

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Internet berasal dari kata *Interconnected Networking* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah lokal) dan WAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah luas dan menggunakan teknologi yang lebih canggih) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global.

Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*, walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olah raga, dan RPG (*roleplaying game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang

beredar di Indonesia, namun keberadaan *game Nexian online* merupakan landasan game di Indonesia menurut lilagame Indonesia (ligagames.com, diakses 20 april 2011). *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnyaapun dimulai dari anak – anak sampai usia dewasa. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Problematika prestasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. Adiksi *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut. Para pemain mampu

duduk berlama- lama demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut (Giandi, dkk, 2012). Kebiasaan ini sangat berpengaruh bagi anak-anak maupun remaja.

Menurut Asih (2010: 38) “kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat” *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar- gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang.

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game PUBG, FREE FIRE* dan *Mobile Legend* yang populersekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja.

Berdasarkan pengalaman penulis di saat melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL) di sekolah SMA Sint Karolus, penulis menemukan masalah yang terjadi seperti, penulis menemukan siswa yang sedang bermain game saat penulis memberikan soal latihan kepada siswa

dan siswa tidak fokus mengerjakan soal latihan yang di berikan namun siswa lebih mementingkan baermain game karena fokus yang hanya terarah pada game online. juga berpengaruh pada turunnya konsentrasi belajar mereka yang pada umumnya adalah pelajar.

Prestasi belajar itu sendiri merupakan suatu hal yang akan dicapai oleh setiap peserta didik, supaya dapat menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di SMA SINT Karolus Kupang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMA Sint Karolus?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitan ini bertujuan “Untuk mengetahui adakah pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar matematika siswa?”

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan persepsi dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. *Game Online*

Game online merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. *Game Online* adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer. Sebuah *game online* biasa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Prestasi belajar ini merupakan salah satu alat ukur tingkat keberhasilan seorang siswa didalam kegiatan proses belajar mengajar yang diikutinya di sekolah. Dengan demikian, seorang siswa mendapat prestasi belajar minimal dalam batas rangking tertentu, sering dikatakan siswa tersebut berhasil.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1 Manfaat Teoritik

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal- hal yang berhubungan pengaruh *game online* terhadap peserta didik atau yang berkaitan dengan hubungan sosial.

- b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya *game online* terhadap prestasi akademik/hasil belajar peserta didik di sekolah. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan dalam bermain *game online*.