

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar adalah suatu hal penting yang menjadi kunci keberhasilan dalam pendidikan. Pendidikan adalah proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapa pun terutama sebagai tanggung jawab negara.<sup>1</sup> Letak pendidikan dalam masyarakat sebenarnya mengikuti perkembangan corak sejarah manusia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan hendaknya tercipta sebuah wadah dimana peserta didik secara aktif bisa mempertajam dan memunculkan kepermukaan potensi-potensinya sehingga menjadi kemampuan-kemampuan yang dimiliki secara alamiah.

---

<sup>1</sup> Nuraini, *Teori-Teori Pendidikan*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2015), hal. 568

Pendidikan mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan dimana IPTEK sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Oleh karena itu, kurikulum dalam pendidikan harus dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan IPTEK.

Saat ini perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya bermain *game online* yang merupakan alat permainan yang saat ini sebagai media hiburan. Menurut Budi Sutedjo Dharma Petomo, *game online* merupakan aplikasi komputer berupa permainan untuk anak-anak sampai dewasa.<sup>2</sup> *Game-game* itu memberikan kesenangan tersendiri, sehingga banyak pelajar khususnya siswa yang gemar bermain *game online*.

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.<sup>3</sup> Sedangkan Freeman mengemukakan bermain *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Menurut Mayke S. Tedjasapuyra mengemukakan, alat permainan

---

<sup>2</sup> Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. (Yogyakarta: Andi, 2002), hal. 217

<sup>3</sup> Freeman, Cindy B, Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. 2008, hal. 42-47.

yang sekarang ini tidak hanya sebatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern.<sup>4</sup>

Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti *video game*, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui bermain *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Permainan *game online* lebih banyak membuat siswa membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Walaupun permainan dimainkan berdua dengan siswa yang lain, tetapi siswa lebih berinteraksi dengan *game* dan bukan dengan teman permainannya. Tema permainan yang ada di *game online* beberapa diantaranya bersifat agresif, seperti tembak menembak, kejar-kejaran dan sebagainya.

Alat permainan ini memang menarik bagi siswa dan dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, karena anak dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat. Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif. Selain itu alat permainan ini juga dapat meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi siswa dalam bermain.

---

<sup>4</sup> Mayke S. Tedjasapuyra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia, 2010), hal. 113

Mengingat bermain *game online* mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan. Hal ini kemudian membuat penggunanya ketagihan dan larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari para pelajar. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk didepan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut. Banyak pelajar yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan waktu belajarnya.

Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* tentu bukan pekerjaan mudah bagi orang tua. Peran orang tua untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak sangat dibutuhkan. Karena fasilitas internet saat ini banyak tersedia dimana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja. Tidak hanya bermain dirumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena *game online* atau warung internet. Untuk dapat bermain *game online* mereka tentunya harus membayar menggunakan uang saku mereka. Jika dibiarkan tentu saja mereka akan menjadi siswa yang boros karena mereka pasti meminta tambahan uang saku dan akan terbiasa menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

Ada beberapa faktor yang membuat siswa kecanduan bermain *game online*, salah satunya adalah tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pemainnya merasa tertantang untuk terus mencoba sampai dia bisa menyelesaikan bermain *game* tersebut. Akibatnya orang yang bermain tidak bisa lepas dari *game* dan jika tidak biasa mengontrol dirinya sendiri maka dia akan menjadi candu. Bermain *game online* tentu membawa dampak yang buruk bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari dirinya sendiri dan orangtua. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik.

Menurut Susanto, kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi penting pada saat belajar, maupun dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan.<sup>5</sup> Secara umum yang dimaksud dengan konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan siswa dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Semakin banyak informasi yang harus diserap oleh siswa maka kemampuan berkonsentrasi mutlak dimiliki dalam mengikuti proses belajar. Pengertian prestasi belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdikbud dijelaskan bahwa, prestasi belajar merupakan penguasaan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh

---

<sup>5</sup> Handy Susanto, *Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Modalitas Belajar Siswa*. (Jurnal Pendidikan Penabur, 2006), hal. 46-47

mata pelajaran, lazimnya ditujukan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru.<sup>6</sup>

Seperti yang terlihat disalah satu lembaga pendidikan yaitu SDN 3 Tanjung. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 3 Tanjung yang merupakan salah satu sekolah yang terletak di tengah-tengah kota, beberapa siswa dijumpai tidak langsung pulang kerumah setelah jam sekolah usai, melainkan mereka lebih banyak pergi ke Warung Internet (warnet) yang berada di dekat sekolah. Siswa yang ditemukan sering bermain *Game Online* yaitu 4 siswa dari 32 siswa lainnya bermain dirumah mereka. Diketahui, ternyata mereka menghabiskan waktu istirahatnya berada didepan internet untuk bermain *game online*. Tetapi tidak semua siswa pergi ke warnet, beberapa siswa lainnya bisa bermain game edukasi yang disediakan di *handphone* orangtua dirumah. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa ada beberapa siswa tersebut memiliki prestasi dan konsentrasi belajar yang rendah jika dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Namun ada juga siswa yang bermain *game online* memiliki tingkat prestasi dan konsentrasi belajar yang cukup baik dalam pembelajarannya.

Dengan demikian orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan *game online* tersebut. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan ke dampak yang positif.

---

<sup>6</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 895

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, mendorong penulis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh negatif yang ditimbulkan dari *game online* terhadap dunia pendidikan. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan meneliti sejauh mana **“Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Konsetrasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik MI Hidayatul Muftadi’in Gandusari Trenggalek.”**

## **B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Permasalahan-permasalahan penelitian yang terkait dengan judul “Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Konsetrasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik MI Hidayatul Muftadi’in Gandusari Trenggalek” dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurikulum dalam pendidikan harus dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan IPTEK.
- b. Bermain *game online* memberi dampak kecanduan bagi penggunanya.
- c. Permainan *game online* memberi pengaruh negatif kurang baik dalam pengaturan waktu para pelajar.
- d. Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* bukan pekerjaan mudah bagi orang tua.
- e. Siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik.

## 2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah dan mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan-batasan dalam pembahasan yaitu sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari yang berada di Dusun Ngelo Desa Sukorame Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek.
- b. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari.
- c. Ruang lingkup penelitian ini adalah MI Hidayatul Mubtadi'in
- d. Variabel bebas (*independent variable*) pada penelitian ini adalah *game online*
- e. Variabel terikat (*dependent variable*) pada penelitian ini adalah konsentrasi dan prestasi belajar.
- f. Penelitian ini difokuskan untuk melihat pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul yang telah dipaparkan oleh penulis, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek?

2. Adakah pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar siswa MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek?
3. Adakah pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian perlu adanya tujuan agar penelitian tersebut lebih terarah. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek.
2. Untuk menjelaskan pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar siswa MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek.
3. Untuk menjelaskan pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah sesuatu yang masih kurang (*hypo*) dari sebuah kesimpulan atau pendapat (*thesis*).<sup>7</sup> Dapat diartikan pula hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Untuk menguji kebenaran suatu hipotesis diperlukan suatu informasi yang dapat digunakan

---

<sup>7</sup> M. Djunaidi Ghony dan Fauzan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Malang: UIN Malang Press), hal. 84

untuk mengambil suatu kesimpulan, apakah pernyataan tersebut dapat dibenarkan atau tidak.

Dalam penelitian ini penulis merumuskan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol disingkat  $H_0$ , sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu dengan perhitungan statistik.

Dalam penelitian ini, hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah

- a. Tidak terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di MI Hidayatul Muhtadi'in Gandusari Trenggalek.
  - b. Tidak terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MI Hidayatul Muhtadi'in Gandusari Trenggalek.
  - c. Tidak terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa di MI Hidayatul Muhtadi'in Gandusari Trenggalek.
2. Hipotesis kerja, atau disebut juga dengan hipotesis alternatif, disingkat  $H_a$ . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Dalam penelitian ini hipotesis kerja ( $H_a$ ) adalah :

- a. Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek.
- b. Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek.
- c. Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa di MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan atau manfaat pada berbagai pihak, yaitu:

1. Secara Teoritis

Untuk menambah *literature* ilmiah tentang pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Gandusari Trenggalek

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai tambahan wawasan dan bahan pertimbangan guru dan orang tua siswa untuk bekerjasama dengan sekolah dalam memahami penggunaan

teknologi internet khususnya permainan *game online* serta memberi pengawasan lebih terhadap siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan guru dalam melakukan pembelajaran di kelas yang lebih bervariasi, aktif, dan inovatif dengan menggunakan *game online* edukasi sehingga guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya dan memperoleh hasil prestasi belajar yang memuaskan.

c. Bagi siswa

Untuk memberikan pertimbangan kepada siswa dalam melakukan permainan *game online*.

d. Bagi pembaca

Untuk bahan pembelajaran dan perenungan serta penelaahan bagi setiap orang, guna memberikan pertimbangan bagi setiap orang dalam melakukan permainan *game online* dan khususnya bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dan penerus bangsa serta referensi guna pemecahan masalah bagi peserta didiknya dalam mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online*.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai petunjuk dan bahan pertimbangan serta referensi dalam penelitian lebih lanjut

dan khususnya bagi penelitian yang berkaitan erat dengan permasalahan penelitian ini.

## G. Penegasan Istilah

Agar sejak awal para pembaca mendapatkan pemahaman mengenai apa yang akan diteliti oleh penulis, maka penulis memberikan penegasan istilah terkait tema penelitian sebagai berikut:

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang timbul dari sesuatu (benda, orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>8</sup>

#### b. *Game online*

*Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan koneksi internet.<sup>9</sup>

#### c. Konsentrasi

Konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Meyti Taqdir Qodratilah, dkk, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hal. 400

<sup>9</sup> Freeman, Cindy B, Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008, hal. 42-47.

<sup>10</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi negatifnya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 86

#### d. Prestasi

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil belajar”. Prestasi belajar umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.<sup>11</sup>

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai (di lakukan, dikerjakan) siswa setelah selesai melakukan kegiatan belajar.<sup>12</sup>

#### 2. Secara Operasional

Secara operasional dalam penelitian yang dimaksud dengan pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa adalah seberapa besar pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar siswa pada setiap mata pelajaran. *Game online* adalah adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.

### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penelitian ini dibuat bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap maksud yang terkandung sehingga uraiannya dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis.

---

<sup>11</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Dirjen Pendidikan Agama Islam Departemen Agama RI, 2009), hal. 11

<sup>12</sup> WJS. Purwardaminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hal. 364

Secara garis besar, sistematika pembahasan skripsi dibagi menjadi 3 dengan rincian sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian kedua merupakan isi skripsi yang terdiri dari enam bab:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teoritis, tinjauan tentang: *game online*, konsentrasi belajar, prestasi belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi: rancangan penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian membahas tentang: deskripsi data dan analisis data

Bab V Pembahasan, yang meliputi: pembahasan tentang hasil temuan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah dalam penelitian.

Bab VI Penutup, pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dan uraian hasil penelitian. Selanjutnya terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian dilapangan.

Bagian ketiga berisikan: daftar rujukan, lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.