

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Sekarang banyak di jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* (HP) maupun dikomputer dengan menggunakan akses internet atau *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui computer dengan didukung adanya jaringan internet (Kusumawardani,2015).

Berdasarkan observasi awal tanggal 15 Februari 2020 di MARaudhatut Thalibin kelas XII yaitu terdapat salah satu masalah yang dihadapi oleh berapa siswa adalah kecanduan *game online*. Hasil yang diperoleh oleh siswa tidak mencapai standart kompetensi minimum di atas *Keteria Ketuntasan Minmal* (KKM), yang harus dicapai. Dengan adanya pencapaian prestasi belajar maka akan menentukan kelulusan dan kesuksesan dalam pembelajaran, kelulusan dan kelanjutan studi siswa. Banyak pula fenomena yang terjadi di lapangan banyak siswa keluar kelas , bolos sekolah, bermain *Handphone* (HP) ketika jam belajar dimulai. . Dapat diketahui bahawa 50 % membawa *handphone* (HP) sedangkan 30 % tidak mebaawa atau menggunakan *handphone*.

Kecanduan Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Tantangan dalam game ini yang menjadi salah satu pematik untuk seorang pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan.

Tanda – tanda kecanduan *game online* yang dirasakan oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor adalah faktor internal yaitu mekanisme psikologis perilaku kecanduan bermain *game online* menurut Ridwan Syahrani (2015 : 91) :

1. Bermain *game online* sebagai tempat mencari kesenangan.
2. Mendapatkan dunia baru dalam bermain *game online*.
3. Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain *game online*.
4. kedua subyek menjadi anak yang susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asik bermain *game online*.
5. Jika sedang bermain kedua subyek menjadi lupa waktu.

Sebagian besar yang menjadi kecanduan game online adalah para remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah game online. Menurut Santoso (2017) yang kecanduan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

Permainan *game online* ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan ini memiliki sifat adiktif atau bawaan candu. Akibatnya anak yang sudah

mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh *game online*, waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain namun anak cenderung memanfaatkannya untuk asik bermain *game online*.

Prestasi belajar yaitu seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas – tugas atau materi pelajaran yang di terima dalam jangka waktu tertentu. Lalu prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Menurut Chaplin (2008) dalam Jurnal (Anggraini, 2017) Mendefinisikan prestasi belajar adalah suatu tindakan khusus dari kesuksesan karena mempelajari tugas-tugas atau tingkat tertentu dari kecakapan dalam tugas sekolah atau akademik.

Berdasarkan hasil observasi selanjutnya tanggal 18 Maret 2020 menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* merasakan berbagai dampak akibat dari permainan itu. Dari beberapa pengamatan yang bermain *game online* kurang lebih 4-6 jam sehari, bisa bayangkan bila waktu ini dapat digunakan untuk kegiatan positif lainnya yang bermanfaat.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi SiswaMA Raudhatut Thalibin Sumenep

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di kemukakan di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah di bawah ini.

1. Prestai belajar siswa yang diperoleh belum mencapai standrat kompetensi
2. Siswa belummenerima layanan Bimbingan dan Konseling belajar.

C. BATASAN MASALAH

Agar peneliti lebih fokus, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh karena itu penulis membatasi permasalahan yang berkaitan dengan Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Siswa di MA Raudhatut Thalibin Sumenep.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka untuk mengkuratkan pembahasan peneliti merumuskan permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi siswa kelas XIIMA Raudhatut Thalibin Sumenep 2018-2019 ?
2. Berapa besar pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi siswa kelas XII MA Raudhatut Thalibin Sumenep 2018-2019 ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui adanya Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Siswa MA Raudhatut Thalibin Sumenep 2018-2019 ?

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberi bahan masukan dan informasi ilmiah bagi siswa, guru dan guru BK, khususnya pada peserta kecanduan game online yang dihadapi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Bagi sekolah untuk dijadikan bahan referensi tambahan dan lebih mengembangkan lagi terhadap pemberian layanan bimbingan dan konseling belajar terhadap pembelajaran sebelumnya.

b. Bagi BK

Sebagai tambahan wawasan bagi guru BK sebagai bahan referensi dalam mengembangkan layanan bimbingan dan konseling terhadap siswa yang kecanduan *game online*.

c. Bagi peneliti

Sebagai tambahan informasi peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti kecanduan *game online*.

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dampak dari *game onlinen*.

G. DEFINISI OPERASIONAL

1. KECANDUAN GAME ONLINE

Menurut Young (2009:164), dalam Jurnal Pande dan Marheni (2015:2) kecanduan game online adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain *gameonline* akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *gameonline* akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain game online menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

2. PRESTASI BELAJAR

Suryabrata (2005:64) dalam Febriana (2014:1) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari suatu proses yang dinyatakan dalam bentuk angka sebagai proses evaluasi yang diberikan pada akhir semester dalam bentuk rapor.

