

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Di era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain (Kurniawan, 2017).

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah-satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan.

Salah-satu permainan era modern saat ini yaitu *Game Online*. *Game Online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Burhan dan Tsharir dalam Kurniawan (2017), mengemukakan bahwa *Game Online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game*

center memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.

Pemain *Game Online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *Game Online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *Game Online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *Game Online* dengan pemain lainnya. Namun, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Salim, 2016). Berkaitan dengan hal tersebut, dalam dunia pendidikan tidak luput dari dampak permainan *Game Online*, terutama dalam hal membagi waktu belajar bagi peserta didik. Dampak permainan terkhusus dari game-online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh peserta didik pada usia perkembangan mereka. Peserta didik yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan peserta didik akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, di mana peserta didik tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar pada peserta didik, sedangkan prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku peserta

didik. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang di berikan guru (Wibowo, 2014). Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan.

Permasalahan ini memprihatinkan karena terjadi pula pada peserta didik Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate. Peneliti melihat aktivitas peserta didik di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung dan di lingkungan sekolah pada jam istirahat, banyak peserta didik meluangkan waktu untuk bermain *game online* di bandingkan belajar. Alasan peserta didik menyukai *game online* cukup beragam. Di antaranya adalah *game online* merupakan sarana hiburan bagi peserta didik setelah seharian harus berjibaku dengan buku-buku pelajaran. Selain itu ketertarikan terhadap teknologi juga menjadi alasan peserta didik memilih *game online* sebagai media bermain. Jenis-jenis *game online* yang di minati peserta didik saat ini di antaranya adalah *Players Unknowns Battle Ground Mobile* (PUBG M), *Free Fire*, *Mobile Legends*, *Arena Of Valor* (AOV), dan lain-lain. Pada saat peserta didik bermain *game online* akan berpengaruh dalam tercapainya hasil belajar, sebab perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate merupakan salah satu sekolah yang memiliki kurikulum pendidikan islam berbeda pada sekolah umumnya.

Madrasah Aliyah Negeri sebagaimana tujuan sekolah. Terwujudnya generasi unggul yang memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya islam dan wawasan lingkungan yang mencakup segi-segi religius, humanis, sosialitas dan intelektualitas. Dapat ditangkap bahwa metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Madrasah Aliyah Negeri di aplikasikan dalam program-program sekolah. Di sisi lain kultur sekolah yang di kembangkan oleh Madrasah Aliyah Negeri memberikan dampak positif tersendiri. Oleh karena itu, menarik untuk di kaji lebih dalam sekolah Madrasah Aliyah Negeri tersebut untuk di jadikan lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak *Game Online* Pada Aktivitas Belajar Siswa Ips di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar peserta didik rendah
- b. Kurangnya perhatian orang tua
- c. Tidak adanya jadwal belajar harian dari peserta didik
- d. Semakin populer penggunaan *Game Online* di kalangan remaja
- e. Kurangnya fasilitas belajar dari sekolah
- f. Kurangnya program ekstrakurikuler yang dapat memotivasi peserta didik belajar
- g. Peserta didik kurang perhatian atau fokus pada aktivitas belajar

h. Dampak *game online* terhadap peserta didik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diperoleh, penelitian ini hanya di batasi pada masalah dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa Ips di kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa Ips di kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate.

E. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui dampak *game online* pada aktivitas belajar siswa Ips di kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Ternate.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi siswa diharapkan dapat menanamkan sikap disiplin waktu dalam membagi waktu untuk belajar dan untuk bermain.
- b. Bagi sekolah mampu memberikan pengarahan terhadap pengaruh *game online* guna meminimalisir serangan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Sehingga tidak berpengaruh terhadap pola belajar anak.
- c. Bagi Orangtua mampu membimbing anak secara selektif dalam memilih suatu permainan dan menanamkan sikap disiplin waktu.

2. Manfaat praktis

Bagi kalangan mahasiswa atau para remaja, penelitian ini dapat menambah koleksi bacaan dan menambah wawasan terkait dengan pengaruh *game online*.

