

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini kegiatan hiburan yang paling banyak dilakukan orang adalah bermain game. Hadirnya smartphone yang tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi namun juga memanjakan penggunanya dengan fitur yang beragam termasuk fitur hiburan. Salah satu dari fitur hiburan tersebut adalah Game.

Awalnya permainan game sangat sederhana baik dari fitur dan tampilannya, Namun pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut sebuah perangkat bisa multi fungsi. Hal ini membuat para vendor game semakin bersaing untuk membuat game yang menarik dan memuaskan kebutuhan hiburan bagi pemain game yang tidak hanya bisa dimainkan lewat sebuah komputer tapi juga dengan smartphone.

Kini, kita dapat menemukan berbagai genre game yang semakin variative mulai dari yang simple hingga kompleks, dari tampilannya biasa hingga tampilan tiga dimensi yang menghadirkan gambar seolah-olah nyata. Bahkan, sebagian game menggunakan metode first person shooter (FPS) yaitu mengambil pandangan orang pertama sehingga pemain merasa actor yang berada dalam game .

Perkembangan game juga mengalami perubahan pada cara memainkannya. Jika ,sebelumnya game hanya dimainkan oleh satu orang secara *off line* , namun dengan hadirnya teknologi Internet kini game dapat `

dimungkinkan berada di tempat yang berbeda, dari sini lah lahir istilah *game online*. Game internet atau lebih akrab disebut *game online* adalah sebuah permainan (games) yang memanfaatkan jaringan internet atau game yang hanya dapat dimainkan jika tersambung ke jaringan internet.

Game online mulai masuk di kenal di indoensia sejak 2001 dan semakin berkembang pesat hingga saat ini. Perusahaan penyedia jasa internet juga tidak mau ketinggalan untuk kecipratan keuntungan dari *game online* dengan menawarkan paket data khusus game yang semakin memanjakan pecinta *game online*. *Game online*, dengan segala keasyikannya yang penuh tantangan yang begitu menantang untuk ditaklukan, yang tak kalah seru adalah Chatting yang ada di dalam ruang dunia game, dunia menjadi tak terbatas oleh ruang dan waktu dengan berkomunikasi antar para game. gamers ingin terus aktif berinteraksi dengan sesama gamers yang berada di tempat lain (lawan/teman mainnya), semakin membuat para gamers semakin lupa waktu.

Yang juga tak kala menarik bagi para pecinta *game online* adanya turnamen game online yang merupakan cikal bakal lahirnya istilah Esports. Beberapa komunitas game online menghadirkan turnamen yang menawarkan hadiah yang cukup fantastik bagi pemenangnya. Membuat Eforia game online semakin meningkat bahkan bermain game online saat ini di anggap sebuah keterampilan.

Tidak heran jika peminat game online semakin meningkat setiap tahunnya baik orang tua, dewasa, remaja bahkan anak-anak. Sebuah hasil penelitian menunjukkan ada 30 juta penggemar internet di tana air pada tahun 2010 yang rata-rata berusia produktif dengan usia normal 15 hingga 40 tahun (Fajri,

2012). Tentu angka ini akan terus merangka naik setiap tahunnya. Michael Wijaya pemelik dan pendiri EVOS Esports, mengatakan di Asia Tenggara pada 2021 total gamers 274,5 juta, dan 43% dari Indonesia. Esports (permainan video game yang bersifat kompetitif) ini juga sangat diminati oleh kalangan anak muda dimana sekitar 58 persen dari penggemar EVOS berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun. (Merdeka .com).

Jika melihat data di atas artinya, dari pengguna tersebut banyak yang masih usia sekolah atau pelajar termasuk siswa SMK yang masih kategori remaja berusia sekitar 15 sampai 18 tahun. Dimana masa ini adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa, Yang secara psikologi memiliki emosi yang belum stabil. Sehingga sangat rentan dengan pengaruh negative dari luar. Remaja yang secara sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajarnya. Sayangnya eforia game on line ternyata tidak hanya terjadi di kota-kota besar tapi juga merambah ke kota-kota kecil hingga ke pelosok-pelosok negeri. Termasuk siswa SMK Kristen Tagari yang terlertak di Jl. Lapangan Tagari Timur no. 1 Kabupaten Toraja Utara. Kita dengan mudah menemukan di sekitaran kita anak yang asik bermain *game online*. Jumlah siswa SMK Kristen Tagari cukup banyak ada 2100 siswa .(datapokok.ditpsmk.net/). Mereka ini lah yang juga menjadi bagian mangsa pasar empuk bagi para produser game online.

Jika remaja lebih banyak menghabiskan waktu dan ketertarikan mereka di alihkan oleh Game online maka waktu untuk belajar akan berkurang yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan Johan, R. pada tahun 2019 dengan judul Pengaruh Game Online

Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok hasilnya menunjukkan game online memengaruhi minat belajar. Padahal menurut Winkel (2004: 30) Minat sangat berpengaruh pada kualitas suatu pencapaian belajar atau prestasi belajar peserta didik.

Sala satu penyebab menurunnya minat belajar, dengan menurunnya konsentراسi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari banyaknya guru di SMK Kristen Tagari yang mengeluh adanya siswa yang kedapatan sedang bermain game online ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga tidak memperhatikan materi yang di paparkan oleh guru.

Orang tua siswa pun banyak yang mengeluh dimana anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan HP bermain Game online ketimbang belajar. Bukan hanya itu berkurangnya minat belajar juga berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa ,data dari guru konseling di SMK Kristen Tagari sebagian besar siswa yang datang terlambat kesekolah saat di introgasi alasan keterlamabatannya karena bermain game online.Mereka bermain game online sampai larut malam sehingga bangun kesiangan. Jika perhatian siswa teralihkan oleh game online maka minat belajar siswa akan berkurang.

Ini lah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian tentang dampak game online bagi minat belajar siswa dengan judul ‘Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Tagari Kabupaten Toraja Toraja Utara’.

B. Fokus Penelitian dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang penelitian yang telah diuraikan

di atas, maka masalah pokok yang akan dikaji dalam Fokus Penelitian ini adalah menganalisis dampak game online pada minat belajar siswa di SMK Kristen Tagari Toraja Utara. Fokus Penelitian ini terdiri dari 4 bagian, yaitu 1) Intensitas siswa bermain game online 2) Tingkat minat belajar siswa, 3) Upaya

Perkembangan teknologi di sertai dengan Internet melahirkan teknologi multi fungsi seperti smartphone yang tidak hanya di gunakan sebagai alat guru meningkatkan minat belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan ,maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu dampak game online terhadap minat belajar siswa di SMK Kristen Tagari

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menganalisis dampak game online pada minat belajar siswa di SMK Kristen Tagari di kabupaten Toraja Utara

E. Paradigma

komunikasi namun juga banyak fungsi lainnya termasuk hiburan . Hiburan pun makin variatif yang dapat dipilih dan dinikmati manusia modern saat ini dengan mudah .

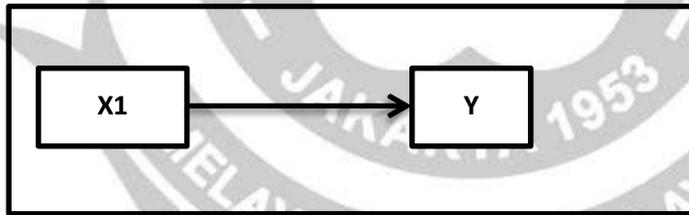
Tentu di butuhkan pikiran yang matang bagi konsumen untuk mengelola dan memfilter layanan yang tersedia agar teknologi tersebut tidak berdampak negative bagi manusia terutama bagi remaja yang sebagian besar adalah siswa.

Dimana remaja adalah individu yang masih labil yang sedang mencari jati diri.

Sala satu fitur hiburan yang cukup menyita perhatian siswa adalah game online.

Game online dapat berdampak positif atau negative kepada siswa jika siswa tidak mampu mengendalikan durasi bermain game online. Dampak dari tidak terkendalinya waktu bermain game online berimbas menurunnya minat belajar siswa.

Adapun paradigam dalam penelitian ini sebagai berikut



Penjelasan :

X1 : Game Online

Y : Minat belajar siswa

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia Secara khusus manfaat penelitian ini bagi:

1. Guru

Dapat menjadi referensi bagaimana meningkatkan minat belajar siswa dengan membuat pembelajarn menggunakan pola yang di gunakan game online sehingga siswa tertarik untuk belajar seperti tertariknya bermain game online.

2. Siswa

Dapat mengatur durasi main game online sehingga tidak memengaruhi minat belajar