

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah bentuk usaha dalam mencapai visi serta target yang ada pada kehidupan manusia. Pendidikan dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia bahkan meningkatkan mutu suatu negara. Pendidikan menjadikan manusia mampu bersaing secara global dan hidup layak dilingkungan masyarakat. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar seorang pendidik dalam membimbing dan mendidik siswanya agar memiliki bekal pengetahuan dan kecerdasan secara spiritual, emosional, maupun sosial.

Pendidikan dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni: Pendidikan merupakan usaha sadar agar mencapai kondisi belajar serta berlangsungnya belajar supaya peserta didik dengan aktif menumbuhkan keterampilan serta kemampuannya dalam ketahanan keagamaan, kepribadian, pengenalan diri, kepintaran, bahkan akhlak mulia yang dibutuhkan sebagai penduduk, serta bangsa dan negara.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mewujudkan cita-cita anak bangsa Indonesia khususnya dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga menjadi bangsa yang beradab. Pendidikan menurut Aryani (2023: 2) merupakan substansi budaya yang memiliki peran strategi dalam mengembangkan potensi manusia supaya menjadi lebih baik, matang, mantap, utuh dan produktif selain itu juga untuk mengantisipasi dampak buruk kecenderungan perkembangan kebudayaan manusia. Munib (2018 :33) menjelaskan “pendidikan adalah dukungan yang dibagikan secara sadar terhadap siswa untuk meningkatkan rohani serta jasmaninya dalam mewujudkan derajat kedewasaan”.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk membantu peserta didik berkembang secara jasmani dan rohani agar dapat mewujudkan potensi dirinya, meningkatkan kemampuan akademiknya, mempunyai kekuatan mental, kepribadian, kehidupan sosial, dan kedewasaan yang tinggi. Pendidikan

memegang peranan penting dalam kehidupan manusia: menanamkan pada generasi muda sikap dan moral yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku apalagi pendidikan membantu generasi muda untuk menghadapi tantangan zaman.

Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat mendalam pada pola hidup individu, yakni membuat penerus yang aktif serta mempunyai moralitas bahkan sikap yang berdasarkan pada nilai serta norma yang ada. Pendidikan memberikan dukungan kepada penerus muda supaya bisa berkompetisi serta berani menghadapi rintangan yang ada seiring secara pertumbuhan dan percepatan masa yang kian maju, di era globalisasi, sikap peserta didik mungkin akan membaik dan mereka akan lebih bahagia ketika bermain media elektronik berupa telepon genggam dibandingkan berinteraksi dengan teman dan masyarakat. Teknologi informasi sekarang ini banyak bermunculan berbagai macam media dengan sarannya yang kemudian tiap peserta didik sudah mulai bergantung pada media- media yang ada. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif misalnya, bermain game online.

Peserta didik di era globalisasi ini cenderung bersikap individualisme, karena lebih memilih bermain game online sendiri dibandingkan bermain bersama teman-teman sebayanya. Minat peserta didik terhadap lingkungan juga semakin menurun karena hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi dunia Pendidikan. Pendidikan harus mampu memperbaiki perilaku peserta didik yang akhir-akhir ini mengalami keterpurukan. Sikap menentukan sifat dan esensi perilaku saat ini dan masa depan. Alat komunikasi yang semakin canggih yaitu telepon seluler yang memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya.

HP (*handphone*) sudah menjadi gaya hidup masyarakat termasuk mulai dari kalangan bawah maupun kalangan atas, telepon seluler sudah menjadi barang yang dibutuhkan setiap saat (Dekinus, 2019). Telepon seluler bukan saja sebagai alat komunikasi tapi juga dapat digunakan sebagai kamera, video, mengirim, mengakses game dan internet. Permasalahan yang terjadi saat ini

adalah telepon seluler ternyata juga mempunyai dampak buruk terhadap perkembangan psikologis seseorang terhadap kesehatan, dan juga membuat aksi kejahatan yang semakin banyak terjadi (Damayanti, 2017).

Ketergantungan inilah yang membawa dampak negatif bagi perkembangan anak. “Penggunaan telepon seluler pada anak membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang menggunakan telepon seluler dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat”. (Maulida, 2013). Saat ini anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan teknologi dan informasi, tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi multi-tasking (Ameliola dkk,2013). Dalam hal ini peran guru dan kehadiran orang tua sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai yang positif dari dalam diri peserta didik dan untuk selalu mengajak peserta didik agar tidak mengikuti nilai-nilai buruk sebagai dampak globalisasi yang ada saat ini (Gershoff, 2012, dalam Hetherington,2016).

HP (*Handphone*) tentunya dibutuhkan di era saat ini, sebab kebanyakan aktivitas dan komunikasinya sangat mudah di akses, bisa dijalankan dan dimudahkan melalui handphone, akan tetapi dengan adanya banyak fitur yang tersedia dan banyak jenisnya alat ini bisa menimbulkan dampak buruk jika tidak dipakai secara positif. Banyaknya sistem didalam telepon seluler banyak macam fitur dan berbagai aplikasi yang bisa diinstal, satu diantaranya yakni game online. Game online merupakan suatu permainan yang dirancang dalam suatu perangkat yang bisa dimainkan dengan online ataupun offline. Game online harus terhubung pada data serta terkoneksi secara langsung dengan internet, sedangkan game offline ini game yang tidak menggunakan jaringan internet ataupun tidak memakai data seluler.

Zaman moderen ini, game online sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Selama 5 tahun terakhir, permainan elektronik, atau sebutannya game online, telah marak di mana-mana banyaknya kalangan yang terjangkau bagi kaum muda di kawasan itu. Berbeda dengan warung internet, game center sendiri memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dibandingkan warung internet maka dari itu game center, tidak hanya sekedar game center populer, selalu

ramai dikunjungi banyak pengunjung, namun telepon seluler juga semakin canggih dan menawarkan banyak sekali permainan baik offline maupun online pemain game online tersebut biasanya terdiri dari kalangan SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa.

Pelajar yang bermain game online seringkali menjadi ketagihan atau kecanduan. Game online mempunyai dampak negatif terutama secara akademis dan sosial. Game online juga memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan jiwa seseorang, khususnya anak-anak, tetapi peserta didik dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam memainkan game online, namun game online seringkali membuat pemainnya lupa dengan kehidupan sosial yang sebenarnya. Fenomena game online dan dampaknya yang saat ini hampir merata dimasyarakat Indonesia khususnya di kabupaten Banjarnegara, peneliti ingin mengetahui lebih jauh mengenai “Dampak penggunaan game online pada interaksi sosial dan implikasinya terhadap hasil belajar peserta didik kelas vi SD Negeri 01 Banjarkulon kabupaten Banjarnegara”.

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada tahun ajaran baru tanggal 21 Agustus 2023 di SD Negeri 01 Banjarkulon yang berada di pedesaan, dengan jumlahnya 16 peserta didik yang terdiri dari 8 perempuan 8 laki – laki, semua fasilitas hampir ada untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa peserta didik ketika melakukan kegiatan pembelajaran terjadi beberapa kejadian, ada yang kondusif didalam kelas ada yang tidak kondusif. Peserta didik ada yang ngobrol dengan teman sebelahnya ketika guru menjelaskan, pada saat guru memerintahkan peserta didik untuk maju membacakan pertanyaan ada yang tidak mau, bahkan ada yang lari-larian maju kedepan.

Peserta didik di kelas VI yang berjumlah 16 siswa, tidak hanya satu mata pelajaran saja yang tidak kondusif dan tidak bisa fokus, namun ternyata setelah dilakukan diskusi dengan wali kelas dan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa menunjukkan hampir seluruh mata pelajaran yang diikuti tidak semua peserta didik melakukannya secara kondusif, tertib, dan fokus ada yang hanya diam saja, siswa aktif hanya beberapa yang tidak komunikatif juga banyak, pada saat

pengamatan didalam kelas, peneliti melihat hasil belajar peserta didik melalui perolehan hasil nilai yang diikuti siswa setelah melakukan ulangan harian. Peserta didik ada yang mendapatkan nilai di atas standar kriteria ketuntasan minimum (KKM), ada yang belum tuntas mencapai KKM.

Kegiatan peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan juga guru kelas VI, dan bahkan melibatkan satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melihat hasil nilai ulangan harian hampir rata-rata nilainya di bawah standar kkm yang sudah ditentukan oleh guru. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas, terkait dengan aktifitas keadaan didalam kelas dan rutinitas peserta didik yang dilakukan diluar jam sekolah. Guru kelas mengatakan dengan jumlah peserta didik 16 siswa, semuanya sudah memiliki telepon seluler android. Rata-rata telepon seluler dimainkan untuk bermain sosial media dan bermain game online, namun tidak semua peserta didik yang mempunyai telepon seluler menggunakannya untuk bermain game online.

Peserta didik laki-laki yang dikelas VI keseluruhan menggunakan *telepon seluler* untuk melakukan permainan game online, berdasarkan pengamatan bahwa peserta didik yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online, ternyata berpengaruh didalam kegiatan belajar mengajar dan interaksi sosialnya, terbukti dengan keadaan di kelas, peserta didik yang menggunakan game online cenderung tidak fokus pembelajaran, namun secara komunikasi peserta didik mampu berinteraksi dengan baik, namun sayangnya hanya berinteraksi dengan yang sama-sama menggunakan permainan *game online*.

Aktivitas belajar mengajar berlangsung pada saat didalam kelas, peserta didik juga bercerita seputar game online yang dimainkan setelah pulang sekolah, dalam berinteraksi peserta didik membuat perkumpulan yang isinya hanya peserta didik yang bermain game online saja, bagi yang tidak memainkan game online tidak sama sekali berinteraksi dengannya. Kurangnya interaksi sosial kepada peserta didik di lingkungan sekolah terjadi karena peserta didik tidak fokus didalam kegiatan belajar mengajar, hanya fokus

memikirkan game online saja. Terbukti dengan percakapan siswa membahas *game online* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Game online membuat peserta didik justru lebih mementingkan keinginannya untuk bisa menyelesaikan permainan dari pada lingkungan sekitar. Berdasarkan penemuan di kelas ternyata peserta didik cenderung tidak fokus pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran yang sedang diikuti, karena peserta didik fokus bercerita permainan game online. Antara peserta didik satu dengan yang lain, ternyata mereka membuat kelompok bermain yang hanya berisi anak-anak yang melakukan permainan game online, yang seharusnya mereka justru menjalin komunikasi sesama temennya.

Peserta didik berbagai permainan game online peserta didik di kelas VI ini yang menjadikan peneliti sangat tertarik dalam melakukan kajian di SD Negeri 01 Banjarkulon dengan melihat keadaan peserta didik yang tidak kondusif pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar, sebab hampir seluruh peserta didik yang memainkan permainan game online. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, sedikit membahas terkait keadaan perekonomian wali murid peserta didik bahwa faktor keadaan perekonomian keluarga peserta didik SD Negeri 01 Banjarkulon bisa untuk membeli handphone, itu artinya secara ekonomi orang tua kelas VI bisa dikatakan mampu secara finansial, akan tetapi terdapat juga peserta didik yang memiliki telepon seluler untuk digunakan dengan orang tuanya. SD Negeri 01 Banjarkulon ini cukup berprestasi di sektor seni dan olahraga, telah sering mendapatkan penghargaan serta pialan yang diperoleh oleh SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.

Berdasarkan fenomena yang ada, analisa peneliti mengkaji bagaimana pengaruh *game online* pada interaksi sosial peserta didik. Pertumbuhan teknologi menjadikan berbagai kemajuan pada beberapa sektor, akan tetapi tidak semuanya menjadikan dampak positif pengguna game online yang mana seperti pertumbuhan permainan anak yang dirubah pada unsur teknologi internet. Hasil belajar peserta didik khususnya di kelas VI mengalami penurunan bagi yang memainkan permainan *game online*, karena waktu yang

seharusnya digunakan untuk belajar hampir keseluruhan peserta didik memainkan game online tanpa batas waktu.

Game online memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap individu atau kelompok yang memainkannya, terutama pada anak-anak. Sekarang ini, anak sudah terbiasa memainkan telepon seluler untuk digunakan permainan *game online*. Pertumbuhan teknologi yang telah maju wajib disetabilkan pada pertumbuhan karakter anak-anak, supaya peserta didik bisa memahami serta mengambil dampak yang baik pada game online. Peneliti menganalisis dan meneliti bagaimana dampak *game online* terhadap peserta didik khususnya di kelas VI, aktivitas pra kajian pengamatan, wawancara dan observasi awal yang dilakukan melibatkan beberapa objek terhadap kelas VI, guru kelas VI dan kepala sekolah di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara pada 21 Agustus 2023.

Peneliti melakukan kajian awal dalam perolehan informasi tersebut bisa ditarik simpulan bahwa jika penyelenggaraan pembelajaran di SD Negeri 01 Banjarkulon secara umum sudah memberikan fasilitas yang baik dan cukup ketika melaksanakan kegiatan belajar di sekolah, namun akibat dari aktifitas peserta didik diluar sekolah yang mengakibatkan dampak kepada peserta didik. Kegiatan peserta didik yang belum bisa dikontrol dan diawasi oleh guru yang bersangkutan, maka memang harus melibatkan orang tua didalam mengontrol aktifitas peserta didik di luar sekolah, kemudian peneliti melihat hasil perolehan nilai peserta didik yang mempunyai hasil belajar yang menurun, stabil dan meningkat dilihat dari hasil evaluasi belajar di kelas.

Pertumbuhan teknologi juga berdampak pada SD Negeri 01 Banjarkulon khususnya kelas VI sebab beberapa peserta didik telah memiliki handphone, pendidik kerap membagikan tugas agar ditemukan di internet menggunakan handphone. Peserta didik kerap menyalahgunakan moment tersebut untuk memainkan game online, pengaruhnya dalam hal itu yakni menjadikan peserta didik terjadi transformasi tindakan kurangnya interaksi sosialnya kepada sesama siswa yang lain. Bahkan di dalam pengamatan peneliti menemukan juga secara diam-diam dalam menentukan pertemananya, peserta didik bisa

berteman jika saling memainkan game online serta anak bisa sangat egois sebab anak bisa berkomunikasi dan bersosial dengan teman yang sesama peminat *game online* saja, bahkan ketika salah satu peserta didik bertanya diluar pembahasan game online tidak direspons sama sekali. Hambatan-hambatan terjadi ketika menjalankan proses belajar di kelas, pendidik diharapkan harus sangat ekstra dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada peserta didik untuk selalu menjalin komunikasi dan berinteraksi sosial dengan baik sama siapapun tanpa memilah-memilih.

Pendidikan yang baik wajib disampaikan dan ditegaskan kepada peserta didik yang kerap menyalah gunakan telepon seluler hanya untuk dimainkan game online saja, tetapi masih banyak fungsi edukasi untuk bagaimana menggunakan telepon seluler secara baik dan sesuai dengan kebutuhannya. Dampak dari kecanduan game online maka proses kegiatan belajar mengajar di sekolah bisa menghambat fokusnya peserta didik ketika mendapatkan pembelajaran yang diberikan dari pengajar. Pendidik memang wajib mengarahkan peserta didik supaya tidak pilih-pilih dalam menentukan pertemanannya sebab bisa menyebabkan sosialisasi peserta didik menurun. Timbul sebuah dugaan bahwa anak memiliki kecanduan memainkan game online hingga berdampak pada interaksi sosialnya dan hasil belajar di sekolah, ditambah lagi karena orang tua tidak membatasi penggunaan telepon seluler pada anak ketika berada dirumah. Fauziah (2013: 03), “Apabila tidak bisa mengontrol diri, penggunaan *game online* bisa berdampak yang buruk bagi perkembangan anak”.

Dampak yang muncul akibat permainan *game online* ini adalah anak kurang fokus didalam kegiatan belajar didalam kelas, jarang bermain dilingkungan sekolah, jarang menyapa dan mengobrol dengan teman sebaya, serta mereka sering emosi saat kalah bermain game. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mengambil tema Dampak penggunaan game online pada interaksi sosial dan implikasinya terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri 01 Banjarkulon kabupaten Banjarnegara.

Identifikasi Masalah

1. Banyak peserta didik bermain *game online* yang menyebabkan menjadi kecanduan permainan *game online*.
2. Adanya warnet atau warung internet yang memudahkan peserta didik mengakses *game online* selain menggunakan telepon seluler.
3. Banyak peserta didik yang lalai mengerjakan tugas belajar dari sekolah.
4. Sering terjadi para peserta didik membahas *game online* ketika pembelajaran berlangsung.
5. Banyak di antara peserta didik yang berkomunikasi hanya seputar *game online* saja.
6. Sering terjadi peserta didik yang tertidur di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung karena kelelahan penglihatan dari efek *game online*.
7. Banyak peserta didik yang memperlihatkan sikap individualis ketika bercerita dengan teman-temannya.
8. Banyak peserta didik di SD Negeri di Banjarkulon. yang menggunakan permainan *game online*.
9. Peserta didik pengguna *game online* dalam interaksi sosialnya memnperlihatkan kurang aktif baik dalam permainan maupun dalam belajar di kelas.
10. Banyak peserta didik di SD Negeri Banjar Kulon Kab. Banjarnegara jarang membicarakan terkait pembelajaran di sekolahan.
11. Peserta didik di kelas VI prestasi belajarnya menurun.
12. Hasil belajarnya mengalami penurunan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian latar belakang masalah dan dari identifikasi masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum peserta didik pengguna *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara?

2. Bagaimana interaksi sosial peserta didik pengguna *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang menggunakan *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara ?
4. Bagaimana dampak menggunakan *game online* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik di SD 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan gambaran umum peserta didik dalam menggunakan *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.
2. Untuk mendeskripsikan interaksi sosial peserta didik pengguna *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.
4. Untuk mendeskripsikan dampak menggunakan *game online* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik di SD 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.

Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kajian ini diinginkan bisa membagikan manfaat sebagaimana:

- a. Memberikan deskripsi tentang perilaku interaksi social bagi peserta didik yang menggunakan *game online* di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.

- b. Memberikan deskripsi hasil analisis kritis terhadap dampak game online pada interaksi sosial peserta didik di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.
- c. Memberikan deskripsi hasil analisis kritis mengenai dampak game online terhadap interaksi social dan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.

2. Manfaat Praktis

Kajian ini diinginkan bisa membagikan kegunaan terhadap pendidik di sekolah yaitu:

- a. Bagi guru dipakai menjadi satu diantara bahan rujukan bahkan informasi terkait pengaruh game online pada interksi sosial peserta didik. Membagikan deskripsi mengenai menindak lanjuti terdapatnya peserta didik yang berlebihan menggunakan game online di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara.
- b. Bagi sekolah dipakai dijadikan menjadi rujukan, keterangan, bahkan penelitian mengenai pengaruh game onlne pada interaksi sosial peserta didik.
- c. Bagi orang tua menjadi acuan supaya bisa lebih bijaksana ketika mengingatkan anak dirumah untuk menggunakan telepon seluler dengan baik.
- d. Bagi peneliti bisa meningkatkan pengaruh serta wawasanya terkait pengaruh game online pada interaksi sosial peserta didik bahkan analisa bisa mmengaplikasikan seperti apa menindak lanjuti anak yang interaksi sosialnya minim.