

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh, Susanto dalam (Arukah, Fathurohman, Kuryanto, 2020). Pendidikan diperlukan bagi seluruh umat manusia, karena pendidikan membuka jendela pengetahuan dan menjadi landasan bagi pengembangan keterampilan, bakat, dan potensi setiap individu. Pendidikan menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia dan kualitas bangsa. Pendidikan memungkinkan manusia bersaing di dunia dan menjalani kehidupan yang bermartabat dalam masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar pendidik untuk membimbing dan mendidik peserta didik agar mempunyai pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, dan sosial. Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia dan kemajuan suatu negara, dengan pendidikan masyarakat dapat memutuskan dan mengubah kehidupan yang dijalaninya. (Mustadi, Ali, 2018).

Sekolah merupakan lembaga yang menjalankan misi pendidikan. Sekolah adalah lembaga sosial yang digunakan untuk belajar mengajar (Amaliny, 2018). Sekolah adalah kelompok sosial kecil yang terdiri dari mayoritas siswa, guru, dan staf lain yang berinteraksi satu sama lain. Setiap sekolah mempunyai peraturan. Tujuan peraturan adalah untuk mengatur tingkah laku seluruh warga sekolah, karena siswa harus mentaati segala peraturan yang berlaku di sekolah terutama yang ada di kelas pada saat proses pembelajaran. Anak dapat mengembangkan pengendalian diri dengan mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku. Tujuan pendidikan berkaitan dengan perubahan-perubahan yang diharapkan pada peserta didik setelah mengalami proses pendidikan, baik dalam hal pertumbuhan pribadi maupun kehidupan sosial dimana individu tersebut hidup. Tujuan pendidikan juga

mencakup pembentukan karakter, dan salah satu karakter yang harus dikembangkan adalah disiplin belajar.

Disiplin bisa menjadi penghargaan etis yang harus ditanamkan pada anak sejak dini. Sutirna, (2014) menyatakan bahwa salah satu perilaku yang dibentuk pada diri anak adalah disiplin. Disiplin merupakan kunci bagi sekolah untuk memberdayakan siswanya agar menjadi manusia yang merdeka.

Disiplin dapat mengatur tatanan kehidupan, belajar melibatkan ketaatan pada aturan, peraturan, dll. Disiplin merupakan perilaku yang timbul karena kesadaran dan kerelaan sebagai bentuk kepatuhan terhadap peraturan dan sanksi di lingkungan sekolah. Perilaku disiplin baik itu individu, kelompok, atau masyarakat yang unggul, sikap mental yang tercermin melalui tindakan kepatuhan, peraturan, norma, atau aturan yang ditetapkan dalam masyarakat itu sendiri untuk mencapai tujuan tertentu (Rusni & Agustan, 2018). Salah satu upaya penting yang dapat dilakukan untuk memastikan bahwa perilaku anak sesuai dengan aturan yang membentuk perilaku anak adalah dengan mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak agar disiplin dan berkembang. Kesadaran diri akan tugas dan tanggung jawab serta patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku adalah salah satu bentuk disiplin diri. Guru harus selalu mengingatkan siswa tentang tugas sekolah yang perlu dikerjakan di rumah. Disiplin belajar merupakan keteraturan seseorang dalam kegiatan belajar untuk menunjang ketertiban bagi siswa di dalam dan di luar kelas, Dengan disiplin siswa dapat mengikuti pembelajaran di kelas dengan nyaman untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Siswa yang memiliki kedisiplinan belajar tinggi akan sangat menyadari pentingnya kedisiplinan belajar. Tetapi tidak sedikit hal yang masih dianggap sepele oleh beberapa siswa, mereka lebih memilih menghabiskan waktunya dengan *gadget*. Seiring dengan perkembangan teknologi sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya (Adhi et al., 2023). Sebab di era modern tidak dipungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. . Dalam bidang pendidikan menggunakan

teknologi digital yang dapat digunakan sarana dalam belajar (Fitria et al., 2021). Tidak dipungkiri adanya internet merupakan suatu teknologi yang disalahgunakan sebagaimana mestinya tentunya akan didapati kualitas pendidikan yang menurun karena penggunaan untuk bermain *Game Online*. Seiring meningkatnya para pemain *game* khususnya siswa yang bermain *Game Online* sehingga menghabiskan waktu dan tidak berangkat sekolah tentunya memberikan dampak terhadap aktivitas belajarnya. Walaupun masih gejala awal, apabila hal ini tidak ditindak lanjuti tentunya akan berkembang serta menjadi sebuah permasalahan yang sangat sulit untuk diatasi. *Game Online* didefinisikan sebagai bentuk media elektronik yang menampilkan gambar, suara, gerakan, dan warna dengan tingkat aturan dan regulasi tertentu untuk tujuan menghasilkan hiburan dan kecanduan (Wardany et al., 2021).

Game Online menurut Azis dalam (Munthe et al., 2022) adalah *game* atau permainan di mana banyak orang bisa bermain di waktu yang sama seperti melalui jaringan komunikasi *online*. *Game Online* adalah pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang. Selain itu, menurut Kustiawan & Utomo dalam (Utami & Bandarsyah, 2022), ada *Game Online* yang bisa dimainkan siapa saja kapan saja. Permainan tersebut merupakan salah satu permainan yang dapat dinikmati oleh hampir semua pemain. Mulai dari *game* edukasi karakter hingga *game* perang, konten edukasi mencakup konten pembelajaran sehingga siapa pun yang bermain dapat belajar dan belajar mandiri melalui *game* pembelajaran konten.

Game Online tidak selalu berdampak negatif, *Game Online* juga dapat berdampak positif apabila dilakukan tidak secara berlebihan, *Game Online* dapat digunakan sebagai sarana *refreshing* otak, mengisi waktu luang, pemain *Game Online* dapat berimajinasi dalam *game* (yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata), *Game Online* bisa di katakana sebagai sarana untuk menemukan teman baru, bersosialisasi dengan orang lain yang dapat menumbuh perasaan senang tersendiri. Jika bermain *Game Online* terlalu sering akan berdampak buruk bagi pemainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu tanggal 12 juli 2023 di SDN Tanjunganyar 2, peneliti mendapatkan hasil iswa kelas V memiliki tingkat kedisiplinan yang beragam pada anak yang sering bermain *Game Online*.

Siswa yang memainkan *game online* dengan tingkat kedisiplinan yang tinggi selama pembelajaran matematika mempunyai pola pikir atau perilaku yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku selama pembelajaran, misalnya menyerahkan tugas tepat pada waktunya, memperhatikan dan mendengarkan ketika instruktur menjelaskan materi, dan meminta izin kepada pendidik ketika hendak menuju ke kamar kecil. Sementara itu, siswa yang bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar kurang cenderung memunculkan sikap atau perilaku yang tidak sesuai dengan aturan yang berlaku selama pembelajaran, misalnya: apatis dalam belajar, siswa lesu, tidak fokus dalam belajar, meniru hasil karya temannya. .

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bu Lailatun selaku guru kelas V pada hari Rabu tanggal 12 Juli 2023 di SDN Tanjunganyar 2 mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang bermain *Game Online* dengan tingkat kedisiplinan belajar yang berbeda yaitu 2 siswa kedisiplinan belajarnya kurang seperti berbicara sendiri, siswa mengantuk, tidak mengerjakan PR dan 1 siswa kedisiplinan belajarnya tinggi seperti memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, mengerjakan PR.

Kebutuhan akan pengajaran mengajar merupakan suatu permasalahan kritis yang harus diperhatikan oleh pihak sekolah, khususnya guru pembelajaran, dengan memperjelas secara rinci peraturan-peraturan yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran, selain itu guru juga harus memberikan sanksi atau disiplin bagi guru. siswa yang melanggar peraturan. atau aturan-aturan agar mereka dapat menerapkan pembelajaran dalam diri mereka. Siswa yang terbiasa mengajar mampu menciptakan jati diri yang positif dan mampu meraih prestasi yang membanggakan. Terlepas dari itu, mengajar sangat penting untuk mendidik anak agar siap menghafal untuk hidup sebagai makhluk sosial.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Akmaluddin & Haqiqi (2019). Hasil penelitian mengenai kedisiplinan belajar SD Negeri Cot Keueng Aceh Besar masih kurang. Hal tersebut dapat terlihat dari pelanggaran yang terjadi di kelas V, yaitu para siswa sering membuat suara gaduh didalam kelas, berjalan-jalan saat pelajaran berlangsung, berbicara dengan teman dikelas saat pelajaran, menggunakan sepatu

selain warna hitam, berpakaian kurang rapi, meminjam peralatan siswa lain saat pelajaran berlangsung, dan sering terlambat datang sekolah.

Penelitian lainnya telah dilakukan oleh Salam & Anggraini (2019). Hasil penelitian terhadap pembelajaran guru siswa kelas V di SD Negeri 55/1 Sridadi sangat bagus. Hal ini terlihat dari cara mengajar siswa dalam menaati peraturan yang diberikan oleh pendidik dan sekolah, yaitu: tidak membuat keributan, tidak memberatkan siswa lain, tidak keluar masuk kelas tanpa seizin guru, membaca materi pelajaran terlebih dahulu, dan memakai sepatu selama pembelajaran.

Temuan baru dalam penelitian yang telah dilakukan ialah siswa kelas V SDN Tanjunganyar 2 ada 3 siswa yang aktif bermain *Game Online* dan kedisiplinan belajar mereka berbeda-beda, pada saat proses pembelajaran Matematika berlangsung ada siswa yang kedisiplinan belajarnya kurang dan ada yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai permasalahan keedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Maka peneliti mengangkat masalah tersebut menjadi penelitian dengan judul “**Analisis kedisiplinan belajar matematika siswa kelas V ditinjau dari genre *Game Online* yang digunakan**”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa genre *Game Online* yang sering dimainkan siswa kelas V di SDN Tanjunganyar 2?
2. Bagaimana kedisiplinan belajar matematika siswa kelas V ditinjau dari genre *Game Online* yang digunakan?
3. Apa faktor yang membuat anak kelas V di SDN Tanjunganyar 2 gemar bermain *Game Online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan dalam rumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui genre *Game Online* yang dimainkan siswa kelas V SDN Tanjunganyar 2.
2. Untuk mengetahui kedisiplinan belajar matematika siswa kelas V ditinjau dari genre *Game Online* yang digunakan.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang membuat anak kelas V di SDN Tanjunganyar 2 gemar bermain *Game Online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar, terutama berkaitan dengan tanggung jawab siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa. Siswa diharapkan dapat memahami bagaimana cara yang tepat untuk menyikapi dengan baik dalam penggunaan teknologi serta diharapkan agar siswa dapat mengetahui pentingnya kedisiplinan belajar.

b) Bagi Guru

Untuk para guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk berperan lebih aktif membantu siswa memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya.

c) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti untuk menelaah secara kualitatif terhadap kedisiplinan belajar matematika siswa kelas V ditinjau dari genre

Game Online yang digunakan. Selain itu juga terekomendasi beberapa saran untuk dilakukan penelitian selanjutnya yang lebih luas dan kompleks permasalahan penelitiannya.

