

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan dan pembentukan manusia melalui tuntutan dan petunjuk yang tepat disepanjang kehidupan melalui berbagai upaya yang langsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Kreteria suatu bangsa dikatakan maju atau tidaknya ditentukan berdasarkan tingkat sumber daya manusianya atau ditentukan oleh tingkat pendidikan masyarakatnya. Perkembangan ilmu dan pengetahuan dan teknologi pada era yang serba digital dan modern ini sektor kehidupan banyak mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat,tidak hanya sarana teknologi komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, akan tetapi juga fenomena ini berlaku pada banyak pola fikir kehidupan manusia.

Menurut data Newzoo (2019:6), Pengguna *smartphone* di Indonesia sudah mencapai 82 juta dan lebih dari 52 juta adalah pemain game online. Di anatra pengguna jaringan web internet ini menunjukkan seberapa banyak pemain game online di Indonesia, sehingga sekarang game online bukan lagi hal yang baru melainkan game online ini adalah sebuah hal yang biasa di masyarakat. Indonesia, kerana kenapa game onilne dapat bisa membawa semua orang menjadi kecanduan terhadap permainan game online tersebut (Irwan & Siska W,2021: 7).

Game online bisa membawa seseorang untuk kecenderungan dalam permainan game disetiap kalangan anak-anak, dewasa, remaja ataupun pelajar. Saat sekarang ini yang banyak kita jumpai untuk pemain game online bukan hanya di tempat-tempat biasa akan tetapi juga ada ditempat warung-warung yang memfasilitasi sebuah internet. Data penggunaan handphone untuk bermain game online yaitu bertajuk pada *group mobile gaming* (2014) menunjukkan bahwa pemain *game mobile* mereka yang bermain dengan *smartphone*, ataupun tablet yang bermain dalam waktu yang lebih lama dibandingkan 2 tahun yang lalu.

Dalam rata-rata waktu yang dihabiskan dalam bermain game online dapat meningkatkan kecanduan bermain game, yang dimana remaja yang bermain game online itu setiap hari. Yang dijelaskan bahwa terdapat 7% anak-anak yang bermain game online minimal 30 jam / per minggu (Purandina, 2021:10587). Anak-anak usia 2 – 12 tahun menghabiskan proporsi waktu mereka untuk bermain game online dari pada kegiatan lainnya seperti dalam pembelajaran yang di ajarkan dalam sekolah.

Hasil survei tersebut tampak jelas bahwa anak-anak saat sekarang ini sudah banyak kecanduan terhadap *game online* terutama melalui perangkat *smartphone* maupun tablet berbasis android. Menurut peneliti hasil yang diteliti terkait dengan tema pengaruh game online terhadap kemampuan belajar anak SD pada kurikulum merdeka ini, game online ini begitu besar dampaknya terhadap anak-anak yang sering memainkan game

online oleh karena itu anak-anak akan cenderung terhadap permainan game online dari pada fokus terhadap pembelajaran yang ada disekolahnya yang diajarkan oleh guru-gurunya.

Seiringnya pesatnya perkembangan teknoligi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online ini adalah permainan yang berbasis elektronik dan game online ini juga mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game permainan lainnya, yang dimana pemain game. Ini tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya ataupun yang ada disekitarnya. Akan tetapi juga bisa bermain dengan teman-teman yang ada diluar sekelilingnya.

Game online ini bukan hanya permainan yang bisa di tonton saja, akan tetapi juga para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang didalamnya dengan para pemain lainnya, bahkan di dalam permainan game online ini para pemain dapat berkompetensi antara satu dengan teman yang lainnya, karena ingin mempunyai poin yang tinggi dan ingin menjadi pemenangnya. Game online ini juga disebut sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil aksi keputusan dalam permainan dengan mencapai target-target yang ingin dicapai.

Dulu orang-orang atau anak-anak hanya bisa mengenal permainan tradisional yang hanya biasanya dimainkan dengan temen-temen yang lainnya secara langsung seperti permainan congklak dan permainan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh seorang anak-anak

adalah permainan layang-layangan dan mobil-mobilan. Akan tetapi anak-anak sekarang sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional lagi, karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online. Yang dimana game online ini dimainkan di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan alat akses internet. Game online akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi *egosentris* yang dimana egosentris ini mengacu pada kecenderungan anak-anak untuk tidak dapat berfikir logis dan mengambil perspektif orang lain karena sudah kecanduan terhadap game online dan mengedepankan individu. Hal ini sangat berbahaya bagi kehidupan sosial dan pendidikan anak tersebut, karna dengan sendirinya anak itu akan lupa pada pembelajaran karena sudah kecanduan terhadap game online.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya begitu banyak peminatnya mulai dari anak-anak sampai usia dewasa dan remaja. Anak-anak yang lebih sering dan di anggap rentang terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. dan problematika minat belajar siswa sekarang ini kompleks termasuk kecanduan terhadap permainan *game online* berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia.

Menurut (Harsan,2011) bahwa *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain

sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online*. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* ini akan berdampak pada dirinya, terutama dari segi akademik ataupun prestasi yang diraihinya disekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan sebagai berikut:

1. *Game online* dapat membawa pengaruh besar bagi dunia pendidikan diantaranya, yaitu peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* dibandingkan untuk belajar.
2. Banyaknya peserta didik yang kecanduan terhadap permainan *game online*, karena *game online* ini daya tariknya sangat besar dan menjadikan anak-anak kecanduan untuk bermain.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi, serta keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki, maka perlu dibuat batasan masalah. Untuk itu peneliti membatasi pada masalah yaitu: Menurunnya kemampuan belajar anak SD kelas IV di SDN Sapeken IX dalam pembelajaran di sekolah karena kecanduan bermain *game online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis di atas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh belajar anak terhadap kurikulum merdeka di kelas IV di SDN Sapeken IX ?
2. Seberapa besar pengaruh Game Online terhadap kemampuan belajar anak SD kelas IV di SDN Sapeken IX ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh penulis, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu: untuk mengkonfirmasi adakah

1. Pengaruhnya terhadap kecanduan *Game Online* dapat mengakibatkan kemampuan belajar anak, akan menurun terhadap pembelajaran dikelas di SDN Sapeken IX.
2. Pengaruh game online dapat mengubah perilaku anak agar tidak kecanduan terhadap permainan game online di SDN Sapeken IX

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap kajian teoritis ilmiah yang lebih mendalam tentang pengaruh *game online* terhadap kemampuan belajar anak SD pada kurikulum merdeka.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan dan sumbangan pemikiran, khususnya bagi para guru dan orang tua dalam upaya mengatasi masalah minat dan prestasi belajar anak yang sering bermain *game online*. Dan untuk peneliti lain diharapkan untuk melakukan kajian lanjut tentang masalah ini di masa mendatang karena penelitian ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan. Dan untuk sekolah diharapkan penelitian ini mampu memberikan inovasi agar sekolah ataupun guru dapat memanfaatkan game online sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

a. Bagi Sekolah

Sekolah harus memberikan informasi dan motivasi belajar kepada siswa yang sedang bermain game online, sehingga para guru dapat melakukan pendekatan secara personal kepada siswa yang sedang kecanduan terhadap permainan game online, dan guru harus bisa mencegah siswa yang sedang kecanduan terhadap game online dan harus bisa merubah pola pikir siswanya.

b. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengetahuan tentang motivasi dan kemampuan siswa belajar pada siswa yang bermain game online.

c. Bagi Orang Tua

Orang tua harus memberikan wacana baru terhadap motivasi dan kemampuan belajar anak, sehingga orang tua dapat memotivasikan anaknya dalam belajar.

G. Definisi Oparasional

1. Pengaruh Permainan game online.

Pengaruh game online adalah suatu daya seseorang atau benda yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang yang besar sekali pengaruh dari orang tuanya, bisa juga terpengaruhi dari lingkungan yang ada sekitarnya.

Game atau permainan biasanya dilakukan untuk kesenangan atau kadang-kadang digunakan sebagai bahan hiburan untuk seseorang yang sedang mempunyai masalah yang besar. Selain itu game ini mempunyai pengaruh besar terhadap

Desain yang telah dibuat dapat diketahui semua elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan game, misalnya karakter *player*, karakter musuh, animasi serangan dan sebagainya. Semua hal yang diatas dapat dikatakan sebagai *resources game*.

2. Kemampuan Belajar

Kemampuan belajar dalam bidang pendidikan ataupun akademik, merupakan satu tingkat khusus yang di peroleh atau hasil keahlian

karya akademiknya yang dinilai oleh guru-guru, melalui tes yang dilakukan oleh guru-guru atau melalui kombinasi dari kedua hal tersebut.

Kemampuan belajar adalah proses belajar yang dimana siswa harus menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, dan evaluasi. Kemampuan belajar anak adalah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan anak tentang suatu tujuan pembelajaran, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal.

Kemampuan belajar adalah suatu kesempurnaan yang dicapai oleh seseorang dalam berfikir, sesuatu dan berbuat sesuatu yang dimana Kemampuan belajar ini dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu : kognitif (pengetahuan), efektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Kemampuan belajar merupakan proses belajar yang dilakukan anak atau peserta didik secara formal yang pada akhirnya menghasilkan perubahan pada tiga aspek itu yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.