran, namun juga sebagai tolak ukur sekolah dan guru untuk mengetahui perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Sementara itu, minat belajar merupakan sesuatu bidang belajar yang kurang disukai terhadap peserta didik, tetapi dapat berubah-ubah dalam menjadi sesuatu bidang saling disukai, karena adanya masukan-masukan dari peserta didik tertentu atau juga wawasan baru serta juga pola pemikiran baru. Menurut Nurhasanah (2016) menyatakan bahwa minat belajar adalah ketertarikan untuk belajar terhadap peserta didik, perhatian dalam sebuah pembelajaran, motivasi belajar dan pengetahuan peserta didik akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang semakin baik dalam minat belajarsikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian diatas, selanjutnya peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “Analisi Dampak Negatif Penggunaan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar dan Minat Belajar IPA di SDN Banjarsari 1”.

1.2 Fokus Penelitian

Pada penelitian ini penulis berfokus pada dampak negatif penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar dan minat belajar peserta didik sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV di sekolah?

2. Bagaimana dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di sekolah?

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV di sekolah.
2. Mengetahui dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di sekolah.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yang saling berkaitan yakni dari segi teoritis dan segi praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan terkait analisis dampak negatif penggunaan dari *game online* terhadap prestasi belajar dan minat belajar peserta didik sekolah dasar.
- 2) Sebagai referensi penelitian tentang analisis dampak negatif penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar dan minat belajar peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.1.1 Bagi Peserta didik

Manfaat praktis bagi peserta didik adalah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar dan minat belajar peserta didik.

1.6.1.2 Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru adalah menjadi masukan bagi guru dalam upaya memperbaiki prestasi belajar dan minat belajar peserta didik setelah mengetahui dampak negatif dari penggunaan *game online*.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan prestasi belajar dan minat belajar peserta didik setelah mengetahui dampak negatif dari penggunaan *game online*.