

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang berperan dominan dalam mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaya saing maju dan sejahtera di Negara Kesatuan Republik Indonesia.¹ Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi masyarakat. Kemajuan dari teknologi telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia, khususnya di pendidikan. Misalnya dalam permainan, dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti lompat tali, gobak sodor, bentengan. Permainan tersebut melibatkan banyak peserta sehingga dapat melatih siswa untuk kerjasama tim dan kekompakan selain menunjang perkembangan fisik, karena permainan tradisional membutuhkan banyak gerak aktif untuk memenangkan permainan. Selain itu, terdapat pula permainan tradisional yang dimainkan oleh individu seperti bermain layangan, congklak, petak umpet dan lainnya.

Banyak sekali pada saat ini pendidikan yang dilaksanakan menghadapi problematika dan rintangan, di antaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, kurangnya waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik, peserta didik yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar peserta didik². Pengetahuan yang paling muktahir ataupun modern tidak cukup hanya berhenti hanya dengan memberikan pendidikan³.

Pendidikan begitu penting bagi setiap manusia karena melalui pendidikan akan dihasilkan manusia-manusia yang berilmu pengetahuan yang baik. Allah memerintahkan manusia untuk mencari ilmu pengetahuan, sebagaimana

¹ Amalia, N., A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling 4 (4)*, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

² Abdul Jalil. , 2016. Karakter Pendidikan Untuk Membentuk Pendidikan Karakter, Nadwa

³ Juanda Juanda. 2018. Peranan Pendidikan Formal Dalam Proses Pembudayaan, Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

dalam firmanNya pada Al-Qur'an Q.S. Thaha Ayat 114:

فَاعْلَمْ أَنَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ
إِلَيْكَ وَحْيُهُ، وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: “Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu dan Katakanlah: “Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan”⁴.

Dalam mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidup peserta didik maka pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri peserta didik⁵. Tujuan pendidikan nasional belum mampu sesuai dengan apa yang dilaksanakan pada kenyataannya karena esensi pendidikan harus dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada kepribadian peserta didik⁶. Pembentukan pribadi yang kuat dari mahasiswa dapat mendorong dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk meningkatkan kualitas manusia di masa depan⁷. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu produk teknologi modern saat ini salah satunya adalah cyberspace karena selain memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses komunikasi cyberspace juga menyisakan berbagai ambiguitas bagi kehidupan

⁴ Departemen Agama Ri. (2006). Al-Qur'an dan Terjemah. Surabaya: Cv. Pustaka Agung Harapan, 904.

⁵ Muhammad Ali Ramdhani. (2014). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*.

⁶ Lies Sudiby. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Widyatama*.

⁷ Bowang Darmawan. (2014). Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pelopor Pendidikan*.

nyata manusia⁸. hypercommunication atau ekstasi komunikasi merupakan sebutan untuk eksistensi cyberspace yang akan membawa komunikasi manusia berkembang ke arah yang melampaui komunikasi itu sendiri⁹. penumpukan berbagai realitas, yaitu realitas dari masa lalu, masa kini, masa depan, bahkan realitas yang tak pernah diketahui manusia saat manusia melakukan proses komunikasi di ruang maya merupakan implikasi dari hal tersebut. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang dikenal dengan istilah internet¹⁰. Suatu komunikasi global yang dibentuk dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk hubungan dan berasal dari kata interconnected network yaitu internet¹¹.

Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi terdapat fenomena yang sedang marak terjadi dalam kehidupan manusia yaitu permainan *game online*, salah satu penggunaan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak. *Game online* merupakan bagian aktifitas dari kemajuan teknologi yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri, yang mana memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Berbagai jenis *game* dapat dengan mudah diakses menggunakan jaringan internet dan *smartphone* sehingga *game online* sudah dapat dengan mudah dimainkan oleh pemain *game online* atau *gamers*. *Game online* berbeda dengan permainan tradisional, *game online* hanya memerlukan kuota internet dan dapat dilakukan di rumah serta tidak memerlukan gerak aktif seperti pada permainan tradisional. Saat ini, *game online* sudah merambah ke berbagai kalangan termasuk siswa SMP.

Siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan kalangan yang masih memerlukan pengawasan orang tua. Mereka bisa lebih cenderung

⁸ Rizki Wahyu Yunian Putra & Rully Anggraini, (2016). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbantuan Software iMind Map pada Siswa SMA. *Al-Jabar :Jurnal Pendidikan Matematika*, 7, (1), 39.

⁹ Mutiah Mutiah. (2017). Membangun Sistem Komunikasi Indonesia Yang Kolektif Lewat Media Tradisional. *The Journal Of Society & Media*.

¹⁰ Jonathan Lukas. (2006). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

¹¹ Astrid Kurnia Sherlyanita & Nur Aini Rakhmawati. (2016). Pengaruh Dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet Serta Media Sosial Pada Siswa Smpn 52 Surabaya. *Journal Of Information Systems Engineering And Business Intelligence*.

menghabiskan waktu bermain *game* dan fokus pada permainannya. Perilaku yang muncul adalah jiwa berpetualang dan mencoba serta ingin tahu tentang apa yang dilihatnya. Masa ini juga usia yang suka meniru, siswa senang meniru pembicaraan dan tindakan orang lain¹². *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain *game online* dari pada bermain permainan tradisional. *Game online* mempunyai daya tarik, seperti tampilan *game online* yang menarik perhatian siswa, *game* mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya. Hal tersebut membuat pemainnya merasa tertantang dan ingin memainkannya terus. Selain itu, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang dan membuat pemainnya kecanduan¹³.

Menurut Syekh Al-Munajid¹⁴ perlu diketahui bahwa beberapa dari produser *game-game* ini tidak memproduksinya dengan niat merusak kaum muslimin ataupun menysar mereka, tujuannya hanyalah profit atau menyebar ide mereka sendiri. Namun pada akhirnya *game-game* ini menjalankan peran yang besar dalam peran ideologi tanpa didasari oleh wali para anak-anak muda ini.

Selama tahun-tahun terakhir ini, pengaruh dari video *game* telah terlihat nyata di kehidupan anak-anak muda kita. Karena *game-game* ini telah mempengaruhi pemahaman mereka mengenai agama mereka, ketaatan terhadap ajaran-Nya, dan rasa cinta terhadap-Nya. Terlebih lagi *game-game* ini mengonsumsi waktu dan kesehatan mereka serta telah menyebabkan melemahnya syaraf mereka. Dalam pandangan kita, kebanyakan dari hal-hal yang kita biarkan mengelilingi anak-anak kita dianggap tidak lebih dari

¹² Anshory A.M., dkk. (2016). Tahap dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 7 (978-602, 383–389).

¹³ Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532–544.

¹⁴ Al-Munajid, M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.

aktivitas yang santai¹⁵.

Pada data di atas, dikemukakan bahwa pada umur 12-34 tahun adalah usia yang paling banyak mengalami kecanduan *game online* dimana remaja rentang usia 12-23 tahun merupakan pemain terbesarnya. Di masa itu, remaja sedang berada pada masa pencarianjati diri. Remaja adalah salah satu bagian dari tumbuh kembang berkesinambungan yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa awal. Remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam aspek fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Sehingga tidak sedikit dari para remaja masuk dalam pemain yang kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* berdampak negatif pada siswa, maka diperlukan peranan orang tua dan guru dalam mencegah hal tersebut, salah satunya guru bimbingan dan konseling¹⁶. Sedikitnya ada 4 aspek dalam kecanduan *game online*¹⁷. Keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut: a) aspek *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama siswa yang mengalami ketergantungan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara berulang; b) aspek *withdrawal* (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami ketergantungan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan *game online*; c) *tolerance* (toleransi). Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat ketergantungan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya; dan d) aspek *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah ketergantungan adalah pecandu cenderung tidak

¹⁵ Al-Munajid, M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.

¹⁶ Adiningtias, & Sri, W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4 (1). <http://dx.doi.org/10.33373/kop.v4 i1.1121>

¹⁷ Chen & Chang dalam Silaban F., & Romiaty. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14 (1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.190>

menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang siswa miliki karena dalam pikiran siswa hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.

Pada SMPN 2 Pasawahan, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pengaruh permainan *game online* terhadap perkembangan disiplin dan prestasi siswa. Fenomena *game online* yang semakin marak belakangan ini menjadi perhatian para guru dan orang tua siswa, karena dianggap dapat berdampak negatif pada perkembangan siswa.

Para guru dan orang tua siswa mengkhawatirkan bahwa permainan *game online* dapat menyebabkan siswa menjadi kurang disiplin dalam menjalankan tugas-tugas sekolah dan kegiatan belajar lainnya. Selain itu, terlalu banyak bermain *game online* juga dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Selain dampak terhadap disiplin, permainan *game online* juga diduga dapat memengaruhi prestasi akademik siswa. Hal ini disebabkan karena siswa yang kecanduan bermain *game online* akan menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mempersiapkan diri untuk ujian atau tugas-tugas sekolah.

Permasalahan ini menjadi penting karena disiplin dan prestasi akademik siswa adalah faktor penting dalam menentukan kesuksesan di masa depan. Oleh karena itu, para guru dan orang tua siswa perlu bekerja sama untuk mengatasi dampak negatif permainan *game online* dan memastikan bahwa siswa tetap fokus pada kegiatan belajar dan meningkatkan disiplin mereka dalam menjalankan tugas-tugas sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik pada saat jam pelajaran berlangsung. Siswa ada yang mengantuk, ada yang memijat bahu temannya, dan ada juga yang merenggangkan tubuh pada saat pembelajaran. Peneliti melihat siswa tersebut tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kemudian pada saat jam istirahat, siswa banyak membahas tentang *game online*. Mereka terlihat sangat asyik sekali membahas *game online* yang sering

dimainkan bahkan mereka sampai hapal dengan tokoh-tokoh yang ada dalam permainan *game* tersebut. Selain itu peneliti mencari informasi mengenai siapa saja siswa yang bermain *game online* dan mereka yang sampai menjadi kecanduan *game online*. Peneliti melakukan observasi ke kelas-kelas dan menemukan bahwa ada siswa yang memang tidak siap untuk belajar, banyak di antara mereka yang bertopang dagu saat guru membahas pelajaran, berbicara dengan teman di dalam kelas, tidak bersemangat dalam belajar, dan juga ada yang tidur disaat pelajaran berlangsung.

Pengaruh bermain *game online* sangat fatal apabila siswa tidak dapat mengendalikan dirinya dalam bermain *game* tersebut¹⁸. Siswa yang sudah masuk dalam kategori kecanduan bermain *game* akan sangat susah untuk fokus saat belajar karena pikiran mereka telah diganggu oleh permainan *game online* tersebut. Siswa juga akan sulit berkembang dalam pembentukan karakter, seperti disiplin dalam belajar dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat sebuah judul “Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Perkembangan Disiplin Dan Prestasi Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan masalah pada sekolah yang diteliti yaitu masih adanya siswa yang kurang disiplin dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran PAI, tidak menunjukkan respon yang baik saat guru menjelaskan materi, kurang menghargai gurunya, sehingga prestasi yang diraih menjadi menurun. Dari penjelasan masalah tersebut, peneliti memiliki beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar motivasi siswa SMPN 2 Pasawahan bermain *game online*?
2. Seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap perkembangan disiplin siswa?
3. Seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap prestasi siswa?

¹⁸ Subakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01 (1), 2597–9507.

4. Upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa SMPN 2 Pasawahan bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap perkembangan disiplin siswa.
3. Untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap prestasi siswa.
4. Untuk mengetahui upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai masukan bagi perkembangan penelitian yang serupa, serta dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya tentang pengaruh *game online* terhadap disiplin dan perkembangan prestasi belajar siswa. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

2. Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan positif dalam dunia pendidikan terutama kepada pendidik, khususnya kepada guru yang memberikan pengawasan di sekolah dan orang tua dalam mengawasi kegiatan anak di rumah dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap disiplin dan perkembangan prestasi belajar anak.