

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi yang intensif antar berbagai komponen sistem pembelajaran yaitu guru, siswa, materi belajar, dan lingkungan. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.¹

Perkembangan teknologi di era globalisasi menjadi hal yang tidak bisa dihindari oleh dunia, seakan-akan hal tersebut telah menjadi salah satu dari kebutuhan *primer* masyarakat dunia. Hal ini dikarenakan alat teknologi dapat mempermudah kegiatan manusia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang pesat adalah *Smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu perangkat pintar yang bisa mengakses segala sesuatu dengan mudah dan efisien dengan menggunakan internet.²

Internet berasal dari kata *Interconnected Networking* yang berarti hubungan antar berbagai jaringan di dunia

78 ¹ Rooijakkers. *Mengajar dengan sukses*, (Jakarta: Gramedia, 2010), h.

² Jonathan Lukas, "Jaringan Komputer Cet. I," 2006, 1–89.

yang biasanya dikoordinasikan agar membentuk korespondensi diseluruh dunia³. Internet merupakan simbol kemajuan teknologi dunia di era globalisasi saat ini, dengan smartphone, laptop, atau Perangkat Computer sebagai media membuat setiap orang bisa untuk mengakses segala sesuatu dengan mudah, praktis, cepat dan efisien. Menurut penelitian yang dilakukan Mukodin bahwa fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% world wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenet wa group dan game online sebesar 16%.⁴

Game online adalah permainan yang dapat diakses dengan jaringan internet dan menghubungkan para penggunanya baik itu jaraknya dekat maupun jarak yang sangat jauh, serta dapat berkomunikasi atau berinteraksi melalui game tersebut. Adapaun game online yang populer dan sangat diminati dikalangan siswa belakangan ini seperti Mobile legend, PUBG, Free Fire, High Domino dan masih banyak lagi. Karena hal tersebut banyak siswa yang terlambat datang ke sekolah karena bermain game sampai larut malam dan mengakibatkan siswa tidak fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan proses pembelajaran yang didapatkan menjadi tidak maksimal.

³ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* Cet. I; graha Ilmu, Yogyakarta 2006, hal.2.

⁴ Molaba. KE, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan" 147, no. March (2016): 11–40.

Hal ini menjadi problema bagi suatu institusi pendidikan karena proses pembelajaran sangat penting agar tercapainya tujuan pendidikan, yang mana tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga bangsa Indonesia menjadi bangsa yang cerdas, kreatif mandiri, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini termasuk dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Proses pendidikan membutuhkan alat pendidikan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu alat pendidikan yang diperlukan adalah buku. Buku sebagai alat pendidikan menyediakan berbagai materi pembelajaran tertulis yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu. Dalam undang-undang tentang sistem

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

pendidikan nasional dijelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar 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.⁶

Pembelajaran dan mengajar dalam Islam tidak terlepas dari sumber pokok ajaran yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat telah memberikan garis-garis besar mengenai pendidikan terutama tentang pembelajaran dan strategi mengajar. Di bawah ini dikemukakan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan metode pembelajaran dan mengajar dalam perspektif Al-Qur'an. Firman Allah SWT dalam QS. Al-Maidah 67

يَا أَيُّهَا الرُّسُلُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا
بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ
الْكَاثِبِينَ ﴿٦٧﴾

Artinya:

Hai rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan

*amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir.*⁷

Proses pembelajaran yang dilakukan dapat membuat siswa meningkatkan hasil belajarnya. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Pembelajaran disekolah semakin berkembang, dari pengajaran yang bersifat tradisonal sampai pembelajaran dengan sistem modern. Dengan belajar akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.⁸

Game online dapat memberikan suatu kepuasan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para

⁷Departemen Agama RI. Alquran dan terjemahannya.(Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2016), h. 95

⁸ Dimyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 69

gamer di dunia nyata. Dan dari sinilah, interaksi pada para *gamer* tumbuh, dimana muncul suatu ikatan emosional maya yang cukup kuat. Entah itu terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif atau negatif. Manusia sebagai makhluk sosial di zaman modern. Dengan seiring berjalannya jaman yang semakin maju dimana teknologi dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia secara fisik ataupun psikis (mental). Teknologi yang digunakan untuk menanggulangi kontradiksi dalam tatanan sosial justru akan menimbulkan kontradiksi baru di belakangnya. Manusia modern adalah orang yang gemar mencari sesuatu sendiri, mempunyai kebutuhan untuk berprestasi dan gemar mencari sesuatu yang berbeda dari orang lain.

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan belajarnya. Motivasi belajar yang kuat dapat membuat seseorang semangat untuk belajar tanpa paksaan. Motivasi belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil dari pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa. Dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran pai, hasil belajar siswa bukan semata-mata merupakan hasil proses belajar di sekolah saja tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain diluar

proses pembelajaran yang dilakukan secara berlebihan sehingga mengganggu proses pembelajaran ilmu pengetahuan social (IPS).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang bahwa kebanyakan siswa sudah diperbolehkan menggunakan HP oleh orang tuanya dimana ada kesempatan untuk bermain *game online* dan kebanyakan yang sudah kecanduan, salah satu dari game online yang membuat kecanduan adalah mobile legend. Hal ini tentunya membuat waktu belajar siswa berkurang walaupun sekolah sudah kembali normal tetapi siswa sudah terlanjur mengenal *game online*, oleh karena itu hasil belajar siswa menjadi menurun.

Masalah yang harus mereka hadapi dalam melakukan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem *online* jika harus melaksanakan program pembelajaran yang membuat guru kesulitan memberikan materi pelajaran dan menurut guru pembelajarannya jadi kurang efektif. Memang benar belajar dengan bantuan teknologi dapat membuat kemajuan untuk memahami sistem teknologi. Tetapi para siswa mengalami kesulitan untuk menyesuaikan hal tersebut, para siswa dituntut harus tetap bisa menyerap materi yang diberikan, dan para pengajar pun juga dituntut untuk bisa

menyampaikan materi dengan maksimal kepada para siswa dan hal ini sebenarnya sulit untuk dilakukan. Memang sekolah di sekolah dengan waktu yang full itu dianggap lebih efektif oleh guru. Sedangkan banyak siswa yang belajar di rumah ketika belajar malah menggunakan hp untuk bermain *game online*

Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain bermain *game online mobile legend* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan bermain *mobile legend*, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Hal ini akibat bermain *game online* yang berlebihan. Siswa yang suka bermain *smartphone*, lebih asik dengan bermain *game online* dari pada mendengarkan perintah orang tua, anak-anak lupa beribadah bahkan maghrib saja sampai lupa. Sejak sudah kenal dengan *smarthphone* yang harusnya digunakan untuk belajar malah siswa suka sibuk sendiri. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan terhadap bermain *game online*.

Keterkaitan antara belajar dan hasil belajar bukan hanya tergantung pada kecemerlangan otak saja, tetapi sikap, minat belajar siswa dan kebiasaan belajar serta faktor yang berasal dari luar siswa juga mempunyai pengaruh dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Peran guru adalah salah satu faktor yang berasal dari luar individu yang memberikan pengaruh besar bagi pendidikan anak. Guru memiliki tanggung jawab utama atas perawatan dan perlindungan anak sejak bayi sampai remaja dan mandiri. Pengenalan anak pada kebudayaan, nilai-nilai dan norma-norma kehidupan masyarakat dimulai dalam keluarga. (untuk kepribadian anak-anak sempurna dan serasi mereka harus tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga, dalam iklim kebahagiaan kasih sayang dan pengertian guru. Lingkungan keluarga (guru) merupakan landasan yang kuat untuk mencapai kedewasaan anak.⁹

Tugas dan tanggung jawab guru terhadap pendidikan anak lebih bersifat pembentukan watak, budi pekerti, latihan ketrampilan dan pendidikan kesosialan. Guru memiliki peranan dalam mempersiapkan anak-anak untuk mencapai masa depan terutama dalam penanaman sikap dan perilaku serta nilai hidup, pengembangan bakat dan minat serta pembinaan bakat dan kepribadian.

⁹ Pasaribu, IL dan Simandjuntak, B. *Teori Kepribadian*. (Bandung:Tarsito, 2004), h. 32

Pendidikan yang diterima dari guru inilah yang nantinya akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan selanjutnya di sekolah. Perhatian guru terhadap anak diwujudkan pula dalam penyediaan sarana dan prasarana belajar agar anak lebih termotivasi dalam melaksanakan tugas ataupun kewajiban belajar maupun ketrampilan atau bakat yang akan anak kembangkan. Akibat kesulitan ekonomi yang melanda bangsa Indonesia keluarga dan guru cenderung meninggalkan kewajibannya sebagai guru terhadap anak.

Perhatian, pengawasan dan bimbingan yang seharusnya dibutuhkan anak dalam belajar sering terabaikan karena lebih mementingkan kebutuhan ekonomi sehingga mengakibatkan prestasi dan perilaku belajar yang kurang baik pada siswa. Hal itu dapat terlihat dari bagaimana sikap dan perilaku siswa disekolah dimana pelanggaran peraturan sekolah, keterlambatan, ketidakdisiplinan siswa dalam belajar dan prestasi yang dicapai siswa dalam belajar yang tidak sesuai dengan apa yang di harapkan oleh guru, guru maupun sekolah.¹⁰

Selain guru, minat merupakan salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa memberikan pengaruh pada hasil belajar. Seseorang yang mempunyai minat

¹⁰Sayekti Pujosuwarno dan Sugihartono, *Bimbingan Keluarga*, (Yogyakarta:proyek peningkatan perguruan tinggi IKIP Yogyakarta, 2008), h. 45

dalam hasil belajar akan berusaha mencurahkan segenap kemampuannya untuk menguasai ilmu yang dipelajarinya agar mencapai hasil belajar yang optimal. Suatu kegiatan yang di dasari pada minat akan memberikan perasaan senang pada orang tersebut dalam melakukan kegiatan, sehingga akan tercapai hasil yang optimal.¹¹

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Salah satu pelajaran yang dinilai sulit oleh siswa adalah IPS. IPS merupakan salah satu ilmu yang harus dikuasai oleh peserta didik. IPS sangat perlu sekali diajarkan di sekolah, karena mempunyai beberapa fungsi yaitu meningkatkan pengetahuan sosial siswa. Selain itu tujuan umum diberikan pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang. Dan mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan IPS dan pola pikir IPS dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Uraian diatas memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Pengaruh Game Online Mobile Legends

¹¹ Natawidjaja, Rochman. *Psikologi Umum dan Sosial*. (Jakarta: Jasaku, 2009), h. 23

Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang.

B. Rumusan Masalah

- 1 Bagaimana pengaruh bermain game online mobile legends terhadap motivasi belajar IPS Siswa VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang?
- 2 Bagaimana pengaruh bermain game online mobile legends terhadap hasil belajar IPS Siswa VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pengaruh bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang
2. Untuk mengetahui Pengaruh bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan ilmu pengetahuan baru bagi mahasiswa atau pun pembacanya

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini bagi Kepala Sekolah dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kualitas sekolah.

- b. Bagi Guru IPS

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi sebagai salah satu acuan dalam mengajar.

E. Definisi Istilah

1. Game Online adalah permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya
2. Mobile legends adalah permainan video seluler bergenre multiplayer battle arena

3. Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

