

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi semakin pesat dan dapat menciptakan produk- produk teknologi yang dapat memudahkan bagi kehidupan manusia, khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi menjadi kebutuhan dasar manusia seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Produk teknologi yang berpengaruh salah satunya adalah internet. Internet menyajikan banyak sekali hiburan yang ditawarkan salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan bentuk aplikasi yang dapat di unduh melalui komputer, laptop, android.

Game online banyak diminati karena dapat memberikan hiburan, selain memberikan hiburan juga dapat memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga bermain tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kesenangan. *Game online* yang biasanya menghadirkan berbagai level kesulitan menjadikan tantangan tersendiri untuk menyelesaikan semua tantangan. Kecanduan biasanya dikaitkan kepada penggunaan alkohol atau narkoba. Kecanduan menurut KBBI memiliki arti ketagihan atau sudah terikat. Menurut Lemmens dkk (2019) ada beberapa aspek kecanduan *game online* yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict dan problems*. Menurut Hootsuite.com (2022) pengguna internet dan media sosial di tahun 2022 di Indonesia mencapai 204,7 juta orang untuk pengguna internet dan 191,4 juta orang pengguna media sosial. Untuk pengguna internet di Indonesia bermain game tercatat 95,4 % dan menduduki peringkat kedua dari 44 negara, bermain game online ini dari berbagai macam perangkat mulai dari PC, konsol, VR, hingga *platform media streaming*. Secara umum, dibutuhkan rata-rata 8 jam sehari untuk menjelajahi internet dan rata-rata 1 jam 19 menit sehari untuk bermain game. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah yang bermain *game* terbanyak ketiga di dunia setelah Filipina menjadi negara yang pertama terbanyak. Laporan tersebut mencatat ada 94,5 % pengguna berusia 16- 64 tahun di Indonesia yang

memainkan *game online* per Januari 2022 (Dihni, 2022).

Peneliti melakukan studi awal dengan menggunakan metode wawancara kepada walikelas V dan VI maka didapatkan data yang bermain *game online* di kelas V dan VI MI Cibonte Banjar. Data di kelas V menunjukkan ada 15 siswa yang bermain *game online* dengan jumlah seluruh siswa di kelas V ada 25 siswa sedangkan di kelas VI ada 15 siswa yang bermain *game online* dengan jumlah seluruh siswa ada 19 siswa. Hal ini menunjukkan ada 30 dari 44 siswa di kelas V dan VI yang berminat untuk bermain *game online*. Seseorang yang dikatakan mengalami kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu 2- 10 jam per hari, ada yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hingga 39 jam dalam waktu 2 minggu. Rata-rata waktu yang dihabiskan pecandu *game* di internet 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online*. Cara yang dapat dilakukan agar peserta didik tidak kecanduan dalam bermain *game online* maka peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengingatkan dan membatasi anak dalam menggunakan *game online*.

Yee (2019) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai perilaku seorang individu yang terus menerus bermain *game online* serta banyak menghabiskan waktu dan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Bermain *game online* secara terus menerus berbahaya buat siswa dan akan berdampak terhadap fisik, mental dan kognitif siswa. Dampak yang akan ditimbulkan pada fisik siswa dapat merasakan sakit pada pergelangan tangan, pegal pada punggung dan leher, serta dapat mengganggu kesehatan mata. Pada mental dampak yang ditimbulkan siswa jadi cemas, mudah tersinggung, konsentrasi terganggu, mudah emosi karena kurang tidur. Dan apabila hal tersebut tidak diatasi dan dibatasi maka bukan hanya mengganggu mental dan fisiknya saja tetapi akan mempengaruhi terhadap kognitifnya, karena *game* yang tidak dibatasi bisa merusak fungsi otak, seperti fungsi eksekutif yang berpengaruh dalam proses merencanakan dan menentukan. Kebiasaan siswa bermain *game* ternyata dapat membawa berbagai pengaruh terhadap diri mereka. *Game online* dapat berpengaruh terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga serta masyarakat.

Selain memiliki pengaruh buruk, *game online* juga memiliki pengaruh yang baik bagi peserta didik. Dengan bermain *game online* dapat menghilangkan stres dimana peserta didik dapat menghibur diri dari kelelahan kegiatan di sekolah, nilai mata pelajaran komputer meningkat, dapat dengan cepat menyelesaikan permasalahan pelajaran karena terbiasa menyelesaikan setiap tingkat dalam permainan, serta bermain video game memiliki dampak untuk meningkatkan nilai sosial pada peserta didik sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungan karena di dalam bermain *game online* tersedia *roomchat* untuk berkomunikasi antar pemain.

Berdasarkan pemaparan diatas, bagaimana *game online* berhubungan dengan hasil belajar di MI Cibonte Banjar perlu diteliti. Pengaruh dari *game online* tidak selalu buruk, ada kalanya *game online* memiliki pengaruh baik bagi pendidikan. Hal ini dikarenakan dalam *game online* peserta didik terbiasa diberikan tantangan sehingga dapat melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah serta meningkatkan kemampuan berpikir. Dilihat dari data nilai pengetahuan dan keterampilan semester ganjil peserta didik, ada beberapa peserta didik yang memiliki nilai diatas KKM dengan kategori baik serta mendapatkan peringkat masuk sepuluh besar. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* tidak selalu berdampak buruk bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Dalam mencapai hasil belajar diperlukan kerja keras untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Latar belakang masalah di atas memberikan ketertarikan pada peneliti untuk melakukan penelitian di MI Cibonte Banjar untuk melihat apakah ada hubungannya antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan judul “**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan bermain *game online* pada peserta didik di kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar yang menggunakan *game online* ?
3. Bagaimana hubungan antara kecanduan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar ?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Tingkat kecanduan bermain *game online* pada peserta didik di kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar
2. Hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar yang menggunakan *game online*
3. Hubungan kecanduan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh semua pihak untuk mengetahui hubungan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di MI Cibonte Banjar.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini, diantaranya yaitu:

- a. Bagi guru, diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan mengenai membimbing dan mengarahkan peserta didik agar tidak telalu menjadikan *game online* sebagai hal yang penting
- b. Bagi peserta didik, diharapkan mampu menyadarkan peserta didik agar tidak terlalu fokus terhadap *game online* supaya tidak menjadikan suatu kecanduan.
- c. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai bahayanya *game online*.

E. Kerangka Berpikir

Permainan yang dimainkan oleh siswa kelas V dan kelas VI di MI Cibonte Banjar yaitu *Free Fire* dan *Mobile Legend*. *Game online Free Fire* dan *Mobile Legend* pada saat ini sedang menjadi *trend* dan banyak dimainkan oleh semua kalangan baik itu dari kalangan dewasa, remaja maupun anak sekolah dasar. *Mobile legend* adalah sejenis game *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dapat diartikan sebagai permainan pertempuran dalam suatu arena yang dimainkan oleh beberapa pemain secara online. Sedangkan *Free Fire* merupakan sebuah permainan *battle royale*, dimana semua pemain terjun bebas dari pesawat. Setiap pemain mencari senjata dan peralatan medis untuk bertahan hidup ketika bertarung dengan lawan. Kedua permainan di atas memiliki fitur *voice* untuk berkomunikasi antar pemain sehingga mereka dapat berdiskusi untuk mengatur strategi dalam bermain.

Dilihat dari data peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar didapatkan bahwa peserta didik yang berminat bermain *game online* 30 orang. Hal ini di dasarkan pada data yang diberikan oleh wali kelas V dan VI dan diperoleh data bahwa ada 15 siswa yang bermain *game* dengan jumlah seluruh siswa di kelas V ada 25 siswa, sedangkan di kelas VI ada 15 siswa yang bermain *game* dengan jumlah seluruh siswa 19 siswa. Di kelas V ada 4 dari 15 orang yang bermain *game online* masuk ranking 10 besar dan di kelas VI ada 7 dari 15 orang masuk ranking 10 besar. Hal ini menunjukkan bahwasannya *game online* dapat berdampak buruk dan juga dapat berdampak baik terhadap hasil belajar.

Game online merupakan bentuk permainan yang menggunakan jaringan internet untuk bermainnya dan dimainkan lebih dari satu orang pemain. *Game online* dapat memberikan latihan yang sangat efektif kepada otak, seseorang dapat memiliki suatu kreativitas yang baik dan memiliki jalan pemikiran yang baik untuk mengambil suatu keputusan. Selain itu, bermain *game online* sampai berjam jam lamanya dapat memberikan efek negatif terhadap hasil belajar bahkan dapat menyebabkan kecanduan. Menurut Young & Abreu (2017) indikator seseorang kecanduan *game online* terdiri dari enam indikator yaitu *Salience* (Menonjol), *Mood modification* (Perubahan suasana perasaan), *Tolerance* (Toleransi),

Withdrawal sympons (Gejala dari pembatasan), *Conflict* (Konflik), dan *Relaps and reinstatement* (kecenderungan kembali).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang di nilai berupa angka sebagai bentuk keberhasilan peserta didik. Menurut Arianto (2019) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar yaitu Ranah *kognitif* (Pengamatan, Ingatan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis), Ranah *afektif* (Penerimaan, Sambutan, Apresiasi, Internalisasi, Karakterisasi), Ranah *psikomotorik* (keterampilan dan kecakapan).

Penelitian ini menggunakan metode korelasional, peneliti mengambil sampel kelas V dan VI yang menggunakan permainan *Free Fire* dan *Mobile Legend*. Peserta didik yang bermain *game online* akan diberikan angket mengenai seberapa sering bermain game serta diberikan soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang bermain game. Adapun kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan di sajikan dalam skema berikut :



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis untuk menguji variabel X (Korelasi Permainan *Game Online*) terhadap variabel Y (Hasil Belajar Peserta Didik) dalam penelitian ini yaitu:

H₀ = Tidak terdapat korelasi antara permainan *game online* dengan hasil belajar peserta didik di MI Cibonte Banjar

H_a = Terdapat korelasi antara permainan *game online* dengan hasil belajar peserta didik di MI Cibonte Banjar

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dan Dianto mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pendekatan deskriptif korelasional. Hasil pada penelitian ini menunjukkan sebagian besar kecanduan *game* berada pada kategori tinggi dengan jumlah frekuensi 110 siswa dengan presentase 67,07%, pada kategori cukup tinggi jumlah frekuensi 34 siswa dengan presentase 20,73%, kemudian pada kategori sangat tinggi diperoleh jumlah frekuensi 18 siswa dengan presentase 10,98%, untuk kategori rendah frekuensi 2 dengan presentase 1,22% dan untuk kategori sangat rendah frekuensi 0 (Suryadi & Dianto, 2018). Persamaan dengan penelitian saya terletak pada objek yang diteliti yaitu kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu pada tempat penelitian dan teknik dalam pengambilan sampel.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijati Marheni terkait hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian menggunakan studi korelasi dengan menggunakan teknik sampling purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi

belajar dengan koefisien korelasi $-0,472$ (2019). Persamaanya terdapat pada variabel x yang mengkaji tentang kecanduan *game online* sedangkan untuk perbedaannya pada variabel y

3. Penelitian yang dilakukan oleh Paskalia Wae terkait pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD inpres oesapa kecil 1 Kupang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan tipe penelitian asosiatif. Sampel pada penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 20 siswa. Teknik pengumpulan data dengan kuisioner dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*. Hasil penelitian terdapat pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa kelas V SD inpres oesapa kecil 1 Kupang, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu t hitung sebesar $3,636 > t$ tabel $2,100$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaanya sama sama membahas tentang *game online* terhadap hasil belajar sedangkan perbedaannya terletak pada pengaruh dan hubungan.

