

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kehidupan sosial dari berbagai lapisan kehidupan. Pesatnya perkembangan teknologi membawa kemudahan dan manfaat bagi kehidupan masyarakat di berbagai bidang seperti kesehatan, pendidikan, dan keuangan. Contoh dari perkembangan teknologi Salah satunya adalah internet. Internet adalah satu jaringan dalam komputer yang dapat mengubah jaringan sosial yang dapat mengubah dan mempengaruhi kehidupan. Pengaruh dapat bersifat negatif dan positif. Internet berasal dari kata *Interconnected* Network yang artinya sekumpulan jaringan komputer yang saling berhubungan. Salah satu fungsi internet adalah sebagai alat komunikasi jaringan sosial di dunia maya. Internet dapat memberikan berbagai macam hiburan seperti *game online*.

Game online adalah *game* yang ada dalam komputer yang merupakan perkembangan dari teknologi. *Game online* ini tidak asing lagi bagi anak-anak, remaja maupun dewasa. karena permainan ini sangat tren pada era sekarang. Dalam melakukan *game online*, pemain bisa di lokasi yang berbeda, antar negara dan antar bangsa karena *game online* bisa dimainkan oleh siapa pun termasuk anak-anak, remaja dan orang dewasa dengan mendapatkan akses melalui

handphone (HP). Oleh sebab itu anak-anak, remaja dan dewasa sangat menyukainya *game online*.

Menurut psikolog Rahmat dalam artikel (Aziz, 2016:8) bermain *game online* memang menarik, tetapi jika kita tahu cara memainkannya, maka ini tentang *game online*. ini cenderung membuat ketagihan. Karena dalam permainan itu sendiri ada memiliki fitur menarik, termasuk gambar dan animasi dapat mendukung anak-anak, remaja dan dewasa untuk menikmati permainan. Jenis permainan ini dibuat khusus untuk anak-anak, remaja serta orang dewasa ingin bermain terus menerus selama berjam-jam. Beberapa alasan mengapa remaja kecanduan *game online* menjadi salah satu tantangan, karena setiap kali melakukan pertandingan selalu ada tantangan. Sehingga orang yang pecandu permainan tidak akan mau terlepas dari *game* tersebut dan mereka harus bisa mengendalikan diri mereka saat bermain.

Secara sosiologis, *game online* memberikan kecanduan secara egois seperti individualistis dalam kehidupan sosial orang tersebut. Serta berasumsi hidupnya berlangsung hanya dalam dunia maya dia bermain, secara otomatis dapat menjauhkan diri dari lingkungannya dan mengasingkan diri (Dianta 2017:4). Kecanduan adalah suatu konsentrasi saat bermain *game* secara berlebihan untuk mendapatkan perhatian dari orang lain tanpa memikirkan hal lain. Seorang siswa yang kecanduan *game online* tidak melihat pola perilaku mereka, tetapi mungkin diperhatikan oleh orang lain, terlebih di lingkungan keluarga. Karena perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya dia tinggal (Andrew, 2017:182).

Berdasarkan observasi oleh peneliti di SMA Negeri 1 Sawan, Buleleng, Bali. Di sana siswa melakukan *game online* saat pembelajaran berlangsung dalam

kelas. Hal ini, dapat menyebabkan pengaruh prestasi dan karakter siswa, sehingga mempengaruhi proses belajar dan keaktifan dalam kelas sangat menurun. Perilaku ini dapat memberikan perilaku menyimpang, di mana siswa malas untuk belajar, bolos sekolah, dan tidak mengikuti jam pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih memilih *game online* daripada belajar, karena model pembelajaran siswa yang sebelumnya menggunakan sistem *daring* yang mempengaruhi pola pikir dan karakter siswa sehingga menjadi kebiasaan saat pembelajaran berlangsung. Kebiasaan ini berdampak pada karakter siswa, karakter siswa menjadi malas untuk belajar, tingkat prestasi menurun, pola perilaku itu tidak baik karena dapat membuat kecanduan. Bahkan pada saat jam pembelajaran dimulai siswa masih bermain. Siswa yang cenderung bermain *game* dalam waktu yang lama dapat mempengaruhi kualitas belajarnya. Tidak seperti siswa yang memiliki waktu terbatas untuk bermain.

Dalam suatu lembaga pendidikan karakter sangat penting untuk pengembangan kepribadian siswa dengan menanamkan sikap moral di Lembaga Pendidikan atau di lingkungan masyarakat. Pendidikan karakter itu sendiri merupakan tentang nilai, akhlak dan budi pekerti yang tujuannya adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam Lembaga Pendidikan guna untuk mengambil keputusan yang baik dan buruk, menjadi teladan, melestarikan dan mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kamus psikologi, karakter adalah kepribadian yang didasarkan pada prinsip etika atau moral, seperti integritas diri sendiri yang sering dikaitkan dengan kualitas relasional, Dali Gulo (dalam jurnal Kurniawan, 2015).

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya, Penelitian Sri Wahyun (2021) menemukan bahwa pengaruh *game online* terhadap perilaku moral menyimpang anak di SD Inpres Buttatianang II Rappojawa Makassar. Perilaku menyimpang lebih menitikberatkan pada tindakan kasar, perilaku dan bahasa dalam berinteraksi. Dan *game online* berdampak pada kesehatan anak, terlebih pada mata dan sering sakit kepala karena radiasi pancaran cahaya *gadget* atau komputer. Di sini peneliti ingin mengetahui faktor yang mempengaruhi latarbelakangi siswa bermain *game online* dan dampak terhadap karakter siswa serta mengetahui aspek apa saja yang dipakai sebagai sumber belajar.

Penelitian sebelumnya adalah fokus pada pengaruh *game online* terhadap perilaku menyimpang moral anak, yang berujung pada perbuatan, tingkah laku, dan ucapan pada saat berkomunikasi. Sedangkan dalam penelitian peneliti di fokuskan pada dampak kebiasaan main *game online* terhadap karakter siswa SMA Negeri 1 Sawan serta untuk mengetahui aspek apa saja yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar Sosiologi SMA dan diharapkan penelitian ini bisa berkontribusi dalam pembelajaran Sosiologi SMA.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMA Negeri 1 Sawan Bapak Made Sutawa Redina, S.Pd., M.Pd. mengatakan bahwa sekolah memperbolehkan siswa membawah *handphone* ke sekolah untuk karena kebijakan pemerintah yang di mana di era teknologi kita tidak bisa menutup mata untuk hal itu. Karena teknologi informasi dan Pendidikan sangat penting dalam menunjang Pendidikan. Ketika guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuka *handphone* untuk mencari materi yang akan dipelajari, namun mereka malah membuka aplikasi lain, seperti sosial media, *game* dan aplikasi lainnya.

Beliau juga mengatakan efek negatif dari *game online* ini sangat besar dan di sinilah tempat permainan tersebut sekarang banyak memberikan fitur yang menarik yang membuat kecanduan. Kecanduan di sini adalah siswa tidak bisa mengontrol pada saat dia bermain karena *game* itu jauh lebih menarik dan lebih menantang daripada melihat dan mendengarkan pembelajaran. Guru sudah berusaha untuk membuat siswa menarik dengan pembelajaran tetapi terkadang tidak bisa.

Ada beberapa data yang didapatkan oleh peneliti terkait siswa yang tidak mengikut jam pembelajaran berlangsung data yang didapat dari kelas X, sebagai berikut;

Tabel 1.1
Siswa Yang Tidak Mengikuti Pembelajaran

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tidak mengikuti pembelajaran
X-A	34	5
X-B	34	5
X-C	35	6
X-D	35	5
X-E	34	4
X-F	35	6

(Sumber: BK SMA Negeri 1 Sawan)

Data di atas merupakan siswa yang tidak mengikuti jam pembelajaran, ada beberapa alasan sebagai berikut; (1) adanya keinginan tidak mau belajar; (2) tidak suka dengan pelajaran tersebut; (3) lebih memilih bermain *game*; (4) mengikuti teman yang tidak mengikuti pembelajaran. Kebiasaan ini sering dilakukan oleh siswa SMA Negeri 1 Sawan jika mereka tidak suka dengan mata pelajaran pada jam tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji topik-topik yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran sosiologi di sekolah menengah dan sebagai contoh

kontekstual pembelajaran yang membahas tentang ragam gejala sosial/ perilaku penyimpangan. Tujuan dari penelitian ini dalam pembelajaran Sosiologi adalah peserta didik mampu mengetahui dampak kebiasaan bermain *game online* dan penyebab terjadinya suatu penyimpangan sosial. Jadi aspek yang dapat dipelajari, penyebab dan dampak perilaku menyimpang dalam mata pelajaran sosiologi yang menjadikan siswa sebagai objek kajian penelitian adalah Dampak Kebiasaan Main *Game Online* terhadap Karakter Siswa SMA Negeri 1 Sawan sebagai Sumber Belajar Sosiologi di SMA, yang peneliti sajikan dalam penelitian yang relevan yang tercakup dalam kurikulum 2013 yang tercakup dalam kurikulum Sosiologi SMA kelas X, termuat dalam tabel berikut:

Tabel 1.2
Analisis Silabus Sosiologi Gejala Sosial/Penyimpangan Sosial

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.3 Menganalisis fenomena sosial dengan menggunakan konsep dasar sosiologi untuk memahami hubungan sosial dalam masyarakat.	3.4 Melakukan kajian, diskusi, dan konsep dasar sosiologi untuk mengidentifikasi berbagai fenomena sosial dan memahami hubungan sosial dalam masyarakat yang mengarah pada perilaku menyimpang.

(Sumber: <https://www.academia.edu>)

Dengan adanya penelitian ini memberikan tambahan sebagai sumber belajar Sosiologi kepada sekolah dan peserta didik jurusan IPS di SMA untuk memberikan wawasan tamban. Oleh karena itu peneliti mengambil judul Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Karakter Siswa SMA Negeri 1 Sawan dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sosiologi di SMA. Dan sejauh mana sumbangsih peneliti dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan pemaparan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran sosiologi di SMA kelas X.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan maka dapat di identifikasikan sebagai berikut:

- 2.1.1 Kemajuan teknologi menyebabkan *game online* menjadi dampak kebiasaan terhadap karakter siswa SMA Negeri 1 Sawan.
- 2.1.2 *Game online* memberikan dampak terhadap karakter siswa di SMA Negeri 1 Sawan.
- 2.1.3 Dampak kebiasaan *game online terhadap karakter* siswa sebagai potensi sumber belajar sosiologi SMA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah adalah:

- 1.3.1 Mengidentifikasi latar belakang siswa melakukan *game online*.
- 1.3.2 Mengidentifikasi dampak *game online* terhadap karakter siswa.
- 1.3.3 Mengidentifikasi aspek apa saja dari *game online* terhadap sumber belajar sosiologi di SMA.

1.4 Rumusan Masalah

Dapat diuraikan rumusan masalah yang dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 4.1.1 Apa saja faktor-faktor yang melatarbelakangi siswa di SMA Negeri 1 Sawan melakukan *game online*?
- 4.1.2 Apa saja dampak *game online* terhadap karakter siswa di SMA Negeri 1 Sawan?

Aspek apa saja dari *game online* yang dapat dipakai sebagai sumber belajar sosiologi di SMA kelas X?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengetahui latar belakang siswa melakukan *game online*
- 1.5.2 Untuk mengetahui dampak kebiasaan *game online* terhadap karakter siswa
- 1.5.3 Untuk mengetahui aspek apa yang dipakai sebagai sumber belajar sosiologi di SMA kelas X.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat penelitian ini adalah yaitu;

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan informasi untuk pengembangan jurusan Sosiologi dibidang mata kuliah Sosiologi Perilaku Menyimpang sebagai potensi sumber belajar Sosiologi pada mata kuliah pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Untuk mengetahui dampak kebiasaan main *game online* terhadap karakter siswa. Serta sebagai tanggung jawab dalam menyelesaikan jenjang strata 1 Pendidikan Sosiologi.

1.6.2.2 Program Studi Pendidikan Sosiologi

Kajian ini bermanfaat bagi kurikulum pendidikan sosiologi di dunia akademis dan menjadi acuan dalam mengkaji fenomena sejenis. Untuk

permasalahan yang diangkat peneliti berkaitan dengan erat dengan sosiologi, yaitu kajian tentang gejala sosial dalam masyarakat, yang dapat dijadikan sebagai bahan dan referensi dalam dunia pendidikan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Kajian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk membangun karakter pada siswa agar tidak bermain *game online* di sekolah agar tidak menjadi kebiasaan. Penelitian ini juga menjadi referensi bagi penelitian sejenis lainnya.

1.6.2.4 Bagi Pemerintah

Penelitian ini juga diharapkan kepada pemerintah lembaga pendidikan agar memberikan wewenang kepada sekolah untuk tidak memperbolehkan kepada siswa untuk membawa *handphone* di sekolah karena mereka menggunakan *handphone* hanya untuk mencari situs yang tidak jelas seperti *game online*.

