

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terdapat banyak peluang yang menggiurkan bagi masyarakat cepat dan canggih. Banyak keuntungan yang dibawa oleh kemajuan teknologi dalam setiap aspek kehidupan. Pada tahun 2020, Sulimin et al. Inovasi dan kemajuan ini mengalihkan sumber daya yang semakin kompleks seperti internet. Saat ini, situs web menawarkan pengaruh positif dan negatif pada aktivitas sehari-hari individu dari segala usia, dari anak-anak hingga manula. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya populasi pengguna smartphone Android dan banyaknya variasi game online yang tersedia. Bermain game online memang sangat menyenangkan, tetapi kita harus sadar bahwa game tersebut dapat membuat ketagihan bagi pemainnya dan game itu sendiri mengandung mekanisme yang menarik (Angela, 2013)

Untuk mendorong anak-anak untuk terus bermain. 2013 (Angela) (2001: 28) Nakita Bermain adalah kebutuhan sekunder bagi anak-anak yang harus dipenuhi karena dapat memberikan mereka dorongan mental dan fisik, memungkinkan mereka menghilangkan kelelahan dan kebosanan serta menemukan energi baru. Dalam hal perkembangan fisik, emosional, mental, intelektual, seni, dan sosial anak, bermain sangat penting. Anak-anak yang berada di sekolah dianggap sebagai kelompok usia, sering dikenal sebagai usia penyesuaian. Anak-anak di masa lalu hanya mengenal permainan klasik seperti congklak dan petak umpet, yang biasanya dimainkan secara langsung bersama anak-anak lain. Namun sekarang setelah mereka mengenal permainan elektronik seperti permainan internet, anak-anak tidak lagi ingin bermain permainan tradisional. Game online merupakan game kekinian yang saat ini sedang populer di kalangan peminatnya. Pemain game online mungkin anak-anak atau orang dewasa. Tasrim dan lainnya (2020).

Khususnya di kalangan pelajar, penggunaan game online dianggap lebih umum dan rentan. Game online menawarkan sejumlah kekurangan yang menyebabkan siswa memilih bermain daripada belajar. Bermain video game online sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Game online tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat membuat ketagihan karena setiap kali Anda kalah, Anda mencoba lagi untuk menang.

Game online memiliki pengaruh besar pada bakat mental dan imajinatif siswa selain keterampilan fisik mereka. Game online memiliki efek negatif pada siswa karena menyebabkan mereka kehilangan nilai atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu istirahat untuk bermain game, dan kehilangan minat belajar. Motivasi belajar sangat penting karena seseorang yang kurang memiliki motivasi belajar tidak akan mampu menyelesaikan tugas belajarnya. Seseorang mungkin termotivasi untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu ketika mereka baik secara internal maupun eksternal didorong untuk melakukannya. (Jainuddin dkk, 2020).

Mengingat kemajuan logis dan mekanis yang semakin modern saat ini, umumnya berdampak pada kesadaran diri di semua sudut. Perbaikan dan perubahan membutuhkan kemajuan instruktif, yang mengarah pada varietas baru dan karakteristik yang berbeda dari yang pertama. Dalam Peraturan no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum, Pasal 3 menjelaskan bahwa “Pelatihan kemampuan masyarakat untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan membentuk pribadi masyarakat yang berakhlak mulia dan maju dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk membina kemampuan siswa menjadi orang yang lebih akomodatif.” (Jainuddin, 2019).

Saat ini, banyak di lingkungan mereka saat ini. Hal ini ditegaskan dari akibat persepsi atau eksplorasi di kelas V UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara dimana keadaan siswa tertentu ketergantungan bermain game berbasis web. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan siswa yang kurang energik Berpartisipasi dalam pengajaran kelas sambil berbicara tentang game online lebih sering daripada tugas kelas. Perkembangan siswa yang tertunda disebabkan oleh hal ini. Selain itu, bermain

game online dapat mengubah perilaku siswa. Kurangnya pengawasan orang tua atau orang dewasa lainnya adalah salah satu dari beberapa variabel yang menyebabkan anak muda sering bermain game online, yang menyebabkan kecanduan dan waktu bermain game yang berlebihan.

Berkaitan dengan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik pada eksplorasi unggulan berjudul “Dampak Ketergantungan Game Berbasis Web terhadap Inspirasi Belajar Siswa di UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara”.

1.1 Identifikasi Masalah

Mengingat penggambaran dasar masalah di atas, bukti yang dapat dikenali ialah:

1. Banyak siswa yang kelelahan di kelas dan sering memanfaatkan waktu ekstra mereka bermain game
2. Banyak siswa yang terbiasa main game
3. Tidak adanya arahan bagi anak-anak yang rutin bermain online.
4. Keinginan dan siswa akan menurun
5. Siswa sering berdiskusi tentang game online

1.2 Rumusan Masalah

Yang di uraikan di atas ialah :

1. Kelas 5 UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara Apakah game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah Game Online Berpengaruh Signifikan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 UPT SD Negeri 04 Air Hitam Batu Bara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibuat oleh penulis, maka tujuan dari penelitiannya adalah :

1. Kelas V UPT Sd 04 Air Hitam Batu Bara Mengevaluasi performa game online enam orang terhadap tujuan pembelajaran peserta.
2. Untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh *game online* terhadap *motivasi belajar* peserta didik di kelas V di UPT SD 04 Air Hitam Batu Bara

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian yang diperoleh diharapkan bisa memberikan manfaat baik dalam bidang teoritis maupun praktis, antara lain :

1. Secara Teoritis

Secara skolastik, eksplorasi ini dimaksudkan untuk menambah penyelidikan hipotetis logis yang lebih dalam dan luar tentang dampak permainan internet terhadap inspirasi dan prestasi belajar siswa..

2. Secara Praktis

- a. kemajuan siswa jika mereka terus bermain game online jika tidak perlu atau bergantung pada game online. yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

- b. Pendidik dan Sekolah

Hasil eksplorasi ini diharapkan dapat kegiatan-kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

- c. Kepada Orangtua

Agar wali memiliki pemahaman yang baik untuk memberikan bimbingan kepada anak dalam mengatur waktunya