

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan sangat diperlukan untuk majunya suatu negara tersebut. Perkembangan suatu pendidikan menurut zamannya juga harus diikuti oleh semua negara agar tidak tertinggal oleh dunia pendidikan yang semakin berkembang pesat ilmunya, metodenya serta sumber dari pengetahuan tersebut. Dimana pendidikan di Indonesia dituntut untuk lebih berkembang dan meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran diharapkan bisa lebih maju, lebih efektif dalam menjelaskan materi dan pastinya lebih menyenangkan, agar siswa tidak gampang merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran merupakan kegiatan 2 orang pelaku yaitu guru dan siswa, dimana perilaku guru sebagai pengajar dan perilaku siswa adalah belajar (Aprida dkk,2017). Hal seperti ini merupakan tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik untuk menciptakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa sekaligus berbeda dengan sebelumnya. Karena hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang adalah pendidikan. Dalam pendidikan kita memperoleh ilmu yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan tersebut kita belajar, yang mana belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu, baik yang menyangkut keterampilan, pengetahuan atau sikap (Aswan. 2014).

Dalam proses pembelajaran juga kita menyesuaikan situasi dan kondisi, sekarang sedang ada wabah pandemi yang tak kunjung selesai. Virus Corona atau biasa disebut *Covid-19* adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Virus ini menyebabkan gangguan ringan pada pernapasan, infeksi paru-paru hingga kematian. Sehingga proses pembelajaran terpaksa dilakukan secara daring kembali, pada pembelajaran sebelumnya sudah mulai simulasi pembelajaran tatap muka.

Pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui media internet (Imania. 2019). Pembelajaran daring dianggap menjadi solusi satu-satunya media penyampai materi antara guru dengan siswa selama masa pandemi berlangsung. Hal ini yang menyebabkan peningkatan perubahan gaya belajar yang semakin pesat. Sehingga seluruh aktifitas yang menyebabkan kerumunan dilarang sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang semula tatap muka menjadi daring melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan no 4 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang terbit pada tanggal 24 Maret 2020.

Pada pembelajaran daring, untuk hasil yang diharapkan tidak maksimal, tidak akan sama dengan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran tradisional atau ceramah karena metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa yang disebut metode pembelajaran konvensional (Djamarah. 1996). Dengan pembelajaran daring terkadang siswa asik sendiri dengan smartphone yang awalnya berguna sebagai media pembelajaran beralih fungsi menjadi alat permainan anak selama masa pandemi. Dari penggunaan smartphone yang berlebihan bagi anak juga akan berdampak bagi anak. Dampaknya ada dampak negatif dan positif bagi anak tersebut tergantung dari kegunaan smartphone tersebut untuk anak.

Dampak tersebut salah satunya dari kelebihan bermain game atau permainan. Game yang dimainkan anak-anak ini bertujuan untuk mengisi waktu kosong karena tidak boleh ada aktivitas di luar rumah sehingga anak bermain hanya mengandalkan Smartphone tersebut. Namun lama kelamaan anak menjadi kecanduan game, waktu yang seharusnya bisa di gunakan untuk hal yang bermanfaat meskipun berada di dalam rumah malah terbuang sia-sia untuk bermain game tersebut.

Game merupakan alternative penyaluran rasa ingin bermain dari anak selama masa pandemi. Game adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam setiap

misi yang akan dicapai dalam permainan tersebut (Winarni, 2020). Secara umum game yang dimainkan oleh anak-anak yang ada di smartphone ada 2 macam, yaitu game offline dan online. Anak laki-laki biasanya lebih mengikuti zaman atau trend yang sedang ada, dimana trend saat ini bermain game berbasis online, anak laki-laki cenderung memilih game bergenre peperangan atau petualangan.

Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan baik LAN (*Local Area Network*) maupun internet (Janttika & Juniarta. 2020). *Game online* terdiri dari banyak kategori yaitu *Battle Royale*, *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy (RTS)*, *Fighting Game* dan masih banyak lagi.

Game yang dimainkan anak-anak biasanya bergenre *Battle Royale* atau *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Nama game yang online yang sering dimainkan anak-anak sekolah dasar yang bergenre *Battle Royal* yakni *Clash of clans (COC)*, *Player unknown's battleground (PUBG)*, atau *Free fire (FF)* yang sudah diunduh di playstore lebih dari 500 juta pemain game tersebut. *Game online free fire* atau *Garena free fire* merupakan *game online* favorit, dan salah satu *game online* yang banyak membuat para pemainnya ketagihan, tidak hanya dewasa bahkan anak-anak sekalipun (Furqon, 2020). Sedangkan game bergenre *Multiplayer online battle arena (MOBA)* yang sering di mainkan anak-anak sekolah dasar yakni *Mobile Legend (ML)*, *Arena Of Valor (AOV)*, *League Of Legends (LOL)*, yang semua game tersebut sudah diunduh lebih dari 100 juta pemain tercatat di playstore.

Game online Mobile Legends dan *Free fire* merupakan game yang sangat laris dan populer dikalangan anak-anak sekolah dasar. *Game mobile legends* dan *Freefire* merupakan *game online* yang memanfaatkan jaringan internet. *Game online mobile legends* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dirilis oleh Moonton, dalam game ini dilengkapi dengan berbagai macam karakter atau hero yang digunakan oleh pemain, *bulid*, *turretatautower*, *skin* yang merupakan sejenis pakaian yang di gunakan karakteratauhero, *minion* dan hewan hutan. *Game online mobile legends* dimainkan oleh 5 pemain dalam 1 tim. Setiap

pemain memilih hero yang terdiri dari bermacam-macam hero. Hero tersebut mempunyai tugas tersendiri yang terbagi menjadi 6 *role at a tipe* hero, diantaranya yakni *assassin, tank, marksman, fighter, support, mage*. Selain itu juga terbagi menjadi 3 jalur yaitu *Toplane, Midlane* dan *Bottomlane*, 3 jalur tersebut diisi sesuai dengan role hero yang sudah di pilih oleh pemain. Game ini juga terdiri dari macam-macam mode yakni *classic, rank, brawl, custom* dan *vs AI*. Tujuan dari permainan game MOBA yakni mengatur strategi kekompakan suatu tim untuk bisa menghancurkan turret at a tower milik lawan, pemain yang memenangkan pertandingan ditandai dengan hancurnya seluruh turret at a tower milik musuh yang disebut dengan istilah “*Victory*” dan yang kalah disebut dengan istilah “*Defeat*”,

Sedangkan *Game online Free fire* yang dirilis oleh Garena, merupakan *game online* bergenre *battle royal*, game ini dilengkapi dengan macam-macam karakter, senjata, tempat dan lain-lain, yang dapat diperoleh dan ditemukan sesuai dengan level yang dimiliki oleh pemain tersebut. Maksud dari permainan *battle royal* adalah permainan bertahan hidup seperti perang, dimana orang terakhir yang bertahan di game ini dan sering disebut dengan istilah “*Boyah*” (Lisnawati, dkk, 2021).

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, apalagi masa pandemi yang waktu bermainnya dibatasi hanya di rumah saja tidak bisa bertemu dengan teman secara langsung. Namun tanpa adanya pengawasan dari orang tua, justru malah akan menjadi boomerang bagi masa depan anak itu sendiri. Apalagi untuk ada usia 7-12 tahun yang masih sekolah dasar, kisaran umur tersebut masih sangat rentan terdoktrin hal-hal yang negatif. Sehingga selama pandemi diharapkan kedekatan orang tua dan anak bisa lebih ditingkatkan, agar keseharian anak dapat terkontrol, dan untuk kewajiban belajar dan sekolahnya tetap dijalankan meskipun daring. Hal ini bertujuan agar anak-anak tidak terjerumus ke hal-hal dan dampak negatif dari berlebihan bermain game. Anak juga akan memperoleh kosa kata yang baru selama bermain game tersebut, namun kosa kata tersebut terkadang banyak yang buruk dari pada yang baiknya, perlu disadari bahwa anak lebih cepat menghafal atau

mengingat sesuatu yang dilihat dan didengar pada usia anak-anak dan itu akan mempengaruhi pada saat dia dewasa.

Efek atau dampak dari *game online* dapat ditemui di anak sekolah dasar, anak yang mulai menyukai sesuatu hal yang membuat dia merasa senang. Anak-anak memainkan *game online* bisa berjam-jam atau bahkan sehari-hari. Jika anak-anak dibiarkan seperti itu akan membuat belajarnya terganggu, prestasi belajarnya menurun, dan lupa membantu orang tua. Orang tua harus mengawasi anak-anak saat bermain game dan memberikan Batasan kepada anak-anak agar anak-anak tidak berlebihan saat bermain game. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak - dampaknya yang saat ini sangat marak di Indonesia. Termasuk di kota Pati terutama di desa Sembaturagung yang memiliki sekolah dasar SD N Sembaturagung 01.

SD N Sembaturagung 01 merupakan sekolah dasar yang berada di desa, tepatnya di Kecamatan Jakenan, Kabupaten Pati, namun semua fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah lengkap. Maka dari itu peneliti ingin meneliti dampak dari terlalu sering bermain *game online* terhadap prestasi siswa, apalagi sebelumnya siswa sudah lama juga melakukan pembelajaran secara daring dan kemudian saat ini siswa kembali belajar secara tatap muka.

Dengan perubahan proses pembelajaran ini peneliti ingin mengetahui apakah prestasi belajar siswa selama daring bisa maksimal atau terdapat gangguan seperti siswa lebih banyak bermain *game online* dari pada mengerjakan tugas dari guru. Karena selama proses pembelajaran daring siswa lebih banyak bermain smartphone agar tidak keluar rumah. Dengan sering bermain smartphone siswa sering bermain game online untuk mengisi kejenuhan akibat tidak ada teman bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 05 Maret 2022 pada SD N Sembaturagung 01, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 5, sekaligus wawancara dengan 4 anak laki-laki yang sering bermain *game online*, anak tersebut yang memiliki prestasi belajar kurang akibat sering bermain smartphone dan *game online* menurut kesaksian dari guru

kelasnya. Selain itu sikap anak-anak tersebut juga kurang sopan dan tidak bisa menghargai guru saat berada di kelas maupun diluar kelas. Anak-anak juga pada saat dirumah lebih sering bermain smartphone daripada belajar, terkadang pada saat waktu belajar anak lebih asik dengan smartphonanya dari pada belajarnya karena menurutnya belajar merupakan suatu kegiatan yang membosankan. Sehingga anak-anak akan belajar apabila ada PR saja bahkan tugas PR seringkali dikerjakan waktu pagi hari di kelas yang seharusnya tugas PR tersebut dikerjakan di rumah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Habibi dan Hadikusuma (2021), menyatakan bahwa semakin sering intensitas bermain game pada anak, maka semakin banyak dampak yang dirasakan oleh siswa terhadap hasil belajar. Terdapat dampak positif pada aspek kognitif yaitu kemampuan berpikir akan terasah, namun ada juga dampak negatif terhadap aspek afektif yaitu penurunan minat belajar anak serta menurunnya interaksi sosial dengan teman sebayanya, selain itu juga menurunnya Kesehatan fisik seperti mata anak dan Kesehatan jasmani dan rohani karena anak malas melakukan kegiatan lain selain bermain game.

Ada juga penelitian terdahulu dari Kurnada dan Iskandar (2021), menyatakan bahwa bermain *game online* pada dasarnya tidak akan menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya jika dimainkan dengan batas yang sewajarnya, tetapi akan menimbulkan banyak dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus.

Anak jadi kecanduan *game online* karena dari orang tua juga kurang akan perhatian sekaligus malah memberikan fasilitas yang bebas dan tidak dikontrol yang merupakan suatu kebebasan tersendiri untuk anak tersebut. Dan yang terjadi prestasi anak saat disekolah menurun bahkan sampai anak-anak tersebut ketinggalan materi karena tingkat pemahaman dan konsentrasi siswa tersebut kurang karena terbayang-bayang dengan permainan game di smartphone nya. Hal tersebut sangat banyak di keluhkan oleh beberapa guru yang berada di SD N Sembaturagung 01. Kegiatan wawancara dan observasi tersebut dibuktikan dengan adanya rekaman suara dan bukti foto wawancara. Dari penjelasan di latar belakang

yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti “ Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N Sembaturagung 01”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, masalah yang dituangkan dalam rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Dampak dari permainan *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD N Sembaturagung 01?
2. Bagaimana respons atau sikap orang tua saat mengetahui anak yang kecanduan *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti ini bertujuan sebagai berikut.

1. Menganalisis dampak dari kecanduan *game online* yang dialami oleh beberapa siswa kelas V di SD N Sembaturagung 01 yang di sebabkan oleh beberapa faktor.
2. Mengetahui respons atau sikap orang tua saat mengetahui anak yang kecanduan bermain game.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis penelitian tentang Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Sembaturagung adalah memberikan ilmu pengetahuan dan penjelasan agar bisa melanjutkan dan melakukan penelitian lebih lanjut dan cara mendidik peserta didik dengan cara individual atau sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis peneliti tentang *Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Sembaturagung* adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini untuk seluruh siswa agar siswa dapat mengontrol atau mengurangi dalam bermain game agar terhindar dari dampak negative, selain itu siswa agar bisa fokus dalam belajar agar prestasi belajar siswa meningkat. Dengan adanya penelitian ini juga menjadi wawasan atau pengetahuan bagi siswa tentang bagaimana dampak yang diterima dari bermain *game online* secara berlebihan. Siswa juga dapat memberi tahu teman-temannya yang belum tahu tentang dampak yang diperoleh dari bermain *game online* agar temannya dapat mengurangi waktu bermain *game online*.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan wawasan informasi bagi seluruh guru agar mengetahui bagaimana dampak seorang siswa apabila terlalu banyak bermain game. Sekaligus guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa dan bisa mencari solusinya. Guru juga dapat mengatasi permasalahan seperti dampak negatif *game online* dan bagaimana penanganannya agar siswa dapat mengurangi dalam bermain *game online* dan prestasinya bisa meningkat.

1.4.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan dalam melaksanakan proses penelitian dan menambah pengetahuan dan peneliti lebih kreatif, paham dan mengerti tentang dampak *game online* terhadap prestasi siswa. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan, sumber informasi dan bahan referensi agar lebih dikembangkan untuk dampak *game online* bagi prestasi belajar siswa sekaligus penyelesaiannya karena update setiap waktu mengikuti perkembangan zamannya.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi sekolah tentang dampak yang dialami siswa yang bermain game, agar di sekolah tercipta suasana yang lebih kondusif serta proses pembelajaran yang lebih maksimal dapat dilakukan. Sebagai bahan referensi bagi guru tentang bagaimana cara penanganan siswa yang kecanduan

game online. Juga sebagai upaya meningkatkan kualitas mengajar guru agar siswa lebih tertarik belajar kembali.

1.4.2.5 Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi orangtua peserta didik dan masyarakat sekitar agar lebih membatasi anak dalam bermain smartphone terutama *game online* atau mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional agar anak tidak terlalu lama bermain *game online* maupun offline dan orang tua harus lebih memperhatikan perilaku anak. Serta orang tua dapat menjelaskan kepada tetangganya agar membatasi anaknya bermain *game online*, sehingga ada kesinambungan antara guru dan orang tua dalam mendidik anak agar lebih mudah dan hasil belajar yang maksimal

