

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan sebuah proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Perkembangan teknologi di Era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online.

Kreativitas teknologi komunikasi pada manusia untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa, mulai dari pengembangan teknologi dibidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch dan lain-lainnya. Hadirnya video game sebagai kemajuan teknologi dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dari dampak positif dan negatif diberikan kepada diri penggunanya, sebagai jalan tengah terima setiap perubahan yang terjadi baik dibidang teknologi hal ini karena sebagai bentuk modernasi yang memang kita sebagai manusia harus mengetahui dengan berbagai catatan membatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya. Perihal video game yang berdampak positif pada perilaku anak, hal itu kita terima sebagai bentuk manifestasi dari kehadiran video game.

Permainan yang menggunakan jaringan komputer LAN (Local Area Networking) atau internet sebagai medianya. Biasanya permainan online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan online ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (multiplayer) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja. Gery ferando (2018)

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah jaringan internet. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu *game online* yang populer saat ini di kalangan pelajar. *Game online* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Taniahar (2015)

Perkembang Game online akhir-akhir ini sangat pesat, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan.

Dalam beberapa tahun ini, permainan game online yang berada di Playstore Android sangat banyak dan mengalami kemajuan yang sangat pesat, ini bisa dilihat dari banyaknya akun yang mendownload game tersebut. Bukan hanya di kota besar saja, bahkan di kota-kota kecil juga banyak terdapat anak-anak yang asik bermain game di smartphone nya.

Oleh sebab itu banyak anak sekolah yang menyia-nyiakan waktunya hanya untuk bermain game online yang mengakibatkan kecanduan. Akibat dari game online ini anak-anak banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Fenomena yang menarik dalam penelitian ini, yaitu kebiasaan bermain game online terhadap minat belajar siswa. Sehingga dapat menimbulkan pengaruh minat belajar siswa. Ketertarikan terhadap game online yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan untuk bermain game. Maka dari itu, penelitian ini

menarik karena kebiasaan bermain game online dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan perilaku siswa.

Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi awal pada tanggal 5 maret 2021 dari salah satu guru atas nama Putri Arbiati Nugrahaini S.Pd memaparkan bahwa motivasi dan minat belajar siswa MIN 1 Manggarai mengalami penurunan dikarenakan oleh salah satu faktor yaitu siswa lebih fokus bermain, termasuk candu bermain game online, salah satu faktor yang menyebabkan siswa malas mengerjakan pekerjaan rumah adalah karena siswa lebih fokus bermain game online, sehingga tugas-tugas yang diberikan oleh guru terbengkalai, dampak lainnya yaitu siswa tidak konsentrasi dan fokus ketika KBM sedang berlangsung, demikian pemaparan dari beliau. Dan faktanya, perkembangan teknologi dan adanya game online dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan fenomena yang terjadi pada siswa di sekolah MIN 1 Manggarai, bahwa siswa sangat tertarik terhadap permainan game online. Melalui pengamatan, terdapat ketertarikan anak usia MI terhadap game online sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas, tingkat konsentrasi dan focus siswa akan berkurang, minat belajar siswa juga berkurang, bahkan siswa tidak memiliki rasa tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Game online juga menyebabkan siswa sangat kecanduan sehingga siswa melupakan banyak hal, selain melupakan tanggung jawab sebagai seorang pelajar, siswa juga melupakan kesehatan dirinya karena keasyikan bermain game online, banyak siswa yang bahkan rela tidak makan dari pada tidak bermain game, fenomena ini terjadi pada siswa MIN 1 Manggarai. Sementara itu, anak-anak yang sering bermain game online akan lebih mudah marah, menghindari untuk berinteraksi social. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MIN 1 MANGGARAI NTT”**, yang merupakan studi empiris siswa di Sekolah MIN 1 Manggarai yang berada di kompleks Pendidikan Barangkolo Reo, Kelurahan Mata air, Kecamatan Reok, Kabupaten Manggarai, NTT.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, peneliti membatasi permasalahan kedalam perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebiasaan bermain game online siswa MIN 1 Manggarai?
2. Bagaimana minat belajar siswa MIN I Manggarai?
3. Apakah kebiasaan bermain game online berpengaruh terhadap siswa MIN 1 Manggarai?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kebiasaan bermain game online siswa MIN 1 Manggarai
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa siswa MIN 1 Manggarai terhadap perilaku kebiasaan bermain game online
3. Untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap minat belajar siswa MIN 1 Manggarai

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis
Manfaat teoritis sebagai pembandingan antara teori yang didapat di bangku kuliah dengan fakta di lapangan serta sebagai bahan acuan di bidang penelitian dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan masukan bagi instansi untuk lebih memperhatikan dan meningkatkan system komunikasi, sebagai bahan refrensi dan bahan pertimbangan bagi instansi.
 - b. Untuk lembaga akademik semoga dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan refrensi bagi para pembaca yang membutuhkan.
 - c. Bagi peneliti sebagai bahan dasar penelitian dan pemecahan permasalahannya serta menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa.

E. Sistematika Pembahasan.

Untuk mendapatkan kemudahan dalam pembahasan, maka penulis membuat sistematika penulisan yang terencana yaitu :

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II tinjauan pustaka dan kerangka teori. Dalam bab ini terdiri dari :

Tinjauan Pustaka Kajian Teori , Pengertian game , Pengertian game online, Pengaruh Game Online, Dampak penggunaan game online, Dampak Positif, Dampak Negatif), Motivasi penggunaan game online, Situs-situs Game Online.

Bab III Metode penelitian. Dalam bab ini terdiri dari: METODE PENELITIAN, Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Jenis dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data., Teknik Analisis Data.

Jenis Penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data.

Bab IV hasil dan pembahasan. Dalam bab ini akan di bahas tentang Gambaran umum hasil dan pembahasan, Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Visi MIN 1 Manggarai NTT, Profil Sekolah MIN 1 Manggarai NTT, Sejarah Sekolah, Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Analisis Deskriptif Data Penelitian, Analisis Deskriptif dan Interpretasi Data, Kebiasaan Bermain Game Online Siswa MIN 1 Manggarai, Analisis Data, Uji Persyaratan Instrument Data, Uji Validitas, Uji reliabilitas, Uji Analisis Data, Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Heterokedastisitas, Uji Regresi Linear Sederhana, Persamaan Regresi Sederhana, Uji Hipotesis, Koefisien Determinasi (R^2), Interpretasi Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Minat Belajar siswa MIN 1 Manggarai.

Bab penutup. Dalam bab ini akan dibahas tentang, Kesimpulan, saran dan kata penutup.

Hasil penelitian mengenai Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap minat belajar siswa MIN 1 Manggarai