

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Robert Taylor berpendapat, peranan komputer dalam dunia pendidikan di bagi menjadi tiga bagian, di antaranya *tutor*, *tool*, *tutee*. Sebagai *tutor* komputer berperan sebagai pengajar melalui pendekatan pengajaran. Sebagai *tool*, komputer sebagai alat untuk memudahkan proses pengajaran pembelajaran seperti konteks pengajaran yang berintegrasi komputer. Sebagai *tutee*, komputer berperan sebagai alat yang diajar dan bisa melakukan tanya jawab atau dialog dengan komputer yang biasa disebut *Computer Assist Instruction (CIA)*.¹

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dipungkiri mempengaruhi pola hidup masyarakat, terutama setelah ditemukannya internet yang kini makin banyak mengisi sendi kehidupan masyarakat. Berbagai macam kemudahan bisa didapat dengan hanya duduk di depan komputer lalu mengakses internet, sekali klik kita bisa mencari apa saja.

Menurut penelitian yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004, fasilitas internet yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84% *world wide web*, 79% *chatting*, 68% *downloading file*, 18% *use net new a group* dan *game online* sebesar 16%.² Sementara itu, Newzoo, organisasi yang fokus mengumpulkan data dan melakukan riset seputar *videogame* mencatat, sebanyak 66 juta orang Indonesia sudah mengenal dunia *online* pada tahun 2015. 42,8 juta di antaranya adalah pemain *game*.³

Teknologi internet memberikan dampak yang besar dan beragam terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang. Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang sangat pesat adalah *game online*. *Game*

¹Barnawi dan Mohammad Arifin, *Etika dan Profesi Kependidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 176.

²Angela, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman* (2013): 532.

³Aziz Dharma, dkk, *Ideologame* (Yogyakarta: Ekspresi Buku, 2017), 45.

online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain di dunia, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.⁴

Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat, *game* sudah menjadi sebuah kecenderungan, hingga kebutuhan hidup.⁵ Hal ini terlihat dari semakin menjamurnya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil hingga pelosok kampung.

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan, dan *game online* sendiri adalah sebuah *game* melalui internet.⁶

Game online mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah *game online* yang masih sederhana, yakni *nexia online*, walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olahraga, dan *RPG (role playing game)* sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, namun keberadaan *gamenexia online* merupakan tonggak munculnya *game* di Indonesia.⁷

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak, remaja sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*, terutama anak Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang sebagian besar adalah usia remaja. Salah satu jenis *game* yang cukup disenangi anak-anak seusia SMP

⁴Adam, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley: New Riders, 2010), 45.

⁵Iwan Januar, Turmudzi, *Game Mania* (Jakarta: Gema Insani, 2006), 27.

⁶Angela, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman* (2013): 534.

⁷Angela, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman* (2013): 534.

adalah jenis *Massively Multiplayer Online-Role Playing Game (MMORPG)*⁸ salah satu contohnya adalah *game Defence Of The Ancient (Dota)*, sebuah jenis *game* strategi yang menantang pemainnya untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam *game* tersebut.⁹

Beberapa ahli mengatakan bahwa sebenarnya tidak ada rentang waktu yang pasti dalam pembagian usia remaja, namun secara garis besar remaja dibagi dalam dua bagian yaitu remaja awal berkisar antara 12-18 tahun dan remaja akhir yang berkisar antara 18-21 tahun.¹⁰ Pada tahap tersebut anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan.

Usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepak bola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak-anak lebih cenderung gandrung dengan permainan *online*.¹¹

Game online seperti *game* strategi petualangan *Defence Of The Anciet* sangatlah menyenangkan, namun apabila 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 khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.¹²

⁸ Aziz Dharma, dkk, *Ideologame* (Yogyakarta: Ekspresi Buku, 2017), 50.

⁹ Angela, "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman* (2013): 534.

¹⁰ A. Mappiere, *Psikologi Remaja* (Surabaya: Usaha Offset Printing, 1982), 27.

¹¹ Aziz Dharma, dkk, *Ideologame* (Yogyakarta: Ekspresi Buku, 2017), 79.

¹² Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Surabaya: Kencana, 2006), 132.

Di sisi lain ketika sudah menjurus ke arah kecanduan, bermain *game online* dapat membawa dampak negatif. Sejak beberapa tahun terakhir hingga saat ini, misalnya telah diberitakan adanya perilaku bolos sekolah hingga tindak pencurian yang dilakukan siswa SMP dan SMA di Indonesia karena keinginan bermain *game online* yang tidak terbendung. Perilaku mencuri tersebut terpaksa dilakukan karena mereka membutuhkan uang untuk bermain *game*.¹³

Anak yang mengalami kebiasaan bermain *game online* terutama jenis *game Massively Multiplayer Online-Role Playing Game (MMORPG)* akan mempunyai rasa ketergantungan, yang akhirnya akan memengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar yang akan berpengaruh terhadap perkembangan peningkatan kognitif dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya sehingga berpengaruh pada pola perilaku belajarnya di kelas.

Pembinaan pendidikan yang diberikan kepada anak didik dalam lingkungan sekolah akan membentuk sikap, tingkah laku, cara merasa, dan reaksi anak terhadap lingkungannya. Sekolah memegang peranan penting dalam pendidikan karena pengaruhnya besar sekali pada jiwa anak.¹⁴

Di MTs Negeri 2 yang beralamat di Desa Jlegong Kecamatan Keling Kabupaten Jepara, terlihat mayoritas siswa yang mengalami penurunan motivasi belajarnya, dan perubahan perilaku belajarnya di kelas.¹⁵ Hal ini terlihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar di kelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan teman satu bangku dan tidak fokus untuk belajar hingga membuat nilai mereka banyak yang mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh pengaruh dan tingkat ketergantungan anak dalam bermain *game online* yang mereka mainkan. Oleh

¹³Retha Arjadi, *Harian Kompas* edisi Rabu 11 Februari 2015.

¹⁴ Fuad Ikhsan, *Dasar-dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 77.

¹⁵ Observasi Senin 4 September 2017.

karena itu penulis hendak melakukan penelitian di MTs Negeri 2 Jepara dengan judul “**Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pendahuluan di atas maka beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara?
2. Bagaimana perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara?
3. Apakah terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian dapat memperoleh hasil yang baik, maka perlu adanya merumuskan tujuan yang akan peneliti capai. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara.
2. Untuk mengetahui perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara.
3. Untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian setidaknya dua aspek dari manfaat suatu penelitian yang digunakan, yaitu secara teoritis dan praktis, sehingga apa yang ada di lapangan benar-benar dilandasi oleh hasil penelitian dilandasi oleh teori. Dalam kegiatan apapun yang dilakukan diharapkan berguna, demikian pula penelitian ini dilakukan berguna :

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan khazanah pengetahuan tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dorongan atau motivasi khususnya siswa-siswi kelas VIII MTs Negeri 2
- b. Penulis berharap adanya penelitian ini bisa menjadi masukan dan saran kepada guru dan orang tua untuk dapat memberikan waktu lebih untuk memperhatikan anak-anak mereka. selain itu, lembaga pendidikan MTs Negeri 2 untuk senantiasa meningkatkan kemampuan dan kualitas tenaga pendidik untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Sehingga menjadikan pendidikan yang berkualitas dan mampu menjadikan siswa MTs Negeri 2 yang kaya prestasi dan juga berakhlakul Islami.

