# BAB I

# PENDAHULUAN

# Latar Belakang

Menurut Islamuddin (2012:3) pendidikan adalah usaha secara dewasa dari orang dewasa untuk dengan pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moral dalam setiap perbuatannya. Pendidikan merupakan dasar penting bagi kemajuan suatu bangsa dan usaha yang membawa keberhasilan untuk semua anak didik dalam mencapai tujuannya, sedangkan belajar adalah suatu yang merubah tingkah laku dan dari perubahan tersebut akan menghasilkan tingkah laku yang lebih baik.

Jalalludin dan Idi (2007: 20) menyebutkan bahwa pendidikan adalah bimbingan secara sadar dari pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan ideal. Djumransah (2004:22) pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani, maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan kemajuan peradaban manusia yang sangat penting. Karena melalui ilmu pengetahuandan teknologi dapat medayagunakan kekayaan dan lingkungan alam ciptaan Allah SWT. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendorong terjadinya globalisasi kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengethuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan berpendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan,bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata.

Internet yang semula dirancang untuk sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus kedalam sebuah jaringan. Jejaring internet tidak hanya bersifat menghubungkan, melainkan juga dapat menjadi perangkap bagi penggunanya. Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besarpada kehidupan manusia. Akibatnya, perubahan ini memberikan dampak yang bernilai positif dan negatif dikalangan masyarakat terutama dikalangan remaja.

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja, Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu 20 digunakan apapun teknologi yang saat ini (Surbakti, 2017: 30).

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-harinya (Weinstein, 2010:268-276).

Para peserta didik tersebut memiliki gejala yang sama dengan gejala seorang yang kecanduan obat bius yaitu bisa lupa waktu jika sedang berinternet. Kebanyakan para peserta didik yang kecanduan internet ini disebabkan karena mereka mendapat atau menemukan kepuasan yang tidak mereka dapatkan didunia nyata.

Menurut penulis, game online merupakan sebuah permainan atau aktivitas yang dilakukan untuk menyenangkan dan memiliki aturan sehingga akan ada yang menang dan yang kalah. Dan tersambung dengan koneksi internet. Game online biasanya memungkinkan suatu permain game untuk saling terhubung dengan pemain yang lainnya. Baik kenal maupun tidak kenal antar sesama player. Game online merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring (online) yang disediakan oleh produsen game, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. Game online dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol game atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif.

Bermain game online dapat meningkatkan keterampilan fisik, kemampuan intelektual dan fantasi siswa, namun disisi lain jika terlalu belebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online atau mengakses media sosial, antara lain mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar. Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu game online yang popular saat ini di kalangan pelajar.

Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali remaja yang mendapatkan dampak-dampak dari game online itu sendiri, baik itu negatif maupun positif. Game online memiliki pengaruh yang cukup besar bagi siswa sehingga prilaku dan minat belajarnya berkurang.

Game online saat ini sudah menyebar luas dikalangan siswa, remaja, dan orang tua dengan adanya game online prilaku siswa itu sering berkata kurang sopan. Siswa menghabiskan waktu berjamjam untuk game online sehingga lupa akan belajar. game online menjadi faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar Memang selama ini banyak dikatakan bahwa game online mempunyai hal-hal yang dapat mempengaruhi kemampuan anak seperti merangsang saraf motorik mereka dalam bereaksi, melatih keterampilan tangan.

Semakin berkembang dan banyaknya game online tentunya banyak di mainkan oleh para remaja khususnya siswa sederajat yang akan berdampak terhadap minat belajar dikarenakan siswa tidak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini ditandai dengan siswa terlambat masuk kelas, atau dengan sengaja menunda-nunda kekelas meskipun bel tanda masuk berbunyi, siswa sering membolos untuk bermain game online dan siswa juga terlihat lesu dan tidak berkonsentrasi ketika mendengar dan menulis penjelasan guru.

Siswa SMA Negeri 1 Sipispis juga tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, terkhusus diakibatkan bermain game online tersebut. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain game online, alasan kenapa mengambil siswa di SMA Negeri 1 Sipispis sebagai responden karena, kurangnya prilaku tidak baik berkata tidak sopan dan kurangnya minat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut sebagaimana mengenai pengaruh dari bermain game online, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul tentang ’’Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Dan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

# Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, dapatdiidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Prilaku berubah dikarnakan sering bermain game online di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.
2. Kurang ada Manajemen waktu oleh siswa sehingga waktunya habis untuk bermain game online di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.
3. Kurangnya Minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan pancasila di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.
4. Diduga bermain game online dapat mempengaruhi anak minat belajar diSMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

# Batasan Masalah

Karena luasnya masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permasalahannya. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang akan diteliti dapat terjangkau sesuai dengan kemampuan penulis serta menjadi lebih terarah:

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain game online terhadap prilaku di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.
2. Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh aktivitas bermain game online terhadap prilaku sisiwa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai?
2. Bagaimana pengaruh game online terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai?

# Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh game online pada siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.
2. Untuk mengetahui Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Dan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

# Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari peneliti adalah:

1. Bagi penulis

Peneliti diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi penulis.

1. Bagi sekolah

Sebagai bahan bagi sekolah agar membatasi penggunaan game online terhadap prilaku dan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

1. Bagi siswa

Sebagai bahan untuk siswa agar mengurangi penggunaan game online sehingga prilaku siswa dan minat belajar siswa lebih baik agar cita-cita yang ingin dicapai terwujud.

# Anggapan Dasar

Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan dalam proses penelitian yang dilakukan peneliti. Sugiyono (2016:134) mengatakan bahwa “Anggapan dasar pemikiran yang memungkinkan peneliti mengadakan peneliti tentang permasalahan”. Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini adalah : “Pengaruh game online terhadap prilaku dan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai“.