

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang diperoleh melalui kegiatan formal, informal maupun nonformal yang memiliki tujuan untuk memperoleh ilmu, manfaat dan wawasan serta untuk pengembangan ilmu. Kegiatan pendidikan tidak hanya dilakukan oleh guru di sekolah tetapi bisa juga dilakukan oleh orang tua, keluarga, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Adapun yang dimaksud pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan juga merupakan usaha untuk mengubah tingkah laku dan sifat perseorangan maupun kelompok. Perubahan tingkah laku dan sifat tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai seseorang khususnya oleh generasi muda. Generasi muda dalam hal ini yaitu mahasiswa yang merupakan "*agent of change*" yang maksudnya mahasiswa sebagai pemicu terjadinya sebuah perubahan karena mahasiswa

mempunyai peran yang sangat penting untuk kemajuan sebuah bangsa sebagai agen penerus yang membawa perubahan positif bagi bangsa dan negara.

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini, *game* sedang populer dikalangan masyarakat tua maupun muda terutama kalangan mahasiswa. Saat ini dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju dan modern dari tahun ke tahun *game* bisa dimainkan dua orang atau lebih bahkan sampai 10 orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan berbeda dengan *game* yang terdahulu yang maksimal hanya bisa dimainkan dua orang saja. *Game* sendiri terdiri dari *game online* dan *game offline*. *Game online* hanya bisa dimainkan jika terhubung dengan internet, sedangkan *game offline* bisa dimainkan dengan tidak terhubung dengan internet.

Meskipun *game* biasanya lebih diujukan dan digemari oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun tak sedikit juga yang bermain *game online*. Tidak sedikit juga yang mengambil keuntungan dari *game online* dengan menjual item-item yang ada pada *game* tersebut. Tetapi ada juga yang bermain *game* dalam konteks tidak serius. Sekarang ini, *game online* lebih banyak diminati daripada *game offline*. Bisa dikatakan peminat *game online* ini dari berbagai usia, dari yang muda hingga yang tua, anak-anak hingga dewasa pun tertarik memainkan *game online*.

*Game online* sudah cukup lama melekat di Indonesia, terutama pada tahun-tahun terakhir ini khususnya dikalangan mahasiswa. Tidak sedikit mahasiswa yang bermain *game online* untuk sekedar *refreshing* atau sudah menjadi kesenangan bahkan ada yang sampai mengikuti lomba yang di adakan beberapa komunitas *game online* dengan hadiah yang cukup besar.

Menurut pendapat John C Beck & Mitchell Wade, “*Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi”

Menurut Ivan C Sibero, “*Game* merupakan aplikasi yang banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik pada saat ini”

Menurut Samuel Henry, “*Game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak”

Menurut Andik Susilo, “*Game* adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahwa ada yang mengatakan bahwa candu *Game online* setara dengan narkoba” (Rido, 2018:1)

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu alat yang sangat berpengaruh dan tidak bisa lepas dari kehidupan serta perkembangan teknologi yang sudah ada. *Game* dapat memberi efek kecanduan bagi orang-orang yang memainkannya dan juga bisa sebagai alat refreshing ketika seseorang sedang merasa jenuh.

Mahasiswa yang bermain *game online* bisa membagi kapan waktu untuk bermain dan kapan waktu untuk belajar. Namun pada kenyataannya, banyak mahasiswa yang melalaikan tugas utamanya sebagai seorang pelajar dan tidak memperhatikan waktu saat bermain *game* serta penataan waktu yang dinilai kurang baik dari mahasiswa. Memainkan *game online* yang berlebihan akan berdampak buruk pada seseorang terutama pada mahasiswa dalam prestasi belajar. Banyak mahasiswa yang ketagihan bermain *game online* sehingga mengacuhkan tugas utama seorang mahasiswa yaitu menuntut ilmu.

Sebaiknya hal ini perlu diperhatikan lagi karena akan berpengaruh pada prestasi belajar jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar. Hal ini ditujukan kepada mahasiswa agar bisa manajemen waktu belajarnya sebaik mungkin supaya lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang dilakukan berlebihan akan berdampak buruk seperti halnya bermain *game online*. Seseorang yang berlebihan memainkan *game online* tanpa mengenal waktu akan berakibat kecanduan. Karena tingginya intensitas dalam bermain *game online* maka akan mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan. Apabila

seseorang tersebut telah mengalami kecanduan, maka akan lebih memilih untuk bermain *game* daripada belajar maupun melakukan aktivitas lainnya.

Peneliti tertarik mengambil sampel mahasiswa karena penggunaan *game online* bagi mahasiswa saat ini sedang marak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PAI di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana prestasi belajar mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
3. Apakah ada pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Untuk menganalisis intensitas bermain *game online* mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis prestasi belajar mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Untuk menemukan apakah ada pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, menambah referensi terkait dengan pengaruh intensitas bermain *game online* dan acuan untuk penelitian dengan tema yang sama yang akan diteliti pada masa depan.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, yaitu:
  - a) Bagi Mahasiswa: memberikan pemahaman tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar, Mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
  - b) Bagi Lembaga: sebagai bahan referensi mengenai tema penelitian pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini memuat alur penulisan skripsi yang disertai dengan logika atau argumentasi penyusunan antara satu bagian dengan bagian yang lain. Uraian pada bagian ini bersifat naratif dan ditulis menyerupai paragraf. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Adapun latar belakang masalah berisi idealita dan realita, rumusan masalah berisi mengenai beberapa pertanyaan guna merumuskan masalah-masalah apa yang akan diteliti. Dan yang terakhir adalah tujuan dan manfaat penelitian, disini berisi tujuan-tujuan apa yang hendak dicapai peneliti dalam melakukan penelitian tersebut.

BAB II : Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori berisi uraian secara deskriptif mengenai hasil penelitian yang terdahulu, uraian tinjauan pustaka disusun secara sistematis, memuat hal-hal penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan kerangka teori disini berisi uraian tentang konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.

BAB III : Metode Penelitian, pada bagian ini berisi unsur-unsur metode penelitian yang diuraikan terdiri hal-hal yang mencakup tentang : pendekatan penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas (kuantitatif), dan analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan berisi hasil penelitian yang menunjukkan informasi mengenai gambaran umum lokasi penelitian, gambaran umum responden, dan hasil-hasil penelitian berkaitan dengan aspek-aspek variable yang diteliti. Kemudian dalam pembahasan sendiri berisi penunjukan 10 tinjauan kritis peneliti terhadap hasil-hasil penelitian yang telah diungkap pada bagian hasil penelitian.

BAB V : Penutup ini berisi bagian pokok dari sebuah penelitian. Dalam bab ini berisi uraian kesimpulan, saran, dan kata penutup. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Dalam kata penutup juga berisikan ungkapan terimakasih, kerendahan hati dan pengakuan penulisan yang kurang sempurna dan harapan penulis supaya penelitian yang ditulis dapat bermanfaat.