

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di digunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi berarti “pendidikan” sedangkan pedagoik artinya “ilmu pendidikan”. Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. Karena pengertian pedagogi dari *pedagogos* berarti seorang yang tugasnya membimbing anak di dalam pertumbuhannya ke daerah berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal yaitu: segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia. Mulai dari perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai pada perkembangan iman.

Pendidikan adalah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan elemen penting yang harus dimiliki setiap orang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Melalui pendidikan, siswa dapat menjadikan dirinya lebih baik melalui pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan melalui forum tersebut, forum tersebut mengatur proses pendidikan dalam suatu negara. Sekolah merupakan salah satu tempat yang mengatur proses pendidikan di Indonesia. Pendidikan dan informasi sangat erat kaitannya, oleh karena itu, berkat kemajuan teknologi, sekarang dimungkinkan dapat memahami apa yang terjadi di seluruh dunia dengan akses cepat ke semua jenis informasi melalui internet.

Memasuki dunia era digitalisasi, teknologi berkembang secara cepat dan meluas mengikuti perkembangan zaman. Teknologi menjadi hal yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Hampir semua bidang kehidupan memerlukan teknologi di dalamnya. Pada era globalisasi seperti sekarang ini, kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat. Kita bisa dengan mudah mencari berbagai hal dengan cara mengakses internet, baik

itu pada handphone ataupun laptop/personal computer. Internet juga dapat diakses oleh berbagai kalangan usia. Jika pada awalnya internet hanya dapat diakses dan dipahami oleh orang dewasa, namun pada jaman sekarang anak baru remaja bahkan anak kecil pun sudah bisa mengakses internet melalui handphone. Terutama, sedang menjadi trend di kalangan anak-anak pada saat ini adalah bermain game online. Game ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sering kali menjadi sarana bersosialisasi dengan teman-teman secara daring. Namun, meskipun permainan tersebut memberikan kesenangan, ada kekhawatiran bahwa bermain game online yang berlebihan dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 09 Sintang pada tanggal 7 Januari 2025, yang pertama saya meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri 09 Sintang. Dan pihak sekolah menerima saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Dan saya pun bertanya kepada pihak sekolah terutama guru wali kelas IV tentang apakah ada dampak negatif dari bermain game online terhadap hasil belajar siswa, guru wali kelas pun menjawab ada karena terlihat dari hasil belajar akademik siswa. Dan ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas IV menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain game online daripada belajar. Dari 24 siswa yang diamati, sekitar 16 siswa mengaku bermain game online selama lebih dari 2 jam setiap hari, karena untuk keinginan bersenang-senang dan siswa telah terpengaruh oleh media game online sehingga mereka lebih termotivasi untuk bermain game online terutama setelah pulang sekolah. Jenis permainan yang dimainkan oleh siswa-siswa kelas IV SD Negeri 09 Sintang yaitu Free Fire, Mobile Legends, dan Roblox. Kebiasaan ini membuat

mereka lebih tertarik pada permainan daripada pada tugas-tugas sekolah, sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar akademik siswa seperti nilai rapot, nilai ujian, tugas atau proyek, dan pemahaman konsep.

Fenomena ini menunjukkan adanya hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar siswa. Beberapa siswa yang sering bermain game online cenderung menunjukkan penurunan dalam nilai ulangan harian dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan di kelas. Bahkan, ada yang merasa kesulitan untuk berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk meneliti apakah kebiasaan bermain game online dapat memengaruhi kemampuan belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Sintang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai pengaruh game online terhadap hasil belajar, serta memberikan masukan bagi guru, dan orang tua dalam membantu siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah objek atau sarana, ruang lingkup dan waktu penelitian. Oleh karena itu yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah berpusat pada Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 09 Sintang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 09 Sintang?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi hubungan antara game online dengan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana strategi yang dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 09 Sintang.
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara game online dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mendeskripsikan strategi yang dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya mengelola waktu antara belajar dan bermain.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang mempertimbangkan kebiasaan siswa dalam bermain game online.
3. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengarahkan anak-anak mereka dalam memilih aktivitas yang bermanfaat.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai dampak game online terhadap hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah/Operasional

1. Game Online

Game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya

serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 09 Sintang jenis permainan yang dimainkan oleh siswa-siswa kelas IV SD Negeri 09 Sintang yaitu Free Fire, Mobile Legends, dan Roblox.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukanya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar. Hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar.