

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memicu kebutuhan akan kemajuan yang signifikan dalam berbagai ranah atau sektor. Salah satu ranah yang memiliki peranan sentral adalah dunia pendidikan. Pendidikan mencakup suatu proses yang tak dapat dihindari bagi setiap individu, di mana mereka mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan pribadi melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Kehadiran pendidikan individu diharapkan mampu merangsang perkembangan potensi pribadi mereka sesuai dengan prinsip-prinsip yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Pasal ini menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang disusun secara bijak dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang menginspirasi siswa untuk aktif menggali potensi diri mereka, dengan fokus pada pengembangan dimensi spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada zaman modern ini perkembangan teknologi semakin maju dan pesat salah satunya dalam hal internet. Internet yang merupakan salah satu media hiburan saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat salah satunya yaitu game online. Dilansir dari cnnindonesia.com (2020), menurut laporan dari Perusahaan Verizon, terdapat peningkatan yang signifikan dalam jumlah pengguna game online selama

masa pandemi virus corona yang dipicu oleh Covid-19. Data dari Verizon menunjukkan bahwa jumlah pemain video game meningkat sebanyak 75 persen selama periode jam-jam sibuk (Safir, 2020)

Pendidikan merujuk pada usaha manusia dalam memperluas wawasan pengetahuan dengan tujuan membentuk nilai-nilai, sikap, serta perilaku. Pemerintah Indonesia telah berkomitmen keras dalam menggalakkan berbagai inisiatif guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks pendidikan formal. Meskipun demikian, evaluasi dunia terhadap kualitas pendidikan Indonesia menunjukkan capaian yang masih perlu ditingkatkan. Dalam Global Human Capital Report 2017 yang diterbitkan oleh World Economic Forum (WEF), disampaikan bahwa peringkat pendidikan Indonesia terletak pada posisi ke-53 di tingkat dunia dari total 130 negara yang dievaluasi. Sebagaimana disajikan oleh Mulyani (2018), Pemerintah telah berkomitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengalokasikan sumber daya keuangan yang signifikan, mencapai 20% dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN). Selain itu, penting untuk mengakui peran kunci sumber daya manusia yang berkualitas dalam implementasi pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan di lembaga pendidikan secara langsung berkorelasi dengan peran siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik.

Satu langkah yang dapat diambil oleh para pelajar dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah melanjutkan peningkatan pencapaian dalam belajar. Prestasi akademik menjadi sebuah dari banyak penanda pencapaian kesuksesan. Silaban (2010: 123) mengemukakan, "Prestasi adalah hasil yang

diperoleh dari upaya yang telah diinvestasikan." Meskipun, di era globalisasi saat ini, proses pencapaian prestasi belajar sering kali tidak optimal disebabkan oleh kurangnya disiplin belajar yang diperlihatkan oleh siswa. Selain itu, seiring perkembangan zaman, teknologi telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi memberikan manfaat yang signifikan bagi aktivitas manusia, termasuk dalam mempermudah berbagai aspek kehidupan. Namun, seperti mata pisau yang memiliki dua sisi, teknologi juga bisa disalahgunakan, yang berdampak pada rendahnya tingkat disiplin belajar siswa dan menurunnya prestasi belajar siswa.

Selain sebagai wadah untuk hiburan, *game online* juga berperan sebagai alat untuk berinteraksi sosial. *Game online* dapat menjadi sumber pembelajaran yang berharga melalui frekuensi bermain yang tinggi. Dengan seringnya keterlibatan dalam *game online*, individu dapat cenderung mengeksplorasi dan meniru situasi yang terdapat dalam lingkungan permainan tersebut. Pemanfaatan sarana hiburan, termasuk *game online*, secara berlebihan memiliki potensi untuk menghasilkan konsekuensi yang merugikan. Terutama pada kalangan remaja, perilaku yang berlebihan dalam hal ini dapat memiliki dampak negatif yang mempengaruhi kecenderungan munculnya perilaku sosial yang menyimpang.

Popularitas yang semakin meningkat dari *game online* telah menciptakan ketergantungan di kalangan pemainnya. Fase ketergantungan dalam bermain permainan adalah situasi di mana pemain mengalami kesulitan yang kuat untuk melepaskan diri dari permainan tersebut. Dampak ketergantungan pada permainan

dapat menciptakan konsekuensi serius, seperti potensi kegagalan pemain dalam menghadapi kehidupan nyata mereka akibat terlalu terperangkap dalam dunia permainan tersebut (dalam Fauzi, 2019).

World Health Organization (WHO) pada tahun 2019 menetapkan *internet gaming disorder* (IGD) sebagai gangguan kesehatan mental. Pada generasi remaja, ketergantungan bermain *game online* telah menjadi pola hidup yang menonjol. Hal ini berhubungan dengan manifestasi aspek psikologis (termasuk psikopatologi dan tingkat kepuasan hidup), interaksi sosial (termasuk kualitas hubungan sosial), serta aspek kesehatan fisik (seperti kesejahteraan umum dan indeks massa tubuh). Permasalahan terkait peningkatan kasus yang memerlukan perawatan darurat telah menjadi sebuah isu yang berskala global (dalam Eni dan Ira, 2021)

Game online menghadirkan tantangan yang jauh lebih beragam daripada permainan luar jaringan. Sifat menarik dalam game online dapat berpotensi menciptakan ketergantungan. Ketergantungan pada game online ditandai oleh tingkat keterlibatan berlebihan yang dapat mengganggu rutinitas sehari-hari seseorang. Daya tarik yang tinggi dan tingkat keasyikan yang luar biasa dari game online memperkuat sifat menarik dan potensi ketergantungannya.

Sumantri (2010: 122) (dalam Eka, 2021) menguraikan bahwa disiplin belajar merujuk pada tingkat ketaatan siswa dalam menunaikan tanggung jawab belajar mereka dengan penuh kesadaran, yang pada gilirannya diharapkan akan menghasilkan perubahan positif dalam pengetahuan, perilaku, serta sikap. Dalam

konteks proses pendidikan, disiplin belajar memiliki peran penting karena berfungsi untuk meminimalkan gangguan yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Kedisiplinan berperan dalam membentuk kemampuan siswa dan mendorong pembentukan kebiasaan positif, yang memungkinkan mereka untuk mengendalikan perilaku mereka dengan baik. Ini memungkinkan siswa untuk mematuhi otoritas guru dan menjalani proses belajar mengajar dengan tertib. Kepatuhan siswa terhadap guru dan aturan sekolah berkontribusi pada hasil belajar yang positif, menandakan bahwa hasil belajar yang memuaskan sejalan dengan lingkungan pembelajaran yang disiplin.

Perkembangan pesat dalam industri video game, terutama dalam bentuk game online, telah menjadi sorotan utama. Keperihalan muncul ketika seseorang terlibat dalam game online secara tak terkendali, yang berpotensi menyebabkan ketergantungan. Kelompok yang paling rentan terhadap fenomena ini adalah anak-anak dan remaja, terutama mereka yang sedang mengejar pendidikan formal. Ada keprihatinan yang berkembang bahwa ketergantungan pada game online bisa merusak disiplin belajar dan prestasi akademik remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi hubungan antara ketergantungan pada game online dengan tingkat disiplin belajar siswa serta dampaknya pada prestasi belajar dalam mata pelajaran fisika di Kota Negara.

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini sekolah dapat mengevaluasi dan melihat kembali situasi peserta didiknya agar dapat mengatur waktu antara belajar dengan bermain game supaya tidak menjadi kecanduan terhadap game online yang kedepannya dapat memicu efek-efek yang negatif dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan pernyataan masalah berikut ini:

1. Apakah terdapat hubungan antara Kecanduan *game online* pada siswa dengan prestasi belajar fisika siswa kelas XI MIPA SMA di kota Negara?
2. Apakah terdapat hubungan antara disiplin belajar siswa dengan prestasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA di kota Negara?
3. Apakah terdapat hubungan antara Kecanduan *game online* pada siswa dan disiplin belajar siswa dengan prestasi belajar fisika siswa XI MIPA SMA di kota Negara?

1.3 Tujuan

Berikut adalah tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti pada kajian ini.

1. Menjelaskan hubungan antara Kecanduan *game online* pada siswa dengan prestasi belajar fisika siswa kelas XI MIPA SMA di kota Negara
2. Menjelaskan hubungan antara disiplin belajar siswa dengan prestasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA di kota Negara
3. Menjelaskan hubungan antara Kecanduan *game online* terhadap siswa dan disiplin belajar siswa dengan prestasi belajar fisika siswa XI MIPA di Kota Negara.

1.4 Manfaat

Kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam kedua aspek, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat dari kajian ini meliputi:

1.4.1 Manfaat teoritis

Dengan dilaksanakannya kajian ini, harapannya dapat membentuk pemahaman teoritis mengenai korelasi antara efek negatif game online terhadap siswa, tingkat disiplin belajar siswa, dan prestasi belajar fisika siswa pada tingkat kelas XI di SMA di Kota Negara. Kajian ini juga harapannya bisa berperan sebagai sumber referensi yang mendukung perkembangan penelitian seputar faktor-faktor psikologis yang memengaruhi dinamika pembelajaran serta penelitian yang berkaitan dengan tantangan belajar yang dihadapi oleh siswa pada ranah pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat, terutama dalam sejumlah aspek tertentu, dapat dirinci meliputi:

a) Bagi Guru

Temuan dari kajian bisa dipergunakan selaku landasan untuk merancang strategi serta pendekatan aktivitas belajar yang selaras dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan dukungan bagi pendidik dalam upaya memahami karakteristik individu siswa. Hal ini diharapkan akan memperlancar proses pengajaran dengan tingkat penerimaan yang lebih baik secara keseluruhan. Temuan dari kajian bisa dipergunakan selaku landasan

untuk merancang strategi serta pendekatan aktivitas belajar yang selaras dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan dukungan bagi pendidik dalam upaya memahami karakteristik individu siswa. Hal ini diharapkan akan memperlancar proses pengajaran dengan tingkat penerimaan yang lebih baik secara keseluruhan. Dengan penyerapan yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan, maka harapannya prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan yang berkelanjutan.

b) Bagi Sekolah

Kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai aspek psikologis yang berkaitan dengan siswa, khususnya mereka yang mengambil jurusan MIPA di SMA di Kota Negara. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak negatif game online pada siswa dan tingkat disiplin belajar mereka, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan dalam pengambilan kebijakan yang mendukung perbaikan sistem pendidikan. Kemudian, temuan kajian ini harapannya bisa dipergunakan selaku materi perbandingan untuk menilai efektivitas metode pengajaran yang diterapkan oleh para guru, dengan harapan dapat mengakselerasi perbaikan mutu proses aktivitas belajar di lingkungan sekolah tersebut.

c) Bagi Peneliti Lain

Kajian ini menyediakan berbagai manfaat bagi penulis, yang juga merupakan seorang calon pendidik. Selain memperluas pengetahuan, penelitian ini memberikan

persiapan kepada penulis untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah, khususnya dalam mengatasi isu terkait penurunan disiplin belajar yang dapat dipengaruhi oleh ketergantungan pada game online di kalangan siswa. Setelah mengetahui sumber permasalahan, penulis dapat dengan mudah mengambil langkah guna meningkatkan prestasi belajar fisika khususnya pada siswa kelas XI MIPA SMA di kota Negara.

1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Kajian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Negara dan SMA Negeri 2 Negara khususnya pada siswa kelas XI MIPA mata pelajaran fisika. Variabel independen kajian ini meliputi kecanduan game online pada siswa dan disiplin belajar siswa. Adapun variabel terikatnya adalah prestasi belajar fisika. Kecanduan game online pada siswa dan disiplin belajar siswa, diestimasi mempergunakan kuesioner. Sedangkan prestasi belajar fisika diestimasi mempergunakan tes uraian. Populasi kajian ini ialah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Negara dan SMA Negeri 2 Negara. SMA Negeri 1 Negara terdiri dari 7 kelas, yaitu: XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3, XI MIPA 4, XI MIPA 5, XI MIPA 6 dan XI MIPA 7 dan SMA Negeri 2 Negara yang terdiri dari 7 kelas, yaitu: XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3, XI MIPA 4, XI MIPA 5, XI MIPA 6 dan XI MIPA 7 dengan jumlah populasi 418 orang. Kajian ini dilangsungkan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penulis membuat batasan dalam kajian ini untuk meminimalisir pembahasan yang terlalu meluas dari tujuan utama. Fokus kajian ini ialah hubungan antara dampak negatif *game online* terhadap siswa dan disiplin belajar siswa dengan prestasi

belajar fisika siswa XI MIPA SMA Negeri 1 Negara. Kecanduan *game online* pada siswa diestimasi mempergunakan dimensi Young (2017) dalam Rizka, 2020 yaitu: Dominasi (*salience*), Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), Mengabaikan Pekerjaan (*neglect work*), Antisipasi (*anticipation*), Kurang Kontrol diri (*lack of control*), dan Mengabaikan Kehidupan Sosial (*neglect of social life*). Disiplin belajarsiswa diestimasi mempergunakan dimensi Menurut Kartika dkk dalam Alvin, 2019 yaitu: taat, tanggung jawab, komitmen, afektif, dan kerjasama. Prestasi belajar siswa diestimasi mempergunakan tiga kategori dari dimensi proses kognitif, yakni memahami (C2), mengaplikasi (C3), dan menganalisis (C4), sedangkan dimensi pengetahuan yang dipergunakan, mencakup pengetahuan konseptual dan pengetahuan faktual.

Penulis melakukan pembatasan pada penelitian ini guna menghindari bahasan yang melebar dari fokus utama penelitian. Fokus penelitian ini adalah hubungan antara dampak negatif *game online* terhadap siswa dan disiplin belajar siswa dengan prestasi belajar fisika siswa XI MIPA SMA Negeri 1 Negara. Kecanduan *game online* pada siswa diukur menggunakan dimensi Young (2017) dalam Rizka, 2020 yaitu: Dominasi (*salience*), Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), Mengabaikan Pekerjaan (*neglect work*), Antisipasi (*anticipation*), Kurang Kontrol diri (*lack of control*), dan Mengabaikan Kehidupan Sosial (*neglect of social life*). Disiplin belajarsiswa diukur menggunakan dimensi Menurut Kartika dkk dalam Alvin, 2019 yaitu: taat, tanggung jawab, komitmen, afektif, dan kerjasama. Prestasi belajar siswa diukur menggunakan tiga kategori dari dimensi proses kognitif, yaitu memahami

(C2), mengaplikasi (C3), dan menganalisis (C4), sedangkan dimensi pengetahuan yang digunakan, meliputi pengetahuan konseptual dan pengetahuan faktual.

1.6 Dimensi Konseptual

a) Kecanduan Game Online

Ketergantungan pada game online adalah salah satu bentuk dari ketergantungan yang dipicu oleh kemajuan teknologi internet, yang dikenal sebagai gangguan kecanduan internet. Internet dapat menjadi pemicu bagi berbagai jenis ketergantungan, di antaranya adalah *Computer Game Addiction* (penyalahgunaan permainan komputer). Game online merupakan salah satu komponen internet yang kerap diakses dan sangat diminati, dan memiliki potensi untuk menciptakan tingkat ketergantungan yang sangat signifikan. (Mimi Ulfa, 2017). Young (2017) dalam Rizka, 2020 mengemukakan terdapat enam dimensi mengenai kecanduan bermain game online pada siswa yaitu: Dominasi (salience), Penggunaan yang berlebihan (excessive use), Mengabaikan Pekerjaan (neglect work), Antisipasi (anticipation), Kurang Kontrol diri (lack of control), dan Mengabaikan Kehidupan Sosial (neglect of social life).

b) Disiplin Belajar

Disiplin belajar pada siswa merupakan salah satu hal yang positif dan dapat dipelajari secara langsung maupun tidak langsung. Kata disiplin bersumber dari kata *disciple* yang mempunyai arti belajar, Sumantri (2010: 4) (dalam Amrizal dkk (2020)) menyampai bahwa disiplin belajar memegang peran yang sangat sentral dalam pencapaian tujuan. Disiplin merupakan komponen kunci dalam kehidupan

seseorang, terutama ketika individu tersebut memiliki target yang ingin dicapai. Menurut Kartika dkk dalam Alvin, 2019 terdapat lima dimensi mengenai disiplin belajar siswa yaitu: taat, tanggung jawab, komitmen, afektif, dan kerjasama.

c) Prestasi Belajar

Prestasi belajar mengacu pada pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran, yang mencerminkan peningkatan dalam kemampuan kognitif mereka. Prestasi belajar siswa melibatkan dua dimensi penting, yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi kognitif. Dimensi pengetahuan mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Sementara itu, dimensi kognitif dapat dibingkai dengan merujuk pada Revisi Taksonomi Bloom, yang mencakup: mengingat (C1), memahamai (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

1.7 Definisi Operasional

a) Kecanduan Game Online

Kecanduan belajar pada kajian ini ialah skor yang didapat sesudah mengisi kuesioner kecanduan Game Online pada siswa. Kuesioner ini menggunakan skala likert, dengan enam dimensi yaitu: Dominasi (salience), Penggunaan yang berlebihan (excessive use), Mengabaikan Pekerjaan (neglect work), Antisipasi (anticipation), Kurang Kontrol diri (lack of control), dan Mengabaikan Kehidupan Sosial (neglect of social life).

b) Disiplin Belajar

Disiplin belajar pada kajian ini ialah skor yang diperoleh sesuai menjawab kuesioner tentang disiplin belajar. Kuesioner disiplin belajar mempergunakan skala likert, dengan lima dimensi yaitu: taat, tanggung jawab, komitmen, afektif, dan kerjasama.

c) Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada kajian ini ialah skor yang didapat sesudah mengerjakan tes hasil belajar fisika. Adapun jenis tes yang dipergunakan ialah jenis tes uraian dengan pokok bahasan usaha dan energi. Tes prestasi ini dipergunakan dalam mengestimasi kemampuan siswa pada konteks memahami (C2), mengaplikasi (C3), dan menganalisis (C4).

