

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Menurut Nasution (2010) kemajuan teknologi saat ini telah mempermudah pemahaman terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu bentuk hasil kemajuan teknologi yang mempermudah perkembangan ilmu pengetahuan adalah *handphone* atau telepon genggam.

Thomas dan Misty (2007) mengatakan bahwa *handphone* merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten personal serta fasilitas *internet connecting* yang bisa menghubungkan pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial, dan lain-lain. Media sosial memudahkan manusia berinteraksi dengan banyak orang sekaligus. *Handphone* dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat membantu pengetahuannya di sekolah. Pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini. Siswa pada saat ini sering menggunakan *handphone* untuk sesuatu yang kurang bermanfaat secara akademis karena mereka lebih banyak menggunakan piranti ini untuk permainan atau *game online* yang dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi.

Game online termasuk dalam salah satu cara permainan yang dapat diunduh melalui aplikasi dalam *handphone*. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis yang dapat diakses melalui *handphone*. Penggunaan *Game online* dapat mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari karena biasanya permainan secara *online* sering menyita waktu tanpa disadari bahkan dapat menyebabkan candu. Kondisi ini dapat berdampak pada perubahan perilaku siswa yang menjadi menjadi malas belajar dan tidur tidak pada waktunya karena terlalu lamabermain melalui gawai. Dampak lain yang muncul dari permainan online ini adalah siswa yang awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus dalam belajarnya, namun karena terlalu sering menggunakan bermain *game* sehingga tidak belajar, pada akhirnya prestasi siswa pun semakin menurun (Maria, 2016).

Prestasi belajar belajar yang baik penting untuk dipersiapkan demi masa depan siswa dan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Diperlukan uoaya yang bikal dari orang dewasa di sekitar sisiwa untuk mampu membantu mengatur penggunaan waktu sisiwa antara bermain *game online* dan belajar. Berbagai fitur *game online* yang sangat menarik dikhawatirkan dapat mengurangi minat dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah. Dari observasi awal terhadap siswa kelas V di SD Negeri 1 Prigi diperoleh 18 anak yang sudah memiliki *handphone* sendiri dari jumlah siswa sebanyak 24 siswa.

Selain itu, terdapat 13 anak yang sudah diperbolehkan bermain *handphone* untuk bermain *game online* ketika di rumah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti juga diperoleh bahwa *Handphone* yang siswa miliki umumnya digunakan untuk bermain game terutama *game online* seperti *mobile legend*, *PUBG*, *Hago* dan lain sebagainya. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam pengaruh *game online* di SDN 1 Prigi Purbalingga kelas V yang sudah diambil data observasi awal tersebut. Peneliti berusaha menganalisis pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di kalangan siswa sehingga pihak sekolah dan orang tua dapat mengambil kebijakan dan antisipasi yang tepat untuk menghindari dampak negatif dari *game online* pada *handphone*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 1 Prigi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan sumber wawasan kepada pembaca mengenai pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh *game online* yang berlebihan terhadap prestasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan literasi dan wawasan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, serta membantu mengatasi masalah prestasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat mengetahui lebih jauh tentang sisi positif bermain *game online* dalam kaitannya dengan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengatasi masalah prestasi belajar siswa, serta dapat memberikan pengetahuan mengenai bermain *game online* yang berlebihan dapat menjadi pengaruh pada prestasi belajar siswa.

