

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar bagi kehidupan manusia. Karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa dan menjadi tempat untuk menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh generasi anak bangsa. Seperti yang tertuang pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam (UU SISDIKNAS, 2003: 20):

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada dasarnya seorang peserta didik dianjurkan untuk mengalih potensi yang ada pada dirinya sendiri. Karena sesuai dengan pengertian pendidikan didalam (UU SISDIKNAS, 2003: 20)

Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Selain peserta didik harus aktif menggali potensi dirinya, seorang guru dituntut untuk memfasilitasi dan merencanakan strategi dalam proses belajar mengajar yang kondusif. seperti memilih metode pembelajaran yang tepat,

menyusun materi yang mudah dipahami oleh peserta didik, dan menyiapkan alat-alat yang bisa membantu proses belajar mengajar.

Di era globalisasi. ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi.

Produk teknologi yang berkembang di lembaga pendidikan saat ini ialah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki bermacam-macam jenisnya seperti media audio, media visual, serta media audio visual dan lain-lain. Media-media pembelajaran tersebut mulai menjadi daya tarik tersendiri bagi lembaga pendidikan sehingga lembaga pendidikan berlomba-lomba mengadakan media yang telah disediakan oleh perusahaan-perusahaan yang berbasis teknologi karena bisa menjadi alat bantu seorang pengajar untuk menjelaskan materi-materi yang mungkin sulit untuk dijelaskan, serta bisa menjadi motivasi bagi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah.

Selain media pembelajaran perusahaan-perusahaan berbasis teknologi menciptakan terobosan terbaru yaitu internet. Internet saat ini sangat digemari oleh masyarakat umum maupun pelajar, adapun dengan melalui internet pengguna bisa melakukan banyak kegiatan contoh seperti mencari

informasi, berkomunikasi jarak jauh, menonton film, mendengarkan musik, dan bermain *game online*.

Penomena *game online* sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat dari *warnet* (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain *game* telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat, bahkan ada *warnet* yang menyediakan musholah dan warung makan agar pemain tidak perlu lagi pulang ke rumah untuk sekedar makan ataupun sholat demi bermain *game online*.

Dari observasi yang telah peneliti lakukan di lingkungan masyarakat dan asrama-asrama pelajar di daerah Lempuyangan. Peneliti menemukan dari kalangan anak-anak SD sampai pelajar dari perguruan tinggi yang memainkan *game online* di warnet sekitar, ketika menjelang malam. selain di warnet mereka sibuk dengan *gadget-gadget* tampah melihat kondisi dan situasi demi untuk sekedar bermain *game online*. Penomena ini diperkuat oleh informasi yang peneliti temukan dari (batampos.co.id, 2016) “dari batampos memantau kelompok anak-anak yang berpakaian sekolah memasuki warnet yang didominasi oleh anak SMP dan SMA yang berjumlah tiga sampai empat anak dalam satu kelompok, walaupun di pintu warnet tersebut telah menempelkan tulisan bawah anak yang berpakaian pelajar dilarang masuk, mereka tidak ragu-ragu masuk dan anehnya lagi pemilik warnet malah tidak melarang anak-anak itu masuk. Di Sekolah bosan om. Jawaban Salah satu pelajar yang ditanya oleh Batampos yang sedang asyik bermain *game*”.

Hal di atas menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Karena seiring berjalannya waktu *game online* akan meracuni pelajar di negara ini, bahkan selain anak laki-laki *game online* digemari oleh anak perempuan. hal tersebut telah diteliti oleh (Anggela, 2013), Menurut hasil penelitiannya “79 responden diketahui bahwa 57 responden anak laki-laki dan 22 responden anak perempuan menyukai permainan *game online* ini”. Bisa disimpulkan dari hasil penelitian tersebut bahwa *game online* saat ini bukan hanya disukai oleh anak laki-laki saja melainkan juga anak perempuan dan Permainan ini bukan hanya disenangi dikalangan dewasa saja melainkan juga anak-anak”.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 2 Karangjajen kota Yogyakarta. Karena dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa kesenjangan dalam proses belajar mengajar di SD tersebut, seperti mengantuk di dalam kelas, tidak fokus dengan pelajaran, berbicara sesama teman, sibuk sendiri. bahkan ada siswa yang duduk di luar kelas di saat jam pelajaran berlangsung. Ketika peneliti bertanya kepada anak tersebut anak itu hanya diam saja. Dari gejala-gejala yang ditimbulkan. sepertinya anak-anak tersebut sangat tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran oleh sebab itu peneliti bermaksud melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 2 Karangjajen terkait fenomena *game online* yang mulai meracuni pelajar dengan judul pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD Muhammadiyah 2 Karangjajen Kota Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karagkajen II Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karangkaen II Kota Yogyakarta?
3. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karangkaen II Kota Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karangkaen II Kota Yogyakarta,
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karangkaen II Kota Yogyakarta,
3. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karangkaen II Kota Yogyakarta.

D. Kegunaan Penelitian / Manfaat Penelitian

Menurut pendapat (Sugiyono.2013:388). Kugunaan hasil penelitian ada dua hal yaitu; kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai sumbangan referensi tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD
 - b. Sebagai bahan rujukan atau pendorong bagi peneliti dengan topik yang serupa baik penelitian kuantitatif maupun kualitatif.
2. Kegunaan Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi guru dan orang tua agar dapat memberikan waktu lebih untuk memperhatikan anak-anak mereka.

E. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum tentang laporan penelitian yang nanti akan dibuat, maka penulis menyusun dalam sistematika berikut:

1. Bab I Pendahuluan: bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Pustaka: bab ini membahas tentang penelitian terdahulu, landasan teori, dan hipotesis.
3. Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan: bab ini membahas tentang gambaran umum tentang SD Muhammadiyah Karangjaten II Kota Yogyakarta dan hasil dari pengaruh *game online* terhadap motivasi siswa.

5. Bab V Penutup, bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran dari peneliti.