

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah internet. Dengan adanya internet, menjadi lebih mudah untuk berkomunikasi dekat dan jauh antara satu orang dengan orang lain. Adapun salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah yaitu game online. Game online ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak, kelereng dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Nah tetapi sekarang anak-anak ini 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 merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.<sup>1</sup> Game online ialah permainan dimana banyak

---

<sup>1</sup>Nik Haryati, dkk, “*Pengaruh game online terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung*”. Cendekia : Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan Vol. 2, No. 3, ( Agustus 2022) hlm 132.

orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online .<sup>2</sup> Game online pertama kali muncul kebanyakan yaitu ialah game-game simulasi perang ataupun pesawat, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi.<sup>3</sup> Game online menurut seorang psikolog Rahmat mengatakan bahwa bermain game online sangat menyenangkan namun seandainya 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. <sup>4</sup>Game online saat ini tidaklah sama dengan game yang di perkenalkan untuk pertama kalinya yang hanya bisa dimainkan di computer saja dan hanya untuk 2 orang. Game online saat ini sudah bisa diakses melalui Smartphone yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat di akses di manapun dan kapanpun, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses game online tersebut.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>Andri Arif Kustiawan, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. AE Media Grafika. (2018), hlm. 5.

<sup>3</sup>Hairil Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu," Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence 1, No. 2 (2020), hlm. 43.

<sup>4</sup>Yendrizal Jafri1, dkk, " *Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar*". Prosiding Seminar Kesehatan Perintis, Vol. 1 No. 1 (2018), hlm. 1

<sup>5</sup>Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra, " *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online papda peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konselig, (2016), hlm. 103

Permainan *game online* menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Semua orang punya kesempatan luas untuk memainkan permainan *game online*. Sekarang ini *game online* yang paling banyak dimainkan oleh anak-anak SD Negeri 04 Payaraman yaitu adalah *Mobile Legend dan Free Fire*. Jadi, jika bermain *game online* mampu mengalahkan kegiatan lain terutama belajar maka siswa harus bisa menyeimbangkan antara waktu bermain *game* dengan waktu belajar.<sup>6</sup>

Minat merupakan suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat ialah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (Kognisi, konasi dan emosi).<sup>7</sup>Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuat yang ada diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.<sup>8</sup> Minat yaitu dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu target tertentu.<sup>9</sup>

Menurut Iskandar yang dikutip oleh Andi Achru P menyatakan bahwa Minat belajar ialah merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar yang bertujuan untuk menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman. Minat tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang

---

<sup>6</sup>Hasil Observasi Langsung di SD Negeri 04 Payaraman pada tanggal 03 Januari 2023

<sup>7</sup>Aji Darusman, *Pengaruh Media Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jakarta : Vol.1 No. 1, (Oktober 2019), hlm. 2

<sup>8</sup>Fahmi Gunawan, *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2012), hlm. 4

<sup>9</sup>Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK materi Topologi jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press, (2020), hlm. 10

mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajar.<sup>10</sup> Belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap.<sup>11</sup>

Seiring berjalannya waktu mengenai media online, banyak para anak-anak yang memutuskan untuk menghabiskan waktu dengan menjelajah dunia maya. Kondisi ini dapat dilihat dari kecenderungannya anak-anak mengunjungi “warnet” warung internet. Setiap hari warnet tidak pernah sepi oleh anak-anak, karena mereka menghabiskan waktu dengan bermain game.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yaitu ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, sekitar 60% siswa-siswi kelas VI menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Kedua, minat belajar dari siswa-siswi SD Negeri 04 Payaraman masih tergolong dalam kategori rendah dimana sebagian besar siswa masih melakukan aktivitas lain ketika pembelajaran. Diantaranya kegiatan yang dilakukan adalah tidur, bercanda dengan teman dan siswa sering membicarakan tentang game online.<sup>12</sup>

Minat belajar sangat penting sebab minat ialah merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa

---

<sup>10</sup>Andi Achru P, “*Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran, Jurnal Idaarah*, Vol. III, No.2, (Desember 2019), hlm. 208.

<sup>11</sup>Aji Darusman, *Pengaruh Media Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jakarta : Vol.1 No. 1, (2019), hlm.2

<sup>12</sup>Hasil Observasi dan wawancara langsung di SD Negeri 04 Payaraman pada tanggal 03 Oktober 2022.

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 merupakan adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya.<sup>13</sup> Minat dapat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung merasa tertarik baik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>14</sup> 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.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Hubungan game online terhadap minat belajar siswa karena maraknya game online yang terjadi saat ini. Dimana orang yang memainkan game online ini sering sekali lupa waktu, sehingga

---

<sup>13</sup>Muhammad Asep Nurrohmatulloh, “Hubungan Orientasi masa depan dan dukungan orang tua dengan minat melanjutkan Studi ke Perguruan Tinggi”. Psikoborneo, Vol4, No 1, (2016), hlm. 61

<sup>14</sup>Sinta Kartika, dkk, “Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 1, (2019), hlm. 118

menyebabkan segala pekerjaan menjadi tertunda dan mengakibatkan intensitas bermain yang tidak wajar bagi anak terutama anak pada usia sekolah. Game online tentu tidak mengenal kalangan yang memainkannya, sehingga banyak sekali anak usia sekolah yang bermain game online menjadi tidak ada semangat belajar karena sudah mengalami kecanduan. Untuk itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 04 Payaraman dengan judul : “Hubungan *game online* terhadap minat belajar siswa SD Negeri 04 Payaraman ”

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Peserta didik lebih sering membicarakan tentang game online di Sekolah dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran.
2. Permainan game online memiliki dampak negatif khususnya terhadap minat belajar pada siswa.
3. Bermain game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa
4. Akibat permainan game online anak kesulitan dalam meningkatkan minat belajar
5. Banyak siswa yang melupakan kewajibannya untuk belajar
6. Kurangnya minat belajar siswa di sekolah.
7. Siswa mengalami kesulitan dalam membangun minat belajar.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti memberikan batasan masalah agar penelitian ini dapat terarah dan tidak keluar dari pokok permasalahan dengan batasan masalah

hubungan *game online* terhadap minat belajar siswa, *game online* yang dimaksud pada penelitian ini yaitu *Mobile Legend* dan *Free Fire* .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang di paparkan, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat hubungan *game online* terhadap minat belajar siswa SD Negeri 04 Payaraman?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan game online terhadap minat belajar siswa SD Negeri 04 Payaraman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu 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
  - a) Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.

- b) Manfaat untuk guru, yaitu agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game center terhadap minat belajar siswa.
- c) Manfaat untuk peneliti, adalah untuk menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

### **G. Tinjauan Pustaka**

Dalam penelitian ini peneliti selain merumuskan formulasi penelitian melalui sumber berupa literatur ilmu murni, juga menggunakan penelitian yang sudah ada, sebagai bahan acuan, adapun uraiannya sebagai berikut :

1. David Raymond Ludji Leo. Dengan judul " Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa SMP Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, NTT". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan pola aktivitas fisik pada siswa SMP Advent Menia, Kabupaten Sabu Raijua, NTT dengan nilai  $r^2=0,387$  dan nilai  $p=0,014$ .<sup>15</sup>
2. Nisrinafatin. Dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang

---

<sup>15</sup>David Raymond Ludji Leo, *Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa SMP Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, NTT*. Jurnal Skolastik Keperawatan, Vol. 6, No.1. ( Januari- Juni 2020), hlm. 79.

sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.<sup>16</sup>

3. Yendrizal Jafri, dkk. Dengan judul "Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lebih dari separoh 55,6% anak tidak kecanduan bermain game online, di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. Separoh 50% anak memiliki motivasi belajar baik di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. Ada hubungan yang signifikan (nilai p value = 0,000) antara game online dengan motivasi belajar pada anak di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.<sup>17</sup>
4. Ria Susanti Johan. Dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok". Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik di MA Al Hidayah Depok Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji korelasi variabel x dan y yang berkaitan tinggi dan positif ( $r = 0,611$ ) antara game online terhadap minat belajar peserta

---

<sup>16</sup>Nisrinafatin, "*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*". Jurnal Edukasi Nonformal. (2020), hlm. 121

<sup>17</sup>Yendrizal Jafri1, dkk, "*Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar*". Prosiding Seminar Kesehatan Perintis, Vol. 1 No.1 (2018), hlm 18

didik. Jika pengaruh game online meningkat dikalangan peserta didik, maka minat belajar akan menurun. Begitu juga sebaliknya.<sup>18</sup>

5. Shofiya Launin, dkk. Dengan judul "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game online Wordwall dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai pretest dalam penggunaan media game online Wordwall dengan rata-rata sebanyak 59,75, hasil angket sebagai posttest dalam penggunaan media game online Wordwall diperoleh rata-rata sebanyak 66,1. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan hasil angket sebagai posttest dalam penggunaan media game online Wordwall mengalami peningkatan sebesar 6,35. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka membuktikan terdapat pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. Adanya penggunaan media yang bervariasi oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui pemanfaatan media game online Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Ria Susanti Johan, " *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok*". Research and Development Journal Of Education Vol. 5 No. 2. ( April 2019), hlm. 24

<sup>19</sup>Shofiya Launin, dkk, "*Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*". JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1 No. 3, ( Juli 2022 ), hlm. 222