

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, di antaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya waktu belajar yang digunakan peserta didik.

Pendidikan tidak cukup hanya berhenti pada memberikan pengetahuan yang paling muktahir ataupun modern, tetapi pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri siswa sehingga mampu mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidupnya. Pada kenyataannya, pendidikan yang dilaksanakan belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, karena esensi pendidikan itu, selain mencerdaskan dan mendidik juga menanamkan nilai-nilai karakter dalam kepribadian peserta didik.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan 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, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas kehidupan seseorang agar terciptanya insan paripurna bangsa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dapat tercermin pada prestasi belajar seseorang.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak bahwa anak merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan anak di sekolah. Dalam perkembangan selanjutnya, kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia / satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan.

Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) . Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial . Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri pada masa perkembangan anak usia

sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan.

Berada di zaman era gobalisasi ini tidak dapat kita hindari karena perubahan teknologi semakin canggih, perubahan dan pesatnya perkembangan teknologi informatika terutama dibidang komunikasi dengan adanya *smartphone* dan *computer* membuat kita semakin mudah mengakses berbagai macam aplikasi atau server *website (word wide web)* yang dapat diakses melalui media internet.

Permasalahan di era globalisasi ini salah satunya adalah *game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, hal ini didukung dengan adanya teknologi canggih seperti *smartphone* dengan mudah mengunduh beragam *game* yang mereka inginkan hanya bermodalkan paketan data dan jaringan wifi yang telah tersedia di *smartphone* komputer dan *Video game/ PlayStations (PS)* ketiga teknologi itu begitu dekat dengan dunia peserta didik.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Pemainnya dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sehari-hari. *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatifnya. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya (*Gamer*).

Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa peserta didik yang kecanduan *game online* mengalami performa akademis yang buruk (Lee, Yu & Lin, 2007) untuk membentuk performa akademik yang baik diperlukan keyakinan dan kemampuan akademiknya.

Adanya keyakinan dari individu dalam bidang akademik akan mengarahkan tindakan untuk menyelesaikan tugas akademik secara efektif sehingga waktu yang dimiliki akan digunakan sebaik mungkin untuk tekun dalam meraih prestasi akademik *academic self-efficacy* dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang bahwa dirinya mampu untuk melakukan tugas akademik yang diberikan kepada kemampuan dirinya (Baron & Byrene, 2004).

Efikasi diri akademik jika disertai dengan tujuan-tujuan yang spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akademik, maka akan menjadi penentu suksesnya akademik (Bandura dalam Alwisol, 2008). Pemahaman ini menggambarkan bahwa efikasi diri dapat menjadi suatu sumberdaya yang sangat penting bagi pengembangan diri melalui aktivitas. (Schunk dalam Sunrock, 2008).

Apabila seseorang memiliki efikasi dalam diri dan akademik yang tinggi diharapkan akan mengarahkan perilakunya untuk giat dan lebih tekun dalam aktivitas akademik, demikian juga sebaliknya seseorang yang efikasi diri akademik yang rendah rentan dengan kemampuan dirinya akademik dan keterampilan sosialnya.

Ayu Rini, 2015. Menanggulangi Kecanduan *Game Online* pada anak. (Online), (<http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/Vol2/2015/08/>) diakses tanggal 28 Desember 2015.

Dampak positif *Game Online* Sebagai hiburan karena dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui / untuk menghilangkan kebosanan dengan rutinitas sehari-hari dan *Game Online* juga meningkatkan konsentrasi bagi pemainnya (seperti dalam *game game action*, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari).

Dengan bermain *game online* bisa menambah teman di dunia maya, selain dampak positif *game online* juga dapat mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti tidak kenal waktu atau lupa waktu. Para pemain *game* yang sudah hobi dalam memainkan *game online*, sering melupakan waktu untuk rutinitas kegiatan lainnya.

Game online dapat berdampak buruk yaitu lupa akan kewajiban kebanyakan dari pemain *game online* ini adalah peserta didik dan sebagai peserta didik memiliki kewajiban yaitu belajar. Terlalu sering bermain *game online* dapat menimbulkan dampak buruk yaitu waktu belajar semakin berkurang. *Game online* juga dapat mengakibatkan pemborosan dan dampaknya apabila sudah tidak ada uang lagi dapat berakibat buruk.

Anak bisa menggunakan segala cara termasuk melakukan tindak pidana seperti pencurian demi memenuhi rasa kecanduannya terhadap *game online*, bahkan karakter- karakter tokoh yang ada didalam *game online* tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sosialnya.

Di Cina ada peraturan yang mewajibkan para pengembang internet untuk membuat semacam batasan waktu bermain untuk menghindari terjadinya kecanduan internet. Di Indonesia, belum ada undang-undang yang mengatur mengenai dampak negatif *game online* terhadap anak secara khusus. Sedangkan di Indonesia dalam Pasal 1 angka 15 undang- undang Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang mengatur bahwa Perlindungan anak adalah perlindungan yang diberikan kepada anak dalam situasi darurat, anak yang berhadapan dengan hukum, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak yang dieksploitasi secara ekonomi dan seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkotika, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, penjualan, perdagangan, anak korban kekerasan baik fisik dan mental.

Kebiasaan peserta didik menggunakan teknologi tersebut untuk bermain *game* melebihi batas normal dan bebas tanpa tanggung jawab. Dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar rumah yang menawarkan harga yang sangat murah dimulai dari hitungan menit. Lima menit dikenakan tarif lima ratus rupiah hingga menggunakan sistem paket yang dikenakan tarif lima ribu rupiah hingga puluhan ribu. Untuk bermain *game online* berjam-jam

mereka rela menghabiskan uang saku yang telah diberikan orangtua mereka permainan *game online* ini permainannya semakin menyenangkan.

Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Banyak variasi tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

Secara afektif permainan *game online* membuat anak-anak ingin memainkan peran yang ada dalam permainannya, yaitu dengan berpura-pura menjadi tokoh dalam permainannya. Seterusnya keinginan tersebut diterapkan anak pada saat berinteraksi dengan teman-temannya berupa melakukan permainan sesuai dengan imajinasinya dan melihat dari kognitif peserta didik bisa mengendalikan dirinya dan memposisikan dirinya sebagai peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan tidak melupakan kewajibannya sebagai peserta didik paripurna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan kognitif peserta didik di SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo 2016 ?
2. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan afektif peserta didik di SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo 2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan kognitif peserta didik di SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo 2016.
2. Mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan afektif peserta didik di SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo 2016.

D. Hipotesis Penelitian

H_0 : Terdapat pengaruh *game online* terhadap perkembangan kognitif dan afektif peserta didik SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo

H_1 : Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap perkembangan kognitif dan afektif peserta didik SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo.

E. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini dua aspek dari manfaat suatu penelitian yang digunakan, yaitu Secara Akademik dan praktis, sehingga apa yang ada dilapangan benar-benar dilandasi oleh hasil penelitian ini dilandasi oleh teori. Dalam kegiatan apapun yang dilakukan diharapkan berguna, demikian penelitian ini dilakukan berguna :

1. Secara Akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan dan pengetahuan dibidang pendidikan.
2. Secara Praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi guru dan orang tua untuk serta dapat memberikan waktu lebih untuk memperhatikan anak-anak.

F. Definisi Istilah

1. Variabel X adalah *Game Online*.

Menurut Adams dan Rollings (2007) bahwa: “ *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet”.

2. Variabel Y adalah kognitif dan afektif

- a. Kognitif adalah Menurut Chaplin (1981) diartikan sebagai : proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan kemampuan mempertimbangkan dan kemampuan mental atau inteligensi.

- b. Afektif adalah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai yang mencakup watak , prilaku dan perasaan, minat, sikap dan emosi.

3. Gamer adalah istilah untuk orang yang bermain *game* pada permainan elektronik seperti *video game*, *Pc game* dan *handler game*.
4. LAN (*Local Area Network*) jaringan wilayah lokal merupakan jaringan milik pribadi didalam sebuah gedung berjarak antara 1 - 10 KM
5. WAN (*Wide Area Network*) jaringan komputer yang mencakup sebuah negara atau benua.

6. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh - tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi
7. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*) Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun.
8. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*) dengan mengambil sudut pandang pertama bahwa pemainnya sedang ada dalam permainan tersebut. Contoh permainan ini seperti *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank* dan lain lain.
9. MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*) Pada *life – simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupannya, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter – karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.
10. *Massively Multiplayer Online Browser Game* (MMOBG). Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla *Firefox*, *Opera*, atau

Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*JavaScript*, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer.

Permainan sederhana seperti Pac – Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

