

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan tolak ukur dari keberhasilan siswa mempelajari materi pembelajaran di sekolah dalam bentuk nilai. Adapun pendapat lain, hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berkaitan dengan aktivitas belajar.¹ Sehingga, penilaian hasil belajar menyangkut semua yang telah dipelajari oleh siswa mulai dari aspek pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan terkait dengan pencapaian pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu.² Faktor internal dibagi menjadi 3 yaitu faktor psikologis, faktor jasmaniah, dan faktor kelelahan. Sedangkan untuk faktor eksternal sendiri muncul karena lingkungan siswa. Faktor eksternal dibagi menjadi 3 yaitu faktor dari keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Ada salah satu faktor eksternal yang paling dekat dengan hasil belajar anak yakni faktor keluarga, karena orang tua adalah pendidik utama yang anak-anak peroleh dari lingkungan keluarga.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik yang didapatkan setelah melaksanakan kegiatan

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 5.

²Tissa Delaniken Sujak, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Pada Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa SD Negeri Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal" (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), 7.

pembelajaran matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan matematika bertujuan membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Manusia semakin berkembang seiring berjalannya waktu dengan teknologi era industri 4.0 yang banyak menciptakan berbagai temuan-temuan baru dalam dunia hiburan seperti yang dikenal dengan game. *Game* terbagi menjadi dua bagian yakni *game online* dan *game offline*. *Game online* untuk memainkannya perlu menggunakan paket data sedangkan untuk *game offline* tidak perlu menggunakan paket data untuk memainkannya. Untuk grafik sendiri game online jauh lebih menarik dibandingkan dengan game offline.

Pada saat ini, sudah banyak yang bermain *game online* mulai dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Contoh *game online* yang digunakan saat ini adalah *street racing*, *shadow fighter*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak lagi. Tak terkecuali didaerah peneliti, tepatnya di desa Pakis. Hampir disetiap warung kopi/warung Wifi banyak terlihat anak-anak yang sibuk bermain game bersama, sambil menyantap makanan ringan yang dijual oleh pemilik warung Wifi tanpa mengenal batas waktu. Menariknya, mereka yang bermain adalah kalangan usia anak-anak saat ini sangat tertarik untuk bermain *game online* didalam *gadge*-nya tersebut seperti *game mobile legends*, *PUBG*, *free fire*, dll. Bahkan ada yang sampai kecanduan untuk memainkan *game online* tersebut hingga dilakukan terus menerus sampai berjam-jam. Banyak diantaranya kalangan anak berusia

7-12 tahun terlihat sudah mahir dan nampak tidak asing dengan bermain *game online*.

Banyak anak-anak lebih senang bermain game dari pada belajar. Penggunaan *game online* yang dilakukan terus-menerus secara berulang-ulang dapat menimbulkan adiksi/kecanduan pada *game online*. Anak bisa menggunakan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game*. *Game online* dapat memberikan berbagai manfaat tetapi juga harus dicermati dampak negatifnya. Awalnya, *game online* merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna terutama anak sampai remaja. Dampak positif dari *game online* yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi anak, mengurangi stress, dan lain sebagainya. Namun juga terdapat dampak negatif dari kegiatan tersebut yaitu dapat menimbulkan rasa ketergantungan, bermain sampai membuang waktu yang banyak, tidak bisa membagi waktu, kurangnya semangat dalam belajar, dan lain sebagainya.³

Berdasarkan observasi nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika cenderung mengarah pada penurunan nilai pengetahuan siswa dari semester dan tahun sebelumnya. Hal ini didukung juga dengan laporan beberapa wali murid siswa yang mengeluh terjadi kesulitan jam belajar anak ketika sudah bermain *game online*.

Terkait fenomena siswa dengan *game online* tersebut peneliti menjadi tertarik mengenai efek penggunaan *game online* pada anak-anak, hal ini dapat dilihat dari umur mereka yang masih usia sekolah berpengaruh terhadap hasil

³Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* Vol. 27, no. No. 2 (t.t.): 150–51.

belajar siswa. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto”.

B. Rumusan Masalah

1. Seberapa besar tingkat adiksi *game online* di SDN Pakis 2 Mojokerto?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto?
3. Bagaimana pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dilaksanakan adalah :

1. Untuk mengetahui adiksi *game online* pada siswa di SDN Pakis 2 Mojokerto
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto
3. Untuk mengetahui pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan kedepannya.
 - b. Dapat memberikan wawasan dan pengembangan pada dunia pendidikan

c. Dapat digunakan sebagai pedoman penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti : dapat digunakan sebagai wahana dalam memperoleh informasi serta meningkatkan pengetahuan lebih luas tentang pendidikan.
- b. Bagi siswa : dapat digunakan sebagai menambah wawasan untuk siswa supaya bisa lebih giat meningkatkan hasil belajar berikutnya.
- c. Bagi orang tua : dapat digunakan sebagai wawasan untuk para orang tua agar lebih memperhatikan penggunaan *gadget* terkhusus untuk *game online* agar tidak mengganggu belajar anak.
- d. Bagi pembaca : dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya supaya lebih mudah terutama terkait dengan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Hipotesis yaitu suatu prediksi dari permasalahan dalam penelitian.⁴ Dari uraian di atas, diperoleh rumusan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. H_a : Terdapat pengaruh signifikan adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa Mata Pelajaran Matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto.
- H_o : Tidak terdapat pengaruh signifikan adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa Mata Pelajaran Matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto.

⁴Yatim Riyanto, *Matodologi Penelitian Pendidikan* (Surabaya: SIC, 2009), 13.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan judul “Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Di SDN Pakis 2 Mojokerto” sejauh ini penelitian belum pernah mendapatkan atau membaca hasil penelitian yang memiliki kesamaan dengan judul peneliti. Akan tetapi, ada penelitian yang sejenis dengan beberapa kesamaan tema, antara lain yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, tahun 2015 Fakultas kedokteran program studi Psikologi di Universitas Udayana, dengan judul “Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kuta”. Penelitian ini menggunakan metode Studi Korelasi, data yang diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan game online dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi sebesar $-0,472$ ($p < 0,05$). Dalam hal ini Jadi, semakin tinggi intensitas kecanduan game online, maka penurunan prestasi belajar akan semakin drastis juga.⁵

Penelitian tersebut mempunyai persamaan yaitu pembahasan tentang adiksi atau kecanduan *game online*. Perbedaan pada penelitian tersebut subyek yang digunakan ialah siswa SMA Negeri 1 Kuta, sedangkan subyek yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa yang berada di

⁵ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, “Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kuta,” *Jurnal Psikologi Udayana : Universitas Udayana* Vol. 2, no. No. 2 (2015).

SDN Pakis 2 Mojokerto. Juga berbeda pada variabel terikat yaitu prestasi belajar sedangkan penelitian ini ialah hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”.⁶ Hasil dari skripsi ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dari data yang di dapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis di terima karna r hitung yang di peroleh yaitu 0,659 sedangkan r tabel 0,248 dengan signifikan 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa H_a di terima.

Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu membahas terkait dengan *game online*. Perbedaan pada penelitian tersebut subyek yang digunakan ialah siswa kelas VI SDN Bawakaraeng, sedangkan subyek penelitian ini siswa kelas 4, 5, 6 di SDN Pakis 2 Mojokerto. Metode yang digunakan merupakan penelitian korelasi *product-moment* sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nof Rizal Rumbaru, tahun 2021 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Matematis Siswa”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan matematis siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Seram Bagian Timur dilihat pada persamaan regresi linier sederhana $\hat{Y} = 36,96 - 0,50 X$

⁶Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar,” *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* 2, no. 1 (2017): 101.

yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan turun sebesar -0,50.

Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu membahas mengenai *game online*. Dan juga persamaan terletak pada pendekatannya yaitu pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana. Perbedaan pada penelitian tersebut subyek yang digunakan ialah siswa kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih. Sedangkan untuk penelitian ini menggunakan siswa SD Negeri 2 Pakis Mojokerto. Untuk variabel terikatnya berbeda yaitu kecerdasan matematis sedangkan penelitian ini menggunakan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fuji Ayu Hidayatul M, tahun 2018 Program Studi Pendidikan ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari”. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif korelasional, untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Jumlah siswa atau responden yang diteliti yakni 180 siswa dari 324 populasi siswa tersebut.⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara pola asuh orangtua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari sebesar yang berada pada nilai signifikansi $0,037 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa

⁷Fuji Ayu Hidayatul M, “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari” (Skripsi, Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018).

variabel pada pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersamaan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari.

Penelitian ini mempunyai persamaan pada variabel yaitu hasil belajar, dan jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan pada penelitian tersebut subyek yang digunakan ialah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Sedangkan subyek yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa yang berada di SDN Pakis 2 Mojokerto. Untuk obyek yang digunakan juga berbeda yakni SMP Negeri 1 Singosari, sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Pakis 2 Mojokerto. Pada variabelnya juga berbeda yakni untuk variabel penelitiannya 3 variabel yang terdiri 2 variabel bebas dan 1 variabel terikat sedangkan penelitian ini 2 variabel.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fahmi Aqwa, tahun 2021 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih”. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain game online dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa sebesar 14,2% dan nilai signifikan sebesar 0,005.

Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Membahas mengenai *game online*. Perbedaan pada penelitian tersebut subyek yang digunakan ialah siswa kelas XI di SMAN 1 Ngadiluwih. Sedangkan untuk penelitian ini menggunakan siswa SD

Negeri 2 Pakis Mojokerto. Untuk teknik analisisnya juga berbeda menggunakan teknik analisis regresi linier berganda sedangkan pada penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana.

G. Definisi Operasional

1. Adiksi *game online* merupakan ketergantungan individu yang berlebihan terhadap *game online* dilakukan secara terus menerus secara terus-menerus, sehingga dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan fisik maupun psikologis individu.
2. Hasil belajar siswa adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa melalui proses pembelajaran berupa nilai tugas atau nilai ujian yang terdapat pada rapot siswa, hasil belajar siswa dapat dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.
3. Matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis dan geometri.⁸ Matematika adalah disiplin ilmu yang berbeda dengan yang lain. Matematika merupakan ilmu yang membutuhkan penalaran tinggi dengan bahasa tersendiri berupa simbol-simbol dan lambang yang memiliki arti tertentu, telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir yang dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

⁸ Renita Citra, “Komparasi Hasil Belajar Matematika menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Pembelajaran Konvensional siswa kelas VII SMP Negeri 9 Merangin”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.2 No.2 (2017)