

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan membaca, siswa tidak hanya dituntut mampu melafalkan kata-kata, tetapi juga memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Prihatin & Sari (2020:9) menyatakan bahwa Membaca sebagai suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahasa tulis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudaryati et al., (2023:) kemampuan membaca tidak hanya teknis, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam terhadap isi bacaan. Dengan demikian, kemampuan membaca pemahaman menjadi dasar penting bagi keberhasilan belajar siswa di jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar, siswa diharapkan telah memiliki kemampuan membaca pemahaman yang lebih baik. Siswa diharapkan mampu menentukan ide pokok bacaan, memahami isi teks, serta menghubungkan informasi antar paragraf. Kemampuan tersebut sangat penting karena sebagian besar proses pembelajaran di sekolah melibatkan kegiatan membaca untuk memahami berbagai informasi dan materi pelajaran.

Namun dalam kenyataannya, kemampuan membaca pemahaman siswa tidak selalu berada pada kondisi yang ideal. Dalman (2017:56)

menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain minat membaca, kebiasaan belajar, serta kemampuan konsentrasi siswa. Apabila faktor-faktor tersebut tidak berkembang dengan baik, maka siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara optimal.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kebiasaan belajar siswa juga mengalami perubahan. Saat ini penggunaan gawai dan internet semakin meluas, termasuk di kalangan anak usia sekolah dasar. Gawai tidak hanya digunakan untuk mencari informasi, tetapi juga untuk berbagai aktivitas hiburan seperti menonton video dan bermain *game online*.

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024), sekitar 24,27% pengguna internet di Indonesia pernah bermain *game online*. Data menunjukkan bahwa 13,52% responden bermain lebih dari 4 jam per hari. Durasi tinggi ini mengkhawatirkan bagi siswa SD karena berpotensi mengganggu waktu belajar dan konsentrasi.

Kecanduan *game online* merupakan kondisi ketika seseorang memiliki dorongan yang kuat untuk terus bermain game sehingga sulit mengontrol waktu bermainnya. Trisnani & Wardani (2018:5) menyatakan kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young dalam Trisnani & Wardani (2018:11) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan

tingkah laku yang ingin terus bermain *game online* dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya.

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan berpotensi memengaruhi kebiasaan belajar siswa. *Game online* umumnya memberikan rangsangan visual yang cepat dan bersifat instan sehingga siswa dapat terbiasa menerima informasi secara singkat tanpa proses berpikir yang mendalam. Secara kognitif, mekanisme ini membentuk pola pikir 'instant gratification' (kepuasan instan) di mana otak terbiasa dengan stimulasi cepat tanpa perlu usaha. Sementara itu, membaca pemahaman menuntut proses kognitif yang lebih lambat, seperti inferensi, analisis, dan sintesis informasi. Ketidakseimbangan antara stimulasi instan dari game dan proses berpikir mendalam yang dibutuhkan dalam membaca inilah yang menyebabkan siswa kesulitan beradaptasi dengan teks yang kompleks. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang sabar dalam membaca teks yang lebih panjang dan membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks. Akibatnya, siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan menentukan ide pokok dari teks yang dibaca.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji dampak *game online* terhadap berbagai aspek belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan et al. (2024) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*

maka motivasi belajar siswa cenderung menurun. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan *game online* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Syafi et al. (2023) menemukan bahwa *game online* memiliki hubungan dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, di mana intensitas bermain game yang tinggi dapat mempengaruhi fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diketahui bahwa *game online* telah banyak dikaji kaitannya dengan berbagai aspek belajar siswa seperti motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan minat baca. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara kecanduan *game online* dengan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih terbatas. Berbeda dengan penelitian Isnani & Umam (2023) yang menemukan tidak ada pengaruh signifikan antara *game online* dengan minat baca, penelitian ini berfokus pada aspek pemahaman membaca yang lebih spesifik (ide pokok, hubungan paragraf) bukan sekadar minat baca. Selain itu, penelitian ini menggunakan lokasi yang berbeda SDN 06 Sintang dengan karakteristik siswa yang mungkin berbeda.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SDN 06 Sintang, ditemukan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa masih menunjukkan variasi. Sebagian siswa telah mampu memahami isi bacaan dengan baik, namun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang terdapat dalam teks, menentukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari bacaan yang dibaca.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa bermain *game online* seperti Free Fire, Mobile Legends, Roblox, Sakura Simulator, Block Blast, dan FIFA dengan durasi bermain sekitar 3–4 jam per hari. Berdasarkan pengamatan awal, siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi cenderung menunjukkan konsentrasi belajar yang kurang optimal, khususnya pada saat kegiatan membaca berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan adanya dugaan hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan pemahaman membaca siswa, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan kajian teori, data nasional, penelitian terdahulu, serta hasil pra-observasi di lapangan, terlihat adanya indikasi bahwa kebiasaan bermain *game online* memiliki keterhubungan dengan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian mengenai hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan kemampuan membaca pemahaman siswa perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai fenomena tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Game online* dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V SDN 06 Sintang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* siswa kelas V SDN 06 Sintang?
2. Bagaimana kemampuan pemahaman membaca siswa kelas V SDN 06 Sintang?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas V SDN 06 Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kecanduan *game online* siswa kelas V SDN 06 Sintang.
2. Mengetahui kemampuan pemahaman membaca siswa kelas V SDN 06 Sintang.
3. Mengetahui hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas V SDN 06 Sintang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan kajian psikologi pendidikan dan literasi membaca siswa sekolah dasar, serta memperkaya hasil-hasil penelitian mengenai kecanduan *game online* dan pemahaman membaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memahami kondisi siswa serta merancang strategi pendampingan yang tepat untuk meningkatkan pemahaman membaca.

b. Bagi Orang Tua:

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah dalam melakukan kolaborasi dengan orang tua untuk mengawasi penggunaan gawai siswa di rumah, sehingga mendukung peningkatan kemampuan membaca.

c. Bagi Sekolah:

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah dalam menyusun program penguatan literasi membaca yang lebih efektif, mengingat adanya faktor eksternal (*game online*) yang memengaruhi kemampuan siswa.

d. Bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman akademik bagi peneliti dalam menerapkan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam penelitian lapangan, serta melatih kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian ilmiah secara sistematis.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi STKIP sebagai bahan referensi ilmiah dan pengembangan keilmuan

di bidang pendidikan dasar, khususnya terkait kajian literasi membaca dan perilaku siswa sekolah dasar.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan variabel atau pendekatan yang berbeda

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah faktor atau perubahan yang akan diukur. Berdasarkan judul penelitian “Hubungan Tingkat Kecanduan *Game online* dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas V SDN 06 Sintang”, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah tingkat kecanduan game online (X).

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman membaca siswa (Y).

F. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan penjabaran variabel penelitian ke dalam bentuk yang lebih konkret dan terukur, sehingga dapat

diamati dan diukur secara empiris. Definisi operasional diperlukan karena satu variabel yang sama dapat dimaknai berbeda oleh peneliti yang berbeda, tergantung pada sudut pandang dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini setiap variabel dijelaskan secara operasional agar batasan makna dan cara pengukurannya menjadi jelas.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu tingkat kecanduan *game online* (X), dan pemahaman membaca (Y). Definisi operasional masing-masing variabel adalah sebagai berikut.

1. Tingkat Kecanduan *Game online* (X)

a. Pengertian Tingkat Kecanduan Game Online

Tingkat kecanduan game online dalam penelitian ini adalah tingkat keterikatan atau ketergantungan siswa kelas V SDN 06 Sintang terhadap aktivitas bermain game online yang ditandai dengan tingginya intensitas bermain, kesulitan mengendalikan waktu bermain, serta munculnya dampak terhadap aktivitas belajar dan kehidupan sehari-hari. Variabel ini diukur menggunakan angket tertutup dengan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Semakin tinggi skor yang diperoleh siswa, semakin tinggi tingkat kecanduan game online yang dimiliki.

b. Indikator Tingkat Kecanduan Game Online

Menurut Chen dan Chang (dalam Adiva Fira Elvadari, 2023:152), terdapat beberapa indikator kecanduan *game online*, yaitu:

- 1) Compulsion (Kompulsif). Individu merasa ada dorongan kuat dari dalam dirinya sendiri untuk terus bermain *game online* tanpa berhenti.
- 2) Withdrawal (Penarikan Diri). Individu merasa sulit untuk berhenti bermain *game online*, bahkan ketika ingin berhenti atau mengurangi waktu bermainnya.
- 3) Tolerance (Toleransi). Individu semakin terbiasa bermain dalam waktu yang lebih lama dan merasa perlu memperpanjang waktu bermain agar bisa mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya.
- 4) Interpersonal and Health-Related Problems (Masalah Interpersonal dan Kesehatan). Orang yang kecanduan sering mengabaikan berinteraksi dengan orang lain dan tidak memperhatikan kesehatannya, misalnya kurang tidur, tidak menjaga kebersihan badan, serta pola makan yang tidak teratur karena terlalu asik bermain game.

2. Pemahaman Membaca (Y)

a. Pengertian Pemahaman Membaca

Pemahaman membaca dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas V SDN 06 Sintang dalam memahami isi teks bacaan, yang meliputi kemampuan menangkap isi bacaan, menemukan ide pokok, memahami informasi yang terdapat dalam bacaan, serta mengungkapkan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri. Data pemahaman membaca diperoleh melalui dokumentasi nilai pemahaman membaca siswa kelas VA semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bersumber dari buku nilai guru kelas. Nilai tersebut digunakan sebagai skor variabel Y dengan rentang skor 0–100.

b. Indikator Pemahaman Membaca

Menurut Aji dalam Suandi et al. (2023:28) indikator membaca pemahaman sebagai berikut:

- 1) kemampuan siswa dalam menangkap isi bacaan
- 2) kemampuan siswa meringkas isi bacaan dengan menemukan ide pokok pada setiap paragraf
- 3) kemampuan siswa dalam menjawab isi pertanyaan tentang isi bacaan
- 4) kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi bacaan dengan kalimat sendiri dengan bahasa yang runtut.