

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia.² Pada era globalisasi ini manusia dituntut untuk kreatif, inovatif serta memiliki kualitas yang baik agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal ini membuat peradaban manusia semakin maju sehingga mereka berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Era globalisasi bukan hanya manusia yang berkembang melainkan juga adanya perkembangan terhadap teknologi. Kemajuan teknologi yang sangat pesat menuntut manusia untuk lebih jeli memilih dan memilah informasi yang mereka terima. Ada banyak sekali dampak kemajuan teknologi salah satunya yaitu internet.³

Interconnected networking atau yang biasa disingkat dengan internet adalah rangkaian jaringan komputer yang sangat besar, meluas dan terhubung satu sama lain, internet terdiri dari jutaan perangkat yang terhubung melalui suatu protocol tertentu dengan tujuan untuk pertukaran

² Drajat Edi Kurniawan. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastiasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>. diakses 30 Oktober 2019 03:27

³ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan Konseling Vol.3 No.1.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575> diakses 30 Oktober 2019 03:40

informasi antar komputer tersebut.⁴ Internet dapat menembus batas dimensi penggunaannya yaitu ruang dan waktu, sehingga internet dapat diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun. Internet juga media komunikasi yang membuat penggunaannya merasakan seolah mengalami komunikasi layaknya di dunia nyata walaupun hal tersebut berada di dunia maya. Pengguna internet juga dapat menemukan banyak informasi hanya dengan mengetik kata kunci yang mereka inginkan.

Dibalik kemudahan internet juga terdapat sisi buruk terhadap penggunaannya, yang paling nyata yaitu masuknya item-item tidak bermoral yang dengan mudahnya dapat diakses melalui jaringan internet.⁵ Namun juga perlu diketahui bahwa didalam internet tidak hanya menyajikan informasi dan data saja melainkan juga sarana hiburan salah satunya yaitu game online.⁶

Game online adalah permainan yang dioperasikan oleh internet, permainan ini sangat diminati oleh semua kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.⁷ *Game online* menjadi idola disemua kalangan karena pada dasarnya *game online* dibuat untuk mengusir kepenatan, kebosanan, dan untuk merefresh otak setelah bekerja seharian. Namun, pada kenyataannya sedikit orang yang bisa mengontrol diri mereka sehingga

⁴ Darma, Dkk. *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta:Mediakita), 2009. Hml. 1

⁵ Riski Eko Prasetyo, *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo*, Jurnal Spirits Vol. 3 No. 2. Hlm, 51
[Http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/spirit/article/view/991](http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/spirit/article/view/991) diakses 30 Oktober 2019 04:00

⁶ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online.....* Hml. 153

⁷ Fitri Makrifatul Laili, Wiryono Nuryono, *Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas Viii SMPN 21 Surabaya*, Jurnal Bk Vol. 05 No. 01 Tahun 2015, Hlm. 66 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10396/10144> diakses 31 Okt. 19 04:03

game online tersebut malah menjadikan individu yang memainkannya pecandu.

Fitri dalam Mappaleo pada bukunya menyatakan bahwa kecanduan adalah sebuah perilaku pada hal-hal yang disenangi secara terus menerus. Seseorang biasanya akan melakukan hal yang disenangi pada kesempatan yang ada, meskipun hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Dikatakan kecanduan apabila seseorang dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak tiga kali atau lebih. Kecanduan juga bisa didefinisikan sebagai perilaku yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus dan sulit diakhiri.⁸

Alasan banyak orang menjadi pecandu *game online* karena gamers (pemain game) tidak akan menyerah sampai permainan itu tuntas dan juga ditunjang dari rasa ingin menang yang tinggi dari diri seseorang tersebut. Hal dikarenakan pada *game online* memiliki level dan tipe tertentu, yang nama setiap memenangkan satu level maka akan masuk pada level yang semakin sulit, hal itulah yang memacu pecandu untuk selalu memainkan game online secara terus menerus.

Adapun tipe-tipe game online adalah sebagai berikut:

1. *First peson shooter*
2. *Croos- platform online*
3. *Real-time strategi*.⁹ Dan dengan tipe-tipe tersebut juga yang membuat gamers menjadi lebih tertantang.

⁸ Ibid,

⁹ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online.....* Hml. 15

Seorang pakar psikologi Amerika David greenfield menemukan sekitar 6% pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*. Gamers mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan akan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain.¹⁰ Kebanyakan orang yang memiliki ketergantungan *game online* dikarenakan mereka menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak dapat mereka temukan didunia nyata

Kecanduan *game online* juga banyak diartikan sebagai masalah dalam sosial, mental dan kesehatan bagi pecandunya, beberapa penelitian mengemukakan bahwa kecanduan *game online* juga dapat mempengaruhi otak anak khususnya pada usia pelajar dikarenakan hormon dopamine yang berlebih. Hal ini sangat berpengaruh terhadap fungsi prefrontal konteks, yang mempengaruhi kontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral yang lainnya.¹¹ Sehingga menjadikan anak tersebut susah mengontrol emosi dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang harus diselesaikan.

Yohanes dalam chappell pada bukunya menjelaskan bahwa pelajar sering kali kurang menguasai dirinya, dibandingkan dengan orang dewasa. Bisanya mereka lebih penasaran terhadap hal-hal yang baru. saat mereka memainkan *game online* mereka akan merasakan kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan kebebasan dan lain sebagainya. pelajar akan lebih

¹⁰ Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*, Vol 1 No.1, Hlm. 85 <https://Ojs.Unm.Ac.Id/Jppk/Article/View/1537> diakses pada 01 November 2019 09:19

¹¹ Setianingsih, Dkk, *Dampak Penggunaan Gadger pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*, Vol Xvi No.2 2018 <http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297> diakses pada 01 November 19 03:44

cenderung mengambil resiko yang lebih tinggi untuk mencari sensasi yang lebih memuaskan. Namun, tanpa mereka sadari hal tersebut telah mengambil alih dirinya sehingga mereka harus menerima konsekuensi, yaitu hancurnya kehidupan mereka.¹² Banyak dampak negatif yang terlihat jelas ketika pelajar sedang bermain game online yaitu, kebanyakan dari mereka akan lupa tugas yang diberikan guru, lupa belajar dan juga menunda pekerjaan yang seharusnya sudah terselesaikan. Pelajar yang dimaksud disini adalah seorang anak baik laki-laki ataupun perempuan yang berusia 7-17 tahun yang menjajaki dunia pendidikan seperti SD, SMP, dan SMA.

Seorang peneliti dari tokyo's university pada tahun 2007 melakukan study mengenai efek *game online* terhadap aktifitas otak. Hasilnya menunjukkan terjadinya penurunan gelombang bheta pada kelompok yang bermain games selama 2-7 jam setiap harinya. Penurunan gelombang bheta ini masih saja terjadi meskipun mereka sudah selesai bermain.¹³ Dengan terjadinya penurunan gelombang bheta tersebut sangat berpengaruh pada tingkat emosional gamers sehingga gamers mudah marah, sulit berkonsentrasi juga mengalami gangguan sosialisasi.

Dalam kasus ini juga berdampak buruk bagi sosialisasi anak karena keseringan bermain *game online*, Septianingsih dalam Mardante pada bukunya menjelaskan bahwa anak akan sering mengalami kesulitan dalam berinteraksi sehingga mereka akan anti sosial atau jarang berkomunikasi

¹² Yohannes Rikky Dwi Santoso, Jusuf Tjahjo Purnomo, *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja*, Vol Iv No. 1, 2017 [Www.Jurnalilmiah-Paxhumana.Org](http://www.jurnalilmiah-paxhumana.org) diakses pada 31 Oktober 2019 05:19

¹³ Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Game Online.....*, Hlm 85

dengan lingkungan sekitar, bahkan mereka akan merasa *game* lebih baik daripada harus berhadapan intens dengan lingkungan sekitar, hal ini dipicu karena rendahnya kepercayaan diri mereka.¹⁴ Pemain *game* juga menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya penyesuaian sosial.

Tidak sedikit *game online* yang berkonten kekerasan, hal ini juga akan berdampak buruk bagi psikologi anak, anak akan sering melihat model-model kekerasan seperti memukul, menendang, menembak dan membunuh lawan, hal ini memungkinkan untuk ditiru oleh anak yang belum bisa mengendalikan diri mereka.

Ada beberapa hal yang menjadi perbandingan pada peserta didik yang sering memainkan *game* dan yang tidak bermain *game online*, biasanya mereka yang bermain *game online* akan cenderung malas belajar dan sering meluangkan waktu untuk bermain *game online*, peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar dan waktu membantu orang tua untuk bermain *game*. Sedangkan peserta didik yang tidak bermain *game online* biasanya akan berperilaku lebih baik dan menggunakan waktu luangnya untuk sesuatu yang lebih bermanfaat.

kita bisa melihat di lingkungan kita sendiri banyak sekali peserta didik dibawah umur yang seharusnya masih fokus pada belajar tetapi mereka malah bermain *game* hal ini dikarenakan kurangnya kontrol dari orang tua, sebagian besar dari orang tua berfikir bahwa *game* menjadi alat pengasuh bagi anak-anak mereka, setiap kali anak-anak mereka menangis, rewel dan

¹⁴ Setianingsih, Dkk, *Dampak Penggunaan Gadget.....* Hlm. 194

susah dikendalikan mereka akan memberikan *game* dengan tujuan anak mereka bisa terkendalikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat dimengerti bahwasannya *game online* tidak secara langsung berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar melainkan berpengaruh terhadap faktor-faktor yang menjurus pada hasil belajar atau yang sering disebut dengan motivasi belajar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh gunawan dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Purwokerto” dalam penelitiannya, menyimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online akan menyebabkan prestasi belajar siswa semakin menurun. Lebih lanjut disebutkan bahwa bermain game online telah menyebabkan masalah dalam proses belajar mengajar, karena tanggung jawab pelajar semakin rendah terhadap pembelajaran, maka waktu belajar siswa semakin sedikit, semangat belajar siswa menurun, dan konsentrasi belajar siswa cenderung mengalami gangguan.¹⁵ Mereka hanya cenderung memikirkan keasyikan bermain game online sehingga kefokuskan terhadap belajar menjadi terpecah. Berbagai masalah dalam kegiatan belajar yang disebabkan oleh game online tersebut telah menjadi penyebab rendahnya hasil belajar.

¹⁵ Gunawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Purwokerto*.

Dalam penelitian ini subjek penelitian bertujuan sebagai tolak ukurnya saja sehingga dengan begitu peneliti membuat judul penelitian **“Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung”**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
2. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
3. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara, yang dijadikan seorang peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.¹⁶ Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_α:

1. Adanya Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
2. Adanya Pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
3. Adanya Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

H₀:

1. Tidak Adanya Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
2. Tidak Adanya Pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung
3. Tidak Adanya Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

¹⁶ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2006), Hlm.9

E. Kegunaan penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pendidikan, menambah literatur khususnya tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Sekolah/Lembaga

Bahan pertimbangan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pengaruh *game online*.

b. Guru

Hasil penelitian ini menjadi masukan bagi pendidik yang diharapkan dapat berguna dan menjadikan diri lebih baik dalam melakukan pengajaran di dalam kelas.

c. Perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah literature dibidang pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengaruh *game online*

d. Peneliti berikutnya

Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, arahan, acuan, serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan sesuai dengan hasil penelitian yang ditulis dalam skripsi.

F. Penegasan istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual
 - a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang¹⁷
 - b. Game online adalah permainan yang dioperasikan oleh internet.¹⁸
 - c. Motivasi belajar adalah perubahan tenaga dari dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan untuk mencapai suatu tujuan. Dorongan tersebut muncul karena kebutuhan prestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan seseorang memiliki usaha untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.¹⁹
 - d. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar juga sebagai cerminan kemampuan seseorang atas mata pelajaran yang diajarkan.²⁰

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005. Hlm, 849

¹⁸ Rischea Pramudia Trisnani, *Peran Konselor Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Anak*, Jurnal Sosialog Vol. 2 No. 2 November 2018, Hlm. 72
<https://jurnal.uns.ac.id/dmjs/article/view/27928> diakses pada 05 November 2019 06:37

¹⁹ Maryam Muhammad, *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran*, Lantanida Jurnal, Vol.4, No.2 <http://jurnal.ar-raniry.ac.id> diakses pada 20 November 2019, 10:44

²⁰ Ibid,

2. Penegasan operasional

Adapun penegasan operasional dari penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung” adalah dalam penelitian ini akan dilihat apakah ada pengaruh dari *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar. Pada awalnya, keseluruhan populasi diberikan angket untuk mengetahui siapa saja yang bermain *game online* secara intens. Kemudian setelah mendapatkan hasilnya, peneliti memberikan angket dan tes pada populasi yang bermain secara intens untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dikarenakan tidak semua populasi memainkan *game online*, sehingga tidak semua diberikan angket dan tes untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa.

G. Sistematika pembahasan

Setelah penelitian ini dilakukan, penulis kemudian menuangkan hasil penelitiannya ke dalam sebuah laporan penelitian. Sistematika penulisan laporan tersebut meliputi:

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman daftar abstrak.

Bab inti terdiri dari enam bab dan masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian d) hipotesis penelitian, e) kegunaan penelitian, f) penegasan masalah, g) sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori pada bab ini berisi tentang penjelasan deskripsi yaitu terdiri dari : a) deskripsi teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka berfikir

Bab III Metode penelitian terdiri dari: a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, sampel dan sampling, d) kisi-kisi instrumen, e) instrumen penelitian, f) sumber data, g) teknik pengumpulan data, h) analisis data

Bab IV Hasil Penelitian terdiri dari a) deskripsi data b) uji instrumen c) uji prasyarat, d) uji hipotesis

Bab V pembahasan penelitian yang terdiri dari: a) pembahasan pada rumusan masalah X terhadap Y1, b) pembahasan pada rumusan masalah X terhadap Y2, c) pembahasan terhadap Y1 dan Y2

Bab VI penutup yang terdiri dari: a) kesimpulan, b) saran

Bagian akhir skripsi memuat hal-hal yang bersifat komplementif yang berfungsi untuk menambah validitas dari skripsi dal tersebut terdiri dari: a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) profil maddrasah yang digunakan untuk penelitian, e) validitas angket dan tes, f) data angket dan tes g) dokumentasi, h) hasil angket dan tes, i) surat izin penelitian dan surat

selesai penelitain, j) laporan selesai bimbingan dan k) riwayat hidup peneliti.

