

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehadiran internet sewajarnya dapat menumbuhkan minat belajar siswa jika digunakan dengan tepat agar prestasi siswa dapat meningkat. Tetapi pada kenyataannya pemanfaatan internet di lingkungan sekolah seringkali disalahgunakan oleh siswa. Menurut Mujib (2013) menyatakan bahwa internet tidak hanya digunakan oleh siswa untuk menunjang proses akademik, tetapi lebih banyak pada proses non-akademik seperti bermain *games* dan membuka situs-situs yang tidak berhubungan dengan akademik. Seringkali juga ditemukan bahwa siswa menyalin tugas dari internet dan tidak dapat menjelaskan maksud dari tugas yang diperolehnya dari internet. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak memahami materi dan informasi yang didapatkan dari internet dengan baik.

Sejauh ini, maraknya internet membuat permainan di komputer mengalami revolusi. Dulunya harus *terinstal* dan dapat dimainkan pada komputer-komputer tertentu, kini permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Bahkan lebih menyenangkan lagi, bisa dimainkan secara bersama-sama. Jadi jelas bahwa dengan internet membuat semuanya terkoneksi dengan mudah dan cepat (Meiriyati, 2011).

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi (Meiriyati, 2011).

Game ditujukan untuk anak-anak, tetapi banyak juga orang dewasa yang senang bermain *game online* bahkan ada juga orang yang menjadikan *game online* sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan (Aji, 2012). Menurut Hindarto (2010) menyatakan bahwa “jumlah *gamer* di Indonesia setiap tahunnya terus mengalami pertumbuhan, diperkirakan setiap tahun jumlah *gamers* melonjak sekitar 33%. *Game online* adalah jenis permainan komputer

yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut”.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa banyak orang dewasa hingga anak-anak yang gemar bermain *game online*. Hal ini dapat berdampak positif atau negatif bagi *gamers* disesuaikan dengan kapasitas atau lamanya waktu bermain *game online*. Berdasarkan hasil *interview* peneliti dengan siswa SMAN 1 kota Sukabumi yang menyukai *game online*, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online*, diantaranya sebagai sarana penyalur hobi, ajang hiburan atau *refreshing*, lingkungan pergaulan/ajakan teman sepermainan, dan uang saku yang berlebih

Game online dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap minat belajar, karena *game online* ini telah banyak menarik perhatian siswa dan beberapa kalangan umumnya, kebanyakan siswa sekarang lebih berminat bermain *game online* dibandingkan dengan belajar yang dianggap membosankan, siswa lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk menyalurkan hobi atau *refreshing* diluar dari kegiatan sekolah. Sebagaimana dikatakan oleh Anderson (2003) bahwa siswa menggunakan *game online* lebih dari 6 jam dalam satu hari. Hal ini tentunya akan menghambat terhadap minat belajar mereka karena minat belajar ini bisa dipengaruhi oleh faktor luar atau kesenangan yang berasal dari luar seperti lingkungan pergaulan atau ajakan teman yang sama-sama suka *game online*.

Penelitian yang dilakukan Yonelco (dalam Mujib, 2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar” menunjukkan “koefisien korelasi antara *game online* dengan motivasi belajar sebesar -0.838 dengan Sig <0.050 yang berarti ada hubungan yang negatif antara intensitas *game online* dengan motivasi belajar siswa”. Penelitian yang dilakukan Meiriyati (2011) dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa, dari hasil korelasi spearman”.

Keberhasilan dalam belajar tidak lepas dari adanya minat belajar. Dengan adanya minat belajar akan membuat konsentrasi lebih mudah dilakukan sehingga materi yang dipelajari akan mudah dipahami. Dilihat dari asalnya, minat bisa datang dari dalam diri sendiri dan dari luar dirinya. Minat yang timbul dari dalam diri muncul berdasarkan bakat/potensi yang dimiliki. Dengan kata lain seseorang yang mempunyai bakat tertentu, maka minatnya akan menyesuaikan. Minat yang datang dari luar dirinya, muncul karena adanya pengaruh dari lingkungan di sekitarnya, bisa dari teman pergaulan, keluarga, dan karena kebutuhan (Yuliani, 2012).

Minat belajar ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi akademik siswa. Sebagaimana yang telah disebutkan di atas minat ini dipengaruhi oleh salah satunya faktor lingkungan, yang dimana pada zaman sekarang ini siswa tidak lepas penggunaan internet, yang sedang merajalela pada saat ini adalah *game online*. Telah banyak penelitian terdahulu yang membahas pengaruh *game online* terhadap proses pembelajaran, tetapi untuk di wilayah Sukabumi belum ada yang meneliti tentang hal tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin mengetahui hubungan penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi siswa SMA.

Pada penelitian ini ingin mengetahui bagaimana penggunaan *game online* dan minat belajar biologi siswa SMA di Kota Sukabumi, maka sampel penelitian pun akan banyak sekali dan setiap indikator akan dikonfirmasi validitas dan reliabilitasnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan analisis SEM (*Structure Equation Modelling*). Adapun menurut Ghozali (2006) “Keunggulan SEM diantaranya adalah: Aplikasi SEM pada umumnya digunakan dalam penelitian manajemen karena kemampuannya untuk menampilkan sebuah model *komprensif*; Memiliki kemampuan untuk mengkonfirmasi dimensi-dimensi dari sebuah konsep atau faktor (yang lazim digunakan dalam manajemen); Memiliki kemampuan untuk mengukur pengaruh hubungan-hubungan yang secara teoritis ada”.

Menurut Kline (dalam Wijanto, 2008) mengungkapkan kelebihan-kalebihan SEM dibandingkan dengan regresi, yaitu: “SEM memeriksa hubungan diantara variabel-variabel sebagai sebuah unit, tidak seperti pada

regresi berganda yang pendekatannya sedikit demi sedikit (*piecemeal*); Asumsi pengukuran yang handal dan sempurna pada regresi berganda tidak dapat dipertahankan, dan pengukuran dengan kesalahan dapat ditangani dengan mudah oleh SEM; *Modification Index* yang dihasilkan oleh SEM menyediakan lebih banyak isyarat tentang arah penelitian dan permodelan yang perlu ditindak lanjuti dibandingkan pada regresi; Interaksi juga dapat ditangani dalam SEM; Kemampuan SEM dalam menangani *non recursive paths*”.

Merujuk pada hal tersebut, peneliti bermaksud akan mengeksplorasikan ada tidaknya korelasi antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi pada siswa SMA di Kota Sukabumi tahun ajaran 2017/2018.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah: “Adakah hubungan penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi pada siswa SMA di Kota Sukabumi tahun ajaran 2017/2018?”

Dari rumusan masalah dan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dapat dijabarkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi siswa SMA di Kota Sukabumi?
2. Berapa besar kontribusi penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa SMA di Kota Sukabumi?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus dan menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* merupakan variabel bebas, cara mengukur penggunaan internet ini menggunakan kuesioner yang diadopsi dari Reyzal (2016)
2. Minat belajar biologi merupakan variabel terikat yang diadopsi dari Yuliani (2012)

D. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana hubungan penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi siswa SMA di Kota Sukabumi
2. Mengetahui berapa besar kontribusi penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa SMA di Kota Sukabumi?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu menjadi bahan referensi bagi peneliti berikutnya terutama di bidang bimbingan dan konseling khususnya yang berkaitan dengan minat belajar biologi yang dipengaruhi oleh penggunaan *game online*

2. Bagi siswa

Menjadi nasehat untuk siswa agar tidak menyalahgunakan perkembangan teknologi internet, khususnya *game online*

3. Bagi guru

Menjadi nasehat untuk para guru agar lebih bisa meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan internet di sekolah, khususnya untuk bermain *game online*