

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan.

Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% world wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenetnewagroup dan game online sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online (ameliya,2008).

Game online ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain. Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet), ponsel Android dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online tersebut. Baik di handphone maupun di komputer dengan menggunakan akses internet.

Game online hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket. Game online akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka

dengan sendirinya menjauh dari lingkungan. Saat ini game online berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Sehingga, sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut. Orang yang sama-sama belum pernah kenal ataupun bertemu pun sudah dapat membentuk sekelompok bermain game online. Bahkan saat ini ada pula E-Sport atau olahraga internet seperti game online sedang berada di puncaknya. Banyak sekali orang-orang yang sedang membangun bisnis dari olahraga ini dengan mengandalkan para pemain game online yang punya ketangkasan serta daya pikir mengenai visi, taktik, dan strategi yang jitu untuk memenangkan pertandingan.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat dengan prestasi dan prespektif kognitif dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi.

Minat belajar sangat penting sebab minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya.

Dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian, tetapi sebenarnya antara minat dan perhatian mempunyai pengertian yang berbeda. Perhatian mempunyai sifat yang sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti rasa senang. Sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya minat

belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Status yang ada tidak dapat menimbulkan perbedaan akan minat belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan. Bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Bermain game online sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Waktu yang di pergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus.

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online salah satunya tantangan. Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game. Termasuk candu game online, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja terutama pada saat jam istirahat.

Dalam beberapa kasus game Online yang menyebabkan minat belajar siswa menurun dan prestasi akademiknya ikut terganggu. Hal ini terjadi di lingkungan sekolah hampir semua jenjang, terutama di jenjang sekolah dasar. Seperti yang terjadi di SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kabupaten Jember.

Dengan realitas yang terjadi penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Tamansari 02 Mumbulsari Jember, dengan judul “Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap minat belajar siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kabupaten Jember ?
2. Bagaimana upaya guru dan wali murid untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Tamansari 02 Mumbulsari kabupaten Jember ?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap minat belajar siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kabupaten Jember.
2. Untuk mengetahui upaya guru dan wali murid untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

- a) Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan candu game online dan minat belajar siswa.
- b) Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game online terhadap minat belajar siswa.

- c. Manfaat untuk Siswa, Memberikan Edukasi agar tidak sampai kecanduan dengan game online dan agar tetap bisa mengikuti proses pembelajaran tanpa menurunkan motivasi belajarpara siswa.
- d. Manfaat untuk Wali Murid, Memberikan wawasan baru untuk lebih membatasi siswa dalam memainkan game online agar prestasi akademiknya tidak terganggu dan minat belajar siswa tidak menurun.
- e. Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

