

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan era globalisasi pada saat ini dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap era globalisasi, individu yang dituntut untuk terus berkembang serta dapat memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain (Edy Kurniawan Program Studi Bimbingan dan Konseling, 2017). Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman, terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang dapat mempengaruhi dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Mulai dari perkembangan teknologi yang berguna sebagai komunikasi sampai pada pengembangan teknologi yang berguna untuk menghibur seperti aplikasi *game*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju adalah *Game Online*. *Game Online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. *Game Online* adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren *Lifestyle* yang sedang diminati dikalangan anak-anak (Edy Kurniawan, 2017). Konsumsi *game online* yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada agresivitas yang ditunjukkan oleh anak. Bahkan mereka bisa terbawa untuk berperilaku agresif ke dalam dunia sesungguhnya, meniru apa yang dilihat di permainan, dengan demikian permainan *game online* yang berintensitas tinggi merupakan salah satu dampak negatif anak dalam

memainkan *game online* yaitu memicu prestasi belajar siswa di sekolah (Febrina, 2014).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (2016) pada penelitian skripsi yang berjudul “Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta” dengan 89 siswa sebagai sampel penelitian di sekolah dasar, didapati siswa laki-laki yang bermain game online sebanyak 16 (37,2%) kategori rendah, siswa laki-laki 25 (58,1%) kategori sedang dan 2 siswa (4,7%) pada kategori tinggi. Sedangkan sebagian besar siswa kelas IV Sekolah Dasar Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta memiliki prestasi belajar siswa dengan nilai $< 66,33$ sebanyak 8 siswa (9,0%) kategori rendah, prestasi belajar siswa dengan nilai $66,33-77,67$ sebanyak 44 siswa (49,4%) kategori sedang, dan prestasi belajar siswa dengan nilai $>77,67$ sebanyak 37 siswa (41,6%). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.

Kebutuhan berprestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Dalam mengukur prestasi belajar siswa dikalangan remaja sulit untuk dipilih dari berbagai aspek yang ada. Pemanfaatan adanya *game online* dapat dilihat dari beberapa siswa memiliki beberapa prestasi dan konsentrasi belajar yang rendah jika dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Namun terlihat beberapa siswa memiliki tingkat prestasi dan konsentrasi belajar yang cukup baik dalam proses pengajarannya yang berhubungan dengan *game*

online(Pangestika, 2017).

Selama kegiatan belajar berlangsung, dibutuhkan konsentrasi belajar siswa supaya memperoleh hasil belajar yang maksimal. Apabila mendapat kegagalan, siswa hendaknya bangkit dengan lebih giat dan dibutuhkan konsentrasi sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu, diperlukan solusi agar siswa lebih semangat dalam proses belajar dan tercapainya hasil prestasi belajar dengan hasil yang baik dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Mengenai aspek-aspek yang diukur dalam prestasi belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran tersebut dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar di sekolah berlangsung dan diukur dalam bentuk nilai(PANGESTIKA, 2017).

Berdasarkan teori dan penjelasan yang telah dipaparkan diatas bahwa terdapat permasalahan terkait intensitas bermain game online yang dihubungkan dengan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Bantul”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah-masalah tersebut, sehingga peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain game online siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantul?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantul?

3. Adakah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Apabila ditinjau dari latar belakang dan perumusan masalah yang telah terummat di atas, maksud dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain game online siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantul
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantul
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Bantul

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas keilmuan yang berkaitan dengan pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar siswa, serta sebagai bahan rujukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, para siswa dan guru dapat membantu memajukan kualitas Pendidikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Adapun dengan berkembangnya teknologi yang mana kemudahan untuk mengakses internet semakin baik. Orang tua dan guru dapat senantiasa memberikan Batasan dalam memantau dan membebaskan para siswa untuk

mengakses internet khususnya untuk bermain game online, agar tidak berlebihan dan mempengaruhi prestasi belajar.

E. Sistematika Pembahasan

Yang dimaksud sistematika pembahasan adalah rencana urutan susunan penulisan laporan penelitian (skripsi). Direncanakan, laporan penelitian (skripsi) nantinya terdiri dari tiga bagian, yaitu Bagian Awal, Bagian Inti, Bagian Akhir.

Bagian awal merupakan halaman-halaman formalitas. Berisi sampul, judul, nota dinas, pernyataan keaslian, moto, persembahan, kata pengantar, abstrak, dan daftar isi. Jika mungkin pada bagian ini disertakan daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian inti merupakan bagian pokok atau isi laporan penelitian (skripsi). Bagian ini terdiri atas lima bab.

Bab I adalah bagian pendahuluan skripsi. Pada bagian ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat hasil penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan bagian skripsi yang menguraikan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Dimaksudkan dengan tinjauan pustaka adalah paparan mengenai hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelum penelitian ini dilakukan dan memiliki relevansi dengan topik penelitian/skripsi ini. Guna memenuhi ketentuan sebagaimana diatur dalam buku Pedoman Penulisan Skripsi, maka pada bagian ini diuraikan sepuluh hasil penelitian terdahulu yang diambil dari jurnal-jurnal penelitian dan Sebagian dari skripsi.

Adapun kerangka teori merupakan paparan konsep teoretis yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian sebagaimana tampak pada judul. Variabel yang dijelaskan pada bagian ini meliputi variabel X: intensitas bermain *game online* dan untuk variabel Y: prestasi belajar siswa.

Bab III berisi uraian tentang metode penelitian, memuat jenis penelitian, pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, subjek, dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, pengukuran variabel dan definisi operasional, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

Bab IV merupakan bagian yang menguraikan atau memaparkan hasil-hasil penelitian, diikuti dengan pembahasan atau analisis.

Bab V adalah bagian penutup dan kesimpulan. Pada bagian ini disertakan beberapa usul, saran atau rekomendasi penelitian, dan diakhiri dengan pernyataan keterbatasan penelitian serta kata penutup.

Adapun bagian akhir merupakan bagian ujung dari laporan penelitian yang berisi beberapa lampiran seperti pedoman penelitian, surat keterangan melakukan penelitian, instrumen penelitian, dan riwayat hidup.