

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha siswa untuk dapat menempatkan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan sekitarnya agar dapat menimbulkan perubahan yang ada pada dirinya yang memungkinkannya untuk penyesuaian dalam kehidupan masyarakat (NN, Murjainah, & Tobari, 2018). Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga telah menjelaskan bahwa pendidikan adalah tempat atau wadah untuk mengembangkan seluruh potensi diri yang ada pada diri manusia. Oleh karenanya, dalam hal ini secara umum bahwa pendidikan itu tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu saja. Melainkan hal ini mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi diri manusia dalam hal pengembangan. Hal ini juga yang membuat berbagai materi itu dibelajarkan dalam pendidikan.

Aplikasi dalam pendidikan masuk ke dalam ranah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi

juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut (Murjainah, Tanzimah, Jayanti, Marleni, Robert Budi Laksana, Treney Hera, 2017, p. 160) mengungkapkan bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan tenaga pendidik dan guru profesional yang mampu mengajarkan metode, strategi, teknik mengajar, serta mampu menguasai dan menggunakan teknologi. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal sebagai wadah bagi siswa sekolah dasar dalam menumbuhkan, mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar siswa menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya. Mengembangkan kemampuan siswa sekolah dasar memerlukan bimbingan, arahan dan pengajaran oleh pendidik, guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam mengakomodasi pengembangan tersebut dengan demikian, mutu Pendidikan dapat meningkat.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran ips. Pembelajaran IPS erat kaitannya dengan pembentukan serta penanaman sikap-sikap sosial terhadap peserta didik. Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi mendefinisikan sikap sosial sebagai suatu sikap yang menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara. Selanjutnya Chaplin (dalam Utami dkk, 2019) mengemukakan bahwa sikap sosial (social attitude) adalah predisposisi atau kecenderungan untuk bertingkah laku dengan satu cara tertentu terhadap orang lain. Jadi dapat disimpulkan sikap sosial merupakan kesadaran dalam diri individu terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Sikap sosial biasanya ditunjukkan karena adanya rasa perhatian dan kepedulian terhadap lingkungan dimana seseorang tersebut berada. Sedangkan sikap sosial dasar merupakan hal-hal atau sikap yang mendasari perkembangan sosial setiap individu. Sikap sosial dasar tersebut sebaiknya ditanamkan pada diri individu sejak usia dini. Sikap sosial menjadi suatu hal yang penting dalam kehidupan bersama pada suatu masyarakat, mengingat kita hidup di tengah-tengah masyarakat Indonesia yang beragam dan tentu saja selama kehidupannya manusia tidak akan pernah terlepas dengan adanya suatu interaksi dengan manusia lain.

Masa anak-anak adalah masa dimana seorang individu mulai dapat berinteraksi dengan individu yang lainnya, pada masa inilah sebenarnya masa emas dimana seseorang di perkenalkan dengan sikap sosial dan dalam proses pertumbuhan. Proses pertumbuhan dan perkembangan individu tidak selalu berjalan dengan mulus atau sesuai dengan harapan serta nilai-nilai yang anut. Hal

ini dikarenakan banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal (Jannah, 2016).

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru dan siswa di SD Negeri 85 Prabumulih dampak *game online* terhadap sikap sosial yaitu mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. Dampak *game online* mempengaruhi prestasi belajar siswa yang kecandungan dalam bermain *game* berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri membuat siswa lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya dapat berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik. Pada saat proses belajar mengajar siswa berperan dalam menentukan keberhasilan siswa pada saat belajar. Proses pembelajaran di kelas interaksi siswa dan guru ada *Game online* timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Pada masa anak-anak sangat rentan terjebak dengan *game online*. Game online merupakan suatu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. dapat diakses oleh para penikmat game secara langsung dari sistem perusahaan melalui jaringan internet di komputer, laptop, tablet, atau handphone. Selain itu, dapat dimainkan bersama dengan pemain game (player/ gamer) lain dan dapat berkomunikasi secara langsung antar sesama pemain dalam game yang sama. Contoh *game online* yang paling diminati di antaranya *Mobile Legend (ML)*, dan *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* (Novrialdy, 2019). Munculnya game online sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif tergantung

penggunanya. Sebagai manusia yang menerima perubahan, perlu adanya pembatasan-pembatasan tentang sejauh mana dampak negatif yang diakibatkan. Dampak negatif yang diakibatkan dari game online yaitu menimbulkan efek ketagihan, membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya, membuat orang menjadi malas, mengganggu kesehatan, menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur, dan lain-lain. Sedangkan dampak positifnya yaitu menambah teman, membuat pola pikir semakin cepat, mengurangi stres, melatih kesabaran dan ketangkasan (Gultom 2019).

Secara sosial, *game online* dapat mempengaruhi kehidupan hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat menjadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang (Amanda, 2016). Selain itu, game online dapat membuat individu candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga individu bisa beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game (Dinata & Risdayani, 2017).

*Game online* sangat mempengaruhi kehidupan sosial di sekolah, tidak terkecuali di sekolah Prabumulih. Salah satu sekolah yang proses pembelajarannya aktif adalah SD Negeri 85 Prabumulih. Pada saat proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif sesuai dengan proses belajar mengajar sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih yang mengalami kecanduan *game online*.

## **1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini di fokuskan pada dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih.

### **1.2.2 Sub fokus Penelitian**

Apakah dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Fokus dan Subfokus diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih ?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa di kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang, khususnya dalam ilmu pendidikan untuk sebagai referensi agar dapat dikembangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.