

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Internet berasal dari kata Interconnected Networking yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah lokal) dan WAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah luas dan menggunakan teknologi yang lebih canggih) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global.

Berbagai macam hal bisa semua orang dapatkan melalui internet, seperti komunikasi, informasi, bahkan

sampai dengan berbagai sarana hiburan juga dapat diakses dengan mudah melalui internet. Intinya semua informasi atau hal-hal yang dibutuhkan oleh manusia dengan mudah kita dapatkan di internet. Baik itu kalangan tua, muda atau anak-anak. Dari kalangan pebisnis, pelajar atau mahasiswa ataupun karyawan pemerintah maupun swasta, masyarakat umum atau kalangan intelektual semua memanfaatkan sarana internet ini. Tidak sedikit manfaat yang dapat kita rasakan atau kita dapatkan dari penggunaan internet tersebut, namun banyak juga keburukan atau dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan internet tersebut, karena memang internet menyediakan yang kita butuhkan.<sup>1</sup>

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi

---

<sup>1</sup> Marsanda Claudia Paresmeswara, Triana Lestari. *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*.(Jurnal Pendidikan Tambusai: Vol. 05 No.01, 2021) h.1473-1481

yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat.

*Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (*warnet*), ponsel *android* dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut.<sup>2</sup>

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut.

---

<sup>2</sup> Krista Surbakti. *Pengaruh Game Online Terhadap R4emaja.* (Jurnal Curere: Vol. 01 No. 01, April 2017. p-ISSN : 2597-9507. e-ISSN: 2597-9515

*Game online* adalah *games* yang berbasis elektronik dan visual. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

*Gamen online* menurut seorang psikolog rahmat mengatakan bahwa bermain *game online* sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemiannya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *games*, selain itu macam-macam *games* tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi hasil belajar karena mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan

teknologi dan adanya *game online* menurunkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar sangatlah penting sebab hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar, dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola penguasaan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Seperti ayat yang dijelaskan dalam Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 dibawah ini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُم  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. Ayat di atas menunjukkan bahwa ada tiga potensi yang terlibat dalam proses pembelajaran: al-Sam'u, al-Bashar, dan Fu'ad. Bahkan, kata al-sam'u berarti telinga untuk merekam suara, untuk memahami dialog, dan sebagainya. Penyebutan al-Sam'u dalam Al-Qur'an sering dikaitkan dengan penglihatan visual dan emosional, menunjukkan korelasi antara berbagai alat.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa anak usia jenjang sekolah dasar (SD) pada siswa kelas V yang ada di MIN 2 Bengkulu Tengah sudah terbiasanya memainkan sebuah permainan *game online* yang seharusnya pada usia sekolah dasar hal tersebut tidak semestinya mereka lakukan sehingga berdampak pada

hasil belajar terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang kurang maksimal dan membuat mereka tertinggal untuk mendapatkan peringkat di kelas.<sup>3</sup> Dari wawancara dengan salah seorang siswa, yang mengatakan bahwasanya dalam sehari mereka dapat bermain *game online* selama kurang lebih 2 jam dalam runtut waktu yang berbeda.<sup>4</sup>

Seharusnya tidak dilakukan oleh siswa sekolah dasar, pada usia tersebut siswa dituntut untuk rajin belajar dan mengisi waktu luang dengan mengulas kembali pembelajaran yang sudah mereka pelajari di sekolah, akan tetapi mereka malah memanfaatkan waktu luang tersebut dengan bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama. Sehingga mereka tidak dapat mendalami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang mengakibatkan hasil belajar mereka menjadi tidak maksimal seperti terlihat pada tabel nilai ulangan harian mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sebagai berikut.

---

<sup>3</sup> Wawancara Pribadi Dengan Informan Eni, Selasa 20 September 2022

<sup>4</sup> Wawancara Pribadi Dengan Informan Dika, Rabu 21 September 2022

**Tabel 3.1**  
Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila  
Siswa Kelas V

No	Nama	Nilai
1	Aditia naufal wahyudi	50
2	Amanda eka putri	100
3	Ana saumi ramadani	80
4	Ani sefia	80
5	Apriyana	60
6	Apriyani	90
7	Desma isnawati	90
8	Dhita ayu khalifa	80
9	Dzakiyyah nadhifa salsabila	80
10	Galang putra ramadani	40
11	Izza awqati dzikrika amir	80
12	Jesika nurul aulia	70
13	Kayla novi apriyani	50
14	Khafiza permata sari	80
15	Miftahul huda	80
16	Muhammad dika saputra	30

17	Muhammad alfarhansyah	100
18	Nabila ramadani setiawan	50
19	Ninodhanish aniq	30
20	Novia nur hazani	80
21	Rafa jaya saputra	50
22	Rehan arasyid	20
23	Shafa nurul aini	100
24	Sinta indah pratiwi	90
25	Sintia apriani lestari	50
26	Wullan mei lestari	80
27	Zaza nympzah lova	100

Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di MIN 2 Bengkulu Tengah dengan judul ***“Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MIN 2 Bengkulu Tengah”***

#### **B. Identifikasi masalah**

Permasalahan dalam penelitian diidentifikasi sebagai berikut:

- a. *Game online* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila

- b. Siswa belum mampu membagi waktu antara bermain *game online* dengan belajar.

### **C. Batasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa (Studi pada siswa kelas V di MIN 2 Bengkulu Tengah).

### **D. Rumusan masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian adalah:

- a. Apakah terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di MIN 2 Bengkulu Tengah?
- b. Seberapa besar pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila?

### **E. Tujuan penelitian**

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di MIN 2 Bengkulu Tengah.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

## F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh atas dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar. hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat praktis

- a. Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dan dapat dijadikan sebagai sumber informasi pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh *gamen online* dan dampak lingkungan sosial *game center* terhadap hasil belajar siswa.
- c. Manfaat untuk peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar

dan diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

