

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.<sup>1</sup>

Pola kehidupan dari generasi sebelumnya ini sedikit demi sedikit mulai bergeser atau bahkan mulai hilang ditelan zaman oleh pola kehidupan yang baru yang lebih modern, seperti contoh kecilnya saja permainan anak-anak. Beberapa tahun ini permainan anak-anak mengalami revolusi besar-besaran dengan hadirnya *game* yang berbasis jaringan internet atau sering dikenal dengan *game online*. *Games online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet.<sup>2</sup> *Game online* memiliki perbedaan yang besar dengan *game offline*, yaitu pemain *game online* tidak hanya bisa bermain dengan para pemain yang berada didekatnya saja, tetapi juga bisa bermain dengan para pemain lain meski jaraknya sangat jauh bahkan di belahan bumi lainnya dengan syarat bisa dijangkau jaringan internet.

*Game online* akhir-akhir ini memang menjadi *game* yang sangat digemari oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Hal ini karena *game online* seakan-

---

<sup>1</sup> John W. Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm., 4.

<sup>2</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, (April 2017), hlm., 20.

akan tidak memiliki batasan akhir dari suatu permainan. Setiap bulan pihak pembuat *game* akan melakukan penurunan *rank* atau peringkat, sehingga *game online* seakan-akan tidak ada habisnya untuk dimainkan serta menambah antusias para *gamers* untuk selalu memainkannya. Selain itu, rata-rata *game online* setiap minggu atau bahkan setiap bulan mengadakan *event-event* dengan hadiah yang sangat menarik sehingga para pemain tidak merasa bosan dengan alur permainan *game* yang hanya itu-itu saja (*game offline*).

Sejarah *game online* di mulai sejak tahun 1969, yang pada awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*. Dimana penggunaanya dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang bisa dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan (*multiplayer*). Baru 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, sehingga akses ke *domain* lengkap dari internet.<sup>3</sup> Dan permainan *game online* bisa terus berkembang seperti sekarang ini.

Di Indonesia sendiri, *game online* muncul pada tahun 2001 yang dimulai dengan masuknya *Nexia Online*, yaitu sebuah permainan RPG (*Role Playing Game*). *Game* ini keluaran dari *BolehGame* dengan grafik sederhana berbasis 2D dan hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil. Pada tahun 2004, *Game Nexia Online* ini di tutup karena lisensinya yang tidak diperpanjang.

---

<sup>3</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online*.....", hlm., 31.

*Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang ber-*genre action, sport, strategi* maupun RPG (*Role-Playing Game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Hal ini menandakan betapa besarnya antusias para *gamers* di Indonesia dan pangsa pasar *games* di Indonesia. *Game-game* seperti *Counterstrike, Age Of Empire, Need For Speed Series, Dota, Ragnarok, dan World of Warcraft* yang juga banyak menyita perhatian para *gamers* Indonesia kala itu.<sup>4</sup> Di masa sekarang *game online* yang banyak diminati para *gamers* Indonesia adalah *Cash of Clans (COC), HAGO, Clash Royale, Mobile Legends (ML), Arena of Valor (AOV), Free Fire (FF), PUB-G, Call of Duty (COD), Yugioh Duel Links, dan yang paling baru yaitu Worms Zone*. *Game online* tersebut merupakan *game online* yang paling banyak peminatnya dan terus meningkat.

Jumlah *gamers* di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat secara signifikan. *Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA)* yang melakukan studi terkait *game online* di Indonesia menyebutkan bahwa jumlah *gamers* atau pemain *game online* di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta di tahun 2020 sekarang ini.<sup>5</sup> Hal ini disebabkan karena distribusi *game online* saat ini tak hanya tersedia pada konsol saja, melainkan merambah ke *smartphone* atau *tablet*. Dengan demikian, *game online* bisa dengan mudah diakses dan dimainkan oleh para *gamers*. Kegiatan bermain *game online* bahkan menjadi aktivitas rutin yang

---

<sup>4</sup> Tashia, “*Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*”, *igrs.id*, diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-kalsifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/> pada tanggal 11 Februari 2020 pukul 15.20

<sup>5</sup> Lely Maulida, “*Jumlah Gamers di Indonesia capai 100 juta di tahun 2020*”, *tek.id*, diakses dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamers-di-indonesia-capai-100-juta-di-tahun-2020-b1U7v9c4A>, diakses pada tanggal 11 Februari 2020 pukul 15.00.

dilakukan oleh masyarakat di seluruh dunia setiap harinya tanpa memandang *gender* ataupun usia.

Hasil studi dari *Pokkt* bahkan menunjukkan mayoritas aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia melalui *smartphone* yaitu rata-rata bermain *game online* (25%). Para *gamers* ini rata-rata bermain *game online* dengan paling sedikitnya durasi waktu 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan oleh pengguna *smartphone* adalah bersosial media (17%), *streaming video* (12%), *browsing* (10%), belanja *online* (7%), menelfon atau SMS (8%), aktivitas *offline* (15%) dan lain-lain (6%).<sup>6</sup> Hal ini menunjukkan betapa banyaknya aktivitas manusia yang bergantung terhadap *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam segi hiburan atau permainan yang berupa *game online*.

Menariknya lagi, *game online* ini bukan hanya terkenal dan dipopulerkan oleh kalangan laki-laki saja, tetapi juga menarik hati kalangan perempuan dan sudah banyak *gamers* yang berasal dari kalangan perempuan dan ada beberapa dari mereka yang menjadi *gamers* terkenal. Hal ini berdasarkan studi yang dilakukan oleh *Pokkt* dengan *Decision Lab* yang menunjukkan basis *gamers* di Indonesia terdiri dari 49% dari kalangan laki-laki dan 51% dari kalangan perempuan.<sup>7</sup> Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* tidak hanya dipopulerkan oleh kalangan laki-laki saja, dan bahkan lebih banyak *gamers* yang berasal dari kalangan perempuan. Hal tersebut juga terjadi di SMPN 2 Larangan Pamekasan, dimana lebih banyak jumlah para siswi yang bermain *game online* daripada jumlah para siswanya, yaitu dari 66 siswa-siswi yang

---

<sup>6</sup> Lely Maulida, "Jumlah Gamer di Indonesia capai 100 juta di tahun 2020", tek.id, diakses dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamers-di-indonesia-capai-100-juta-di-tahun-2020-b1U7v9c4A>, diakses pada tanggal 11 Februari 2020 pukul 15.00.

<sup>7</sup> Ibid.

menjadi sampel dalam penelitian terdapat 32 siswa dan 34 siswi yang bermain *game online*.

Sedangkan dari sisi usia, *gamers* di Indonesia tak hanya diminati oleh para remaja saja. Dari hasil studi *Pokkt*, yang menunjukkan dari jumlah total *gamers* memiliki usia 16-24 tahun dan usia 25-34 tahun *presentase*-nya masing-masing sebesar (27%). Dan 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Para pengguna *smartphone* dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif bermain *game online* dengan *presentase* sebesar 17% dari basis *gamers* di Indonesia.<sup>8</sup> Dari *presentase* tersebut menunjukkan jika *game online* lebih banyak diminati oleh para ramaja yang masih berstatus sebagai pelajar, baik itu yang duduk di bangku SMP, SMA maupun di bangku Kuliah (mahasiswa).

Para kalangan remaja dianggap paling rentan terhadap pengaruh negatif dari *game online*, karena umumnya para remaja yang masih tergolong pelajar ini sering bermain *game online* dari sepulang sekolah sampai larut malam. Hal ini tentunya dapat mengakibatkan siswa yang bermain *game online* waktu belajarnya berkurang dan perlahan-lahan menurunkan motivasi belajarnya yang nantinya akan berimbas terhadap hasil belajarnya (nilai rapor) jika tidak bisa memanajemen waktu dengan baik dan terpengaruh sifat *adiktif* dari *game online* yang menjadikannya kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, berkaitan dengan masalah yang terjadi pada salah satu siswa di SMPN 2 Larangan Pamekasan bahwa *game online* secara tidak langsung berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini karena waktu dan tenaga yang digunakan banyak

---

<sup>8</sup> Ibid.

dihabiskan untuk bermain *game online* dari pada belajar. Pada awalnya siswa tersebut giat belajar, akan tetapi setelah mengenal *game online* siswa tersebut menjadi malas belajar dan mulai menunda-nunda tugas sekolah. Dari hal tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa (nilai rapor) hingga kadang membuat nilai siswa tersebut menurun atau peringkatnya menurun. Ujian merupakan salah satu cara untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa, karena dengan ujian hasil belajar siswa bisa mudah terlihat. Dalam ujian terdapat nilai atau kriteria paling rendah yang harus dicapai oleh siswa yang disebut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dari KKM ini nantinya dapat dilihat hasil belajar siswa, apakah berada di atas KKM, pas sesuai KKM, atau bahkan berada di bawah KKM. Dalam penelitian ini peneliti melihat hasil belajar siswa dari nilai rapornya yaitu semester ganjil tahun ajaran 2019-2020 pada siswa-siswi kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan yang bermain *game online*.

Dari hasil penjaran diatas, yang menjadi dasar penelitian ini adalah semakin berkembangnya zaman yang semakin maju seperti sekarang ini, perkembangan *game online* juga ikut mengalami perubahan dan dapat mempengaruhi pelajaran siswa di sekolah terutama hasil belajarnya (nilai rapor). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat sebuah judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan.” Sehingga dengan judul penelitian tersebut peneliti dapat mengetahui seberapa besar dan kecilnya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang kemudian akan dicarikan jawabannya dengan melalui pengumpulan data.<sup>9</sup> Berangkat dari latar belakang atau permasalahan yang dipaparkan diatas, adapun rumusan masalah yang peneliti ajukan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan ?
2. Seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Setiap melakukan penelitian sudah sepantasnya jika peneliti merumuskan tujuan yang ini dicapai. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar siswa mata pelajaran IPS di SMPN 2 Larangan Pamekasan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian ini ada dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), hlm., 35.

## 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama hal-hal yang berhubungan dengan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Kegunaan Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

### a. Bagi IAIN Madura

Dapat memberikan kontribusi guna menambah khazanah literasi perpustakaan dalam membangun pola pikir mahasiswa dan sebagai rujukan dalam melakukan suatu penelitian khususnya tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

### b. Bagi SMPN 2 Larangan Pamekasan

Sebagai bahan informasi mengenai pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS sehingga dapat dijadikan sebagai masukan agar sekolah dapat memberikan pengarahan kepada siswa agar mampu manajemen waktu sehingga tidak mempengaruhi hasil belajarnya

### c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa-siswi tentang bahayanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajarnya di sekolah sehingga bisa manajemen waktu yang baik dan bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*.



d. Bagi Peneliti

Bisa mengetahui kemampuan siswa yang bermain *game online* yang dilihat dari hasil belajarnya melalui rapor.

**E. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk membatasi penelitian ini agar pembahasan tidak terlalu luas, maka peneliti memberikan batasan-batasan. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi

a. Tinjauan tentang *Game Online*, dibatasi:

- 1) Pengertian *game online*
- 2) Kecanduan *game online*
- 3) Dampak dari bermain *game online*

b. Tinjauan tentang Hasil Belajar Siswa, dibatasi:

- 1) Pengertian hasil belajar
- 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar
- 3) Tujuan penilaian hasil belajar
- 4) Ranah penilaian hasil belajar

c. Tinjauan tentang Pembelajaran IPS, dibatasi:

- 1) Istilah dan Pengertian pembelajaran IPS
- 2) Karakteristik pembelajran IPS
- 3) Tujuan pembelajaran IPS

## 2. Ruang lingkup lokasi

Adapun lokasi penelitian yang peneliti teliti ini bertempat di SMPN 2 Larangan Pamekasan.

### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan anggapan dasar atau *postulat* tentang suatu hal berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya diterima oleh peneliti.<sup>10</sup>

Adapun asumsi yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh permainan *game online*.
2. Nilai mata pelajaran IPS semakin rendah disebabkan oleh adanya permainan *game online*.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian adalah suatu jawaban yang bersifat sementara sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih harus diuji.<sup>11</sup> Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Menurut jenisnya hipotesis dibagi menjadi dua bagian yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara dua

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2013), hlm., 104

<sup>11</sup> Ibid, hlm., 110

variabel atau lebih. Hipotesis nol ( $H_0$ ) dirumuskan dengan kalimat negatif.<sup>12</sup> Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan.
2. Ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Larangan Pamekasan.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ), karena bermain *game online* dapat mempengaruhi seseorang yang memainkannya. Bagi pelajar, pengaruh dari bermain *game online* ini mempengaruhi hasil belajar siswa (nilai rapornya) di sekolah, baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif.

## H. Definisi Istilah

Supaya pemahaman dan permasalahan dalam penelitian ini tidak ada kesalahpahaman atau salah tafsir, peneliti disini akan menguraikan definisi istilah dari judul penelitian yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. *Game Online* adalah jenis permainan atau *game* yang hanya bisa dimainkan ketika terkoneksi dengan internet atau dalam keadaan *online*.
2. Hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh dari suatu kegiatan dalam belajar.
3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMA. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti Sosiologi, Geografi, Ekonomi, Sejarah dan Antropologi.

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, hlm., 112-113.