

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam ruang lingkup suatu negara, pendidikan memiliki peranan dalam perkembangan dan kemajuan dalam suatu negara dan bangsa.¹ Pendidikan merupakan suatu wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas seseorang.² Salah satu tahapan tumbuh kembang yang mempengaruhi kualitas hidup seseorang adalah pada tahap tumbuh kembang anak usia sekolah yang terlihat dalam berbagai macam perubahan yang akan terjadi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.³ Perubahan tersebut berkaitan erat dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan di dalam kegiatan belajar.⁴

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan untuk memberikan ilmu kepada siswa dengan kegiatan belajar dan mampu menjadi seseorang yang berguna untuk bangsa dan negara. Belajar dapat membawa suatu perubahan yang baik pada individu yang ingin belajar. Hasil kegiatan belajar tersebut dapat diukur dan dinilai dengan cara memberikan tes atau ujian kepada siswa yang menuntut ilmu yang disebut prestasi belajar.¹ Hasil dalam proses belajar yang telah dicapai seseorang dapat dinyatakan dalam nilai rapor atau IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) yang diperoleh berdasarkan hasil pengukuran kegiatan pembelajaran.⁵

Pada masa kini, perkembangan *internet* semakin meluas membuat anak usia sekolah mudah memperoleh informasi mengenai hal pembelajaran. Selain itu, *internet* juga menyediakan sarana hiburan seperti *chatting*, *download* lagu atau film serta bermain *game online*.¹ *Game Online* merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer *LAN (Local Area Networking)* yang dapat diakses melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game Online* dapat dimainkan lebih dari satu pengguna secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop atau komputer sebagai medianya dengan jaringan *internet*.

Anak usia sekolah mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga mereka ingin mencoba hal-hal yang baru, salah satunya dengan bermain *game online*. Mereka juga secara tidak langsung dapat memahami dan mempelajari cara bermain *game online*.⁶ Oleh karena itu, *game online* dapat berpengaruh pada

kegiatan sehari-hari dengan mengubah sikap siswa menjadi malas belajar, dan kurangnya waktu untuk istirahat.⁷ Oleh karena itu, kecenderungan memainkan *game online* secara berlebihan hingga kecanduan dapat memberikan dampak negatif pada anak usia sekolah yaitu penurunan dalam prestasi belajar.^{6,8}

Akan tetapi, *game online* juga memberikan dampak positif pada anak usia sekolah. *Game online* memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, petualangan, balapan, sepak bola, tembak-menembak dan masih banyak jenis permainan lainnya.⁷ Dengan padatnya jadwal dan kegiatan di sekolah membuat siswa menjadi bosan dan stres. Salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan dan stres dengan bermain *game online*.⁹

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui adanya Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pernyataan Masalah

Belum diketahui adanya hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

1.2.2 Pertanyaan Masalah

1. Bagaimana cara mendapatkan informasi hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat?
2. Bagaimana tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat?
3. Apakah ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat?

1.3 Hipotesis Penelitian

Berhubungan dengan rumusan masalah penelitian yaitu mengenai ada atau tidak ada Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

H₁: Ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Diketahui Informasi Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.
2. Diketahui Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.
3. Diketahui Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Akademik

1. Mendapatkan data ilmiah mengenai Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.
2. Mendapatkan ide-ide penelitian lanjutan mengenai Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6.

1.5.2 Bagi Orang Tua

Dapat menjadi suatu informasi dan pengetahuan untuk mendidik anaknya antara Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6.

1.5.3 Bagi Peneliti

Dapat menambah referensi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6.

1.5.4 Bagi Institusi Pendidikan

Mendapatkan suatu informasi, ilmu pengetahuan, dan data ilmiah bagi Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat mengenai Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 dalam upaya pembinaan dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas siswa tersebut.

1.5.5 Bagi Anak

Dengan mengetahui adanya Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar maka diharapkan dapat menjadi sebagai suatu strategi pembelajaran untuk menyesuaikan proses belajar yang lebih baik sehingga dapat diperoleh prestasi belajar yang memuaskan.