

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, Pendidikan dan hiburan. Salah satu produk dari kemajuan teknologi adalah munculnya berbagai permainan atau game elektronik. Alatnya pun beragam; ada *PlayStation, Nintendo, Xbox, PC Game*, hingga yang kini banyak dinikmati semua orang khususnya para peserta didik yang masih duduk di jenjang sekolah adalah game yang dimainkan di *smartphone* atau komputer tablet, Syekh Muhammad Al-Munajjid (2019:1). Permainan atau *game online* diciptakan untuk sebagai hiburan semata, namun seiring berjalannya waktu *game-game* ini makin meraja rela dikalangan peserta didik. Setiap tahun berbagai macam *game online* banyak bermunculan, ini membuat para pencipta usaha semakin tampak. Sekarang ini banyak kita jumpai warnet (Warung Internet) di kota maupun di daerah pedesaan.

Maraknya *game-game online* ini semakin memudahkan permainan tradisional di setiap daerah. Dulu pada masa anak-anak permainan tradisional ini sangat di minati apalagi permainan tradisional yang sangat seru dimainkan ditambah lagi bisa menyehatkan tubuh. Dari permainan petak umpet, kejar-kejaran, bermain kelereng, congklak, mobil-mobilan dan masih banyak lagi. Namun ada kala permainan tradisional ini jatuh atau hilang di telan zaman, seperti pada era-modren ini permainan tradisional diganti dengan permainan elektronik atau biasa disebut *game online*. Semakin maju teknologi, *smartphone* menjadi tempat bermain *game online* yang paling banyak di minati pada zaman sekarang ini, dengan menggunakan akses internet dapat bermain *game online* dengan sesama atau teman. Menurut pendapat Samuel (2010:7) *Game Online* merupakan permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Game online juga dapat diartikan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia Pendidikan. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali para peserta didik yang mendapatkan dampak-dampak dari game online itu sendiri, baik itu negative maupun positif. Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi peserta didik. Salah satunya dengan kehadiran game online. Permainan daring atau lebih dikenal *game online* dapat saja mempengaruhi prestasi belajar, sehingga peserta didik akan menjadi malas belajar dan memungkinkan mengalami stress.

Hal ini karena game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya peserta didik yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak. Peserta didik merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau belajar dan aktivitas lainnya, namun peserta didik lebih cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer atau bermain *smartphone* dan asik dalam *game online* tersebut tanpa mengenal waktu, sehingga kewajiban sebagai peserta didik dalam mengerjakan tugas sekolah tidak dikerjakan dan akan menjadi malas belajar.

Belajar tidak hanya sekali dua kali saja langsung memiliki suatu konsep yang ideal, namun di dalam belajar terdapat proses yang melatih, daya pikir, pemahaman, memecahkan masalah, dan lainnya. Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dari perubahan-perubahan kebiasaan, keterampilan, pengamatan, sikap dan kemampuan yang biasanya disebut sebagai hasil belajar. Menurut Marsun dan Martaniah dalam jurnal ilmiah didaktika Eva Nauli Thaib (2013:387) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Faktanya berdasarkan observasi di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec. Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021 perkembangan teknologi dengan adanya *game online* membuat peserta didik menjadi terpengaruh sehingga memungkinkan hasil belajar peserta didik menurun atau bisa saja menjadi berprestasi. Kemajuan teknologi yang paling unggul adalah banyak alat permainan atau *game* yang berbasis online saat ini. Peserta didik di SMP Dharma Wanita Pertiwi sekarang banyak lebih memperhatikan *game online* yang beredar saat ini dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Hal ini banyak peserta didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec. Medan Selayang, Kota Medan menjadi malas belajar, tugas sekolah tidak dikerjakan apalagi di era pandemi ini banyak peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran yang diberikan guru, sehingga peserta didik kurang fokus dalam pembelajarannya dan peserta didik menjadi terpengaruh untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* dikalangan peserta didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec. Medan Selayang, Kota Medan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, hal ini didukung dari data-data ujian semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 menurut keterangan wali kelas VII A B dan kelas VIII A B, bahwa hasil belajar peserta didik untuk semester ganjil mengalami penurunan. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian ini agar kedepannya dengan hasil ini peserta didik menjadi mengetahui apakah dampak *game online* ada pengaruhnya dengan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Dengan penelitian ini di harapkan peserta didik lebih mengutamakan pendidikannya dan menjalankan kewajibannya sebagai peserta didik. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SMP Swasta Dharma Wanita Kec. Medan Selayang, Kota Medan.

B. Identifikasi Masalah

1. Pengumpulan tugas peserta didik terlambat.
2. Peserta didik tidak mengumpulkan tugas.
3. Peserta didik kurang aktif bertanya kepada guru mengenai pembelajaran.
4. Kurangnya fasilitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran online.

5. Peserta didik kurang memahami pembelajaran online.
6. Peserta didik menjadi candu dalam bermain game online.
7. Hasil belajar peserta didik menurun.
8. Peserta didik kurang mampu dalam menyediakan paket data untuk pembelajaran online.

C. Batasan Masalah

Melihat sangat luasnya permasalahan yang akan diteliti dan dapat menimbulkan bermacam penafsiran, maka peneliti memberikan Batasan masalah yaitu “Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tingkat kecanduan *Game Online* yang dimainkan oleh peserta didik kelas VIII-A di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021 ?
2. Bagaimanakah nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada semester ganjil yang dicapai kelas VIII-A di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021 ?
3. Bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII-A di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021 ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* yang dimainkan peserta didik kelas VIII-A di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada semester ganjil yang dicapai peserta didik kelas VIII-A di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII-A di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai menambah wawasan, dan memperkaya ilmu pengetahuan penulis, terutama tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar.

2. Manfaat Praktisi

Adapun manfaat praktisi yang memberikan pemahaman yaitu:

- a. Pihak Sekolah yaitu kepala sekolah yang menambah referensi literatur di sekolah SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi kec. Medan Selayang, Kota Medan.
- b. Guru yang memberi informasi, menambah referensi dan menambah wawasan.
- c. Bagi perpustakaan Universitas Quality Medan yang menambah referensi literatur diperpustakaan Universitas Quality Medan dan juga untuk referensi penelitian lainnya.
- d. Bagi Penulis untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan.