

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa yang terus diupayakan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia yang dimaksud dengan tujuan pendidikan adalah seperangkat sasaran kemana pendidikan itu diarahkan. Wujud tujuan pendidikan dapat berupa pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap. Masalah pendidikan diakui sangat penting dan juga sangat strategis karena melalui pendidikan program mencerdaskan bangsa dapat ditingkatkan dan dikembangkan, segala yang ditempuh untuk peningkatan dan pengembangan pendidikan tersebut telah dilakukan oleh pemerintah maupun lembaga-lembaga yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan. Namun, secara umum dirasakan peningkatan kualitas sumberdaya manusia melalui pendidikan belum mencapai mutu atau kualitas yang kompetitif.

Pendidikan pertama yang diperoleh individu adalah dari keluarga, didalam keluarga terdapat orang tua sebagai pendidiknya dan anak sebagai terdidik. Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang tidak mempunyai program resmi seperti lembaga pendidikan formal, apa yang diperoleh anak di dalam keluarga nantinya akan menjadi dasar dan dikembangkan bagi kehidupan selanjutnya. Pengertian Lingkungan menurut Undang-undang No. 23 pada Tahun 1997 yang menyebutkan bahwa lingkungan hidup ialah suatu kesatuan ruang dengan seluruh benda, daya, keadaan, serta makhluk hidup yang termasuk manusia segala perilakunya yang bisa mempengaruhi segala kelangsungani kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Peran orang tua dalam pendidikan mutlak sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan proses belajar peserta didik, orang tua merupakan penanggung jawab utama pendidikan anak. Keberhasilan pendidikan anak disekolah bukan hanya merupakan hasil perjuangan guru dan anak sebagai peserta didik akan tetapi keberpihakan orang tua dalam memberikan dukungan berupa perhatian dan dorongan belajar ikut memberikan andil dalam kesuksesan belajar peserta didik .

Hari waluyo mengatakan “ peranan orang tua untuk membimbing dan memotivasi anak, akan sangat berperan untuk kesuksesan prestasi belajar anak.

Upaya untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas merupakan bagian dari tujuan pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang semakin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing. Pendidikan adalah bimbingan arahan dari orang dewasa kepada orang yang belum dewasa agar menjadi dewasa, mandiri, dan memiliki kepribadian yang utuh dan matang, kepribadian yang dimaksud adalah semua aspek yang ada yaitu cipta, rasa, dan karsa.

Keberhasilan proses pembelajaran di tentukan oleh kemampuan dan strategi pembelajaran oleh guru sebagai penyampai pesan pesan pengetahuan dan kemampuan gaya belajar peserta didik sebagai penerima pesan pengetahuan. Selama proses interaksi seorang guru harus mengkondisikan peserta didiknya yang memiliki perbedaan dalam cara memperoleh, menyimpan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Namun kondisi pembelajaran yang sering terjadi disekolah masih ditemukan terjadinya kegagalan dalam proses belajar, karena banyak peserta didik yang mengalami kebingungan ketika menerima materi pembelajaran dari seorang guru.

Peserta didik yang belajar disekolah tentu ingin meraih prestasi khusus dalam bidang akademis. Keinginan untuk meraih prestasi bagi peserta didik merupakan dorongan untuk mencapai cita-citanya. Tetapi hal ini tergantung dari sudut mana peserta didik tersebut memandang, ada yang menganggap bahwa prestasi itu penting keberhasilannya dimasa depan sehingga dia akan terus berusaha dan giat dalam belajar untuk meraih prestasi namun ada juga peserta didik yang menganggap bahwa nasib dan keberuntungan adalah yang menentukan keberhasilan atau kegagalan seseorang. Disinilah peranan seorang guru untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Proses tersebut dijadikan ukuran untuk mengetahui berhasil atau belum seorang peserta didik dalam proses didik. Pencapaian keberhasilan suatu kegiatan pada proses pembelajaran peserta didik

diukur dengan telah tercapainya dengan ketuntasan minimum KKM yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan.

Pada era teknologi informasi saat ini, sangat mudah mencari sangat mudah mencari materi pembelajaran diantaranya melalui internet. Banyak orang menggunakan fasilitas internet, bahkan disekolah pun sudah diajarkan cara menggunakan internet, pengajaran tentang dunia internet di sekolah bertujuan memberikan pengetahuan awal karena banyak sekali hal yang berguna dan penting dalam berinternet. Lewat internet kita bisa berkomunikasi dengan orang lain layaknya menggunakan handphone, oleh karna itu internet ini banyak sekali manfaatnya, namun jika penggunaan internet tidak di kontrol dengan baik maka hal ini bisa berbahaya.

Maraknya perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh bagi peserta didik. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet selama ini kita ketahui hanya untuk browsing, chatting, email saja ternyata sekarang lebih sering digunakan oleh peserta didik untuk bermain game dan lebih dikenal dengan bermain *game online*. Menurut poetoe (2012:235) “ *Game online* adalah permainan yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/Laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat berbedapun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis game yang dihadirkan pun cukup beragam. Dengan kehadiran dan keberadaan *game online* yang semakin marak membuat peserta didik lebih menyukai bermain *game online* dari pada belajar, pengaruh *game online* sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah sebenarnya bukan tentang *game onlinennya* namun ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*. *Game online* memiliki sifat adiktif atau candu hal ini dapat dilihat dalam keseharian mereka yang bisa menghabiskan waktu 3 sampai 5 jam sehari bahkan lebih sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain *game online*.

Prestasi akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak

dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran disekolah baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Prestasi merupakan suatu hal yang menjadi indikator untuk keberhasilan. Menurut Silaban (2010 : 123) “Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dari hari yang telah dikerjakan”, segala usaha dan upaya yang telah dilakukan untuk mencapai prestasi belajar yang diharapkan namun tetap ada sesuatu yang menghambat proses pencapaian prestasi tersebut salah satunya adalah game , terutama game online. Oleh karena itu daya tarik pada proses pembelajaran menjadi lemah, monoton dan tidak menantang suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya seperti sedang belajar tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game, kadang kala seorang peserta didik menjadi malas belajar atau sering bolos sekolah hanya untuk bermain *game online*. Kecanduan yang berlebihan pada game dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik, kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri sendiri peserta didik yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik peserta didik

Untuk melihat dan menyimpulkan hal tersebut dapat dilihat terlebih dahulu nilai rata-rata peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1
Nilai Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	KKM	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
1.	XI IPS 1	75	80	87	83,5
2.	XI IPS 2	75	80	87	83,5
3.	XI IPS 3	75	75	91	83
4.	XI IPA 1	75	83	92	87,5
5.	XI IPA 2	75	83	90	85
6.	XI IPA 3	75	83	90	85
7.	XI IPA 4	75	83	95	89
8.	XI IPA 5	75	84	91	87,5
9.	XI IPA 6	75	83	92	87,5
10.	XI IPA 7	75	80	92	86
11.	XI IPA 8	75	83	94	88,5

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Karangnunggal

Dilihat dari tabel dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tiap kelas di SMA Negeri 1 karangnunggal terbilang cukup baik, Namun jika dilihat dari nilai

terendah masih ada peserta didik yang nilainya hanya memenuhi KKM yaitu 75. Data yang menunjukkan permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama 3 semester ini kurang optimal.

Oleh karenanya keadaan tersebut memungkinkan peserta didik kurang memahami pembelajaran yang diberikan guru khususnya pada mata pelajaran ekonomi ini hal tersebut akan mempengaruhi pada prestasi belajar peserta didik tersebut sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “ **PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK** “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh adiksi *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik?
2. Bagaimana pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik ?
3. Bagaimana Pengaruh adiksi *game online* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh adiksi *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik.
3. Untuk mengetahui bagaimana Pengaruh adiksi *game online* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan berfikir, memperluas pengetahuan dan memperoleh pengalaman lapangan tentang penerapan ilmu pengetahuan terutama mengenai pengaruh adiksi *game online* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik.

2. Jurusan Pendidikan Ekonomi

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi sebagai kontribusi pemikiran sehingga dapat disempurnakan untuk diteliti lebih lanjut.

3. Pihak lain

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat yang membutuhkan informasi khususnya mengenai masalah yang penulis teliti yaitu pengaruh adiksi *game online* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik juga sebagai informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka.