

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar, dapat ditunjukkan melalui prestasi belajar yang telah dicapai. Prestasi belajar adalah bukti usaha yang dapat dicapai. Intensitas belajar siswa merupakan kegiatan siswa yang dapat menjadi indikator keberhasilan untuk mendapatkan prestasi belajar. Dalam pencapaian prestasi belajar tersebut di butuhkan kerja keras siswa, keiklasan dan motivasi belajar yang tinggi. Keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar, dapat ditunjukkan melalui prestasi belajar yang telah dicapai, sebagai bukti usaha yang telah dicapai.

Poerwodarminto (1995:787) memberi batasan prestasi belajar, yaitu penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Winkel (1991:39) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang dapat dicapai dalam suatu proses yang berlangsung dalam interaksi subyek dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai-nilai yang akan disimpan dan dilaksanakan menjadi kemajuan.

Prestasi adalah hasil yang dicapai oleh seseorang, baik berupa kuantitas maupun kualitas, sebagai akibat perbuatan belajar yang telah dilakukan oleh seseorang. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar, akan nampak perubahan, baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai

dan sikap juga perubahan. Selain itu, Buchori (1977:86) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil penguasaan atau kecakapan dalam mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah diperoleh melalui kegiatan belajar, bagaimana sikap dan pengertian serta pemahaman terhadap pernyataan yang diberikan dalam soal tertentu .

Maraknya perkembangan internet bisa membawa pengaruh bagi siswa, salah satunya dengan kehadiran *game online*. Rata-rata siswa yang gemar bermain *game online* adalah siswa yang sangat menyukai tantangan, sehingga rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban seperti pada proses belajar mengajar di sekolah menjadi tidak menyenangkan, terlebih lagi jika suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya, siswa juga menjadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game online*. Sehingga juga berakibat pada intensitas belajar siswa sehingga berakibat terhadap prestasi-prestasi siswa semakin menurun. Buchori (1977:87)

Keberhasilan pendidikan di sekolah tidak terlepas dari pendidikan di dalam keluarga. Keluarga (orang tua) merupakan lingkungan sosial yang pertama-tama dikenal oleh siswa. Kondisi lingkungan keluarga yang menunjang keberhasilan anak adalah adanya kepedulian orang tua yang diwujudkan dengan memberikan perhatian yang besar terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya. Perhatian orang tua ini berperan untuk menciptakan kondisi lingkungan belajar yang positif dan kondusif. Perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh

fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang sesuatu, baik yang di dalam maupun yang ada di luar (Dakir, 1993:114).

Pendidikan di dalam keluarga mempunyai peranan dan tanggungjawab utama atas perawatan dan perlindungan anak sejak bayi hingga remaja. Pengenalan anak kepada kebudayaan, pendidikan, nilai dan norma-norma kehidupan bermasyarakat dimulai dalam lingkungan keluarga. Pendidikan di dalam keluarga merupakan pendidikan kodrati. Apalagi setelah anak lahir, pengenalan diantara orang tua dan anak-anaknya yang diliputi rasa cinta kasih, ketentraman dan kedamaian. Anak-anak akan berkembang kearah kedewasaan dengan wajar di dalam lingkungan keluarga segala sikap dan tingkah laku kedua orang tuanya sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, karena ayah dan ibu merupakan pendidik dalam kehidupan yang nyata dan pertama sehingga sikap dan tingkah laku orang tua akan diamati oleh anak baik disengaja maupun tidak disengaja sebagai pengalaman bagi anak yang akan mempengaruhi pendidikan anak (Azizah 2009:9)

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh *Game Online* dan Lemahnya Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara umum menurut Slameto (2003: 54) pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern yaitu:

1. Faktor intern

Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu:

a. Faktor jasmaniah mencakup:

- 1) Faktor kesehatan
- 2) Cacat tubuh

b. Faktor psikologis mencakup:

- 1) Intelegensi
- 2) Perhatian
- 3) Minat
- 4) Bakat
- 5) Motivasi
- 6) Kematangan
- 7) Kesiapan

c. Faktor kelelahan

2. Faktor ekstern

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

a. Faktor keluarga mencakup:

- 1) cara orang tua mendidik
- 2) relasi antar anggota keluarga

- 3) suasana rumah
 - 4) keadaan ekonomi keluarga
 - 5) pengertian orang tua
 - 6) latar belakang kebudayaan
- b. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
 - c. Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, maka berdasarkan indentifikasi masalah di atas, penulis akan membatasi permasalahan pada pengaruh game online terhadap prestasi belajar dan pengaruh lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar?
2. Apakah lemahnya perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar?

3. Apakah *game online* dan lemahnya perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar?

E. Batasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (Poerwadarminta, 2003:865)

b. *Game Online*

game online adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga *user* dari berbeda tempatpun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. (Poetoe 2012:78)

c. Lemah

Lemah lembut dan tidak keras hati (Poerwadarminta 2003:684)

d. Perhatian

Pemusatan kesadaran pada obyek (Susanto,dkk, 1971 : 56)

e. Orang tua

Orang tua adalah ayah dan ibu (poerwadarminta 2003:698)

f. Prestasi

Hasil yang telah dicapai (dilakukan,kerjakan) (Poerwadarminta 2003 : 910)

g. Belajar

Berusaha supaya mendapat suatu kepandaian (Poerwadarminta 2003 : 121)

h. Siswa

Pelajar (Poerwadarminta 2003 : 1134)

2. Secara Operasional

Dari pengertian secara konseptual seperti yang sudah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan pengertian secara operasional.

- a. *Game online*, yang dimaksud adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menggunakan media komputer ataupun *laptop* yang dihubungkan dengan internet yang dimainkan secara individu maupun berkelompok, yang dapat menimbulkan akibat : 1) menghabiskan waktu lebih lama dari yang direncanakan, 2) kegagalan berulang untuk menolak keinginan bermain *game online*, 3) merasa cemas dan gelisah jika tidak bermain game online, 4) kehilangan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.
- b. Lemahnya perhatian orang tua, adalah kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya terutama dalam pemenuhan kebutuhan baik secara fisik maupun non fisik yang meliputi: 1) kurangnya menyediakan fasilitas, 2) kurangnya memberikan waktu, 3) tidak memberikan bantuan belajar, 4) kurangnya memberi motivasi
- c. Prestasi Belajar, adalah hasil yang telah dicapai oleh anak di sekolah dan usahanya dalam mempelajari di bidang studi, terutama empat bidang studi yaitu : Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, matematika, dan IPA. Diambil dari nilai rata – rata skor ke empat bidang studi tersebut.

F. Alasan Pemilihan Judul

Alasan yang mendasar pemilihan topik masalah ini adalah :

1. Alasan Obyektif
 - a. *Game Online* diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.
 - b. Lemahnya perhatian orang tua diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.
2. Alasan Subyektif
 - a. Penulis merasa tertarik untuk meneliti pengaruh game online dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa.

G. Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Penelitian
 - a. Tujuan Primer
 - 1) Untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
 - 2) Untuk menganalisis pengaruh lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa.
 - 3) Untuk menganalisis pengaruh game online dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa.
 - b. Tujuan Sekunder
 - 1) Memberi gambaran bagaimana prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh game online dan lemahnya perhatian orang tua.

- 2) Apabila terdapat pengaruh maka penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.
- 3) Menambah pengetahuan penulis.

2. Tujuan Penulisan

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

H. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dikelompokkan :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi :

a. Konselor Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan masukan bagi konselor sekolah dalam upaya pencegahan dan penanganan masalah yang berhubungan dengan pengaruh game online dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa .

b. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk memperdalam ilmu dan dapat menjadi bahan masukan untuk mengadakan penelitian yang lebih lanjut.

c. Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam ilmu yang ditekuni oleh penulis.