

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasiasaat ini begitu cepat, produk-produk baru diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia. Selain bermacam produk baru juga dikembangkan produk-produk inovasi yang menambah fasilitas dan fitur pada produk-produk yang sudah ada. Komputer, telepon genggam, telepon pintar dan internet telah memberikan banyak perubahan pola hidup di dalam masyarakat. Saat ini produk-produk teknologi informasi tersebut bukan lagi merupakan barang mewah, artinya hampir setiap lapisan masyarakat dapat memilikinya.

Perkembangan perangkat teknologi informasi yang sangat pesat tersebut telah membawa dampak dalam segala segi kehidupan masyarakat, mulai dari dunia pemerintahan, perdagangan dan ekonomi, pertahanan dan keamanan, pendidikan dan kebudayaan serta kehidupan sehari-hari masyarakat kita tidak lepas dari peran teknologi informasi tersebut. Salah satu produk yang saat ini sangat berperan dalam setiap kehidupan masyarakat kita adalah teknologi internet. Teknologi internet yang sudah menjadi salah satu ikon perkembangan teknologi informasi dapat mempunyai berbagai dampak pada penggunaannya.

Penggunaan internet telah merambahi seluruh lapisan masyarakatmulai dari individu hingga instansi besar. Perkantoran dan

sekolah-sekolah sekarang telah menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Berbagai jenjang sekolah di Indonesia telah menjadikan internet sebagai media dan sarana belajar. Siswa sekolah dapat memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru dengan mudah.

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari di kalangan remaja saat ini adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan sudah tidak asing lagi. Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan salah satunya dengan *game online*. Apalagi sekarang banyak sekali *warung internet* (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda.

Game Online menurut Nilwan (2007:16) adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet". Sedangkan berdasarkan kamus besar Bahasa Inggris *game online* dapat diartikan berdasarkan kata *game* yaitu permainan, atau pertandingan sedangkan kata *online* dapat diartikan langsung, jadi *game online* adalah permainan yang dilakukan secara langsung yang memiliki sifat seductive. Di samping permainan tersebut disuguhkan bersifat interaktif, atraktif dan menantang. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasanya (*video game*) karena *game online* itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting.

Mengacu pada pendapat tersebut berdasarkan kenyataan bahwa *game online* bukan merupakan media komunikasi atau chatting akan tetapi interaktif dalam permainan merupakan hal yang muncul dalam *game online*. *Game online* mempunyai daya tarik tersendiri di mata pencinta *game online*, karena pada tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata.

Menurut Rohan (2009:30) tampilan grafik yang berkualitas tinggi serta kemampuan bertarung secara online menjadi daya tarik tersendiri bagi gamer. Memasuki tahun 2000 *game online* sangat digandrungi di kalangan anak, remaja, bahkan ada orang tua menyenangi jenis *game* tersebut. Bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet di rumah dan tidak dapat *bergame online*, maka mereka dapat mengakses *game online* tersebut di warnet (warung internet). Apalagi kenyataan bahwa banyak diantaranya buka selama 24 jam (non stop) dan dengan biaya murah. Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses *game online* di mana dan kapan saja.

Daya tarik yang lain adalah bahwa *game online* merupakan permainan real-time dengan musuh dan pemain berasal dari seluruh penjuru dunia pada tempat yang berbeda tetapi waktu yang bersamaan. Dalam genre permainan tertentu dapat membuat sebuah sekutu antar pemain dan memusuhi sekutu yang lain sehingga terasa lebih menarik.

Akibat yang akan timbul dari maraknya penggunaan *game online* adalah semakin banyaknya individu, anak-anak dan remaja peserta didik di

sekolah, para pemuda serta warga masyarakat lainnya yang dihimpit oleh berbagai tantangan dan ketidakpastian, terlempar dan terhempas oleh berbagai harapan dan keinginan yang tidak terpenuhi. Kehendak akan pengembangan secara optimal individualitas, sosialitas, moralitas dan religiositas dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya semakin mendapat tantangan. (Prayitno dan Amti, 1999 : 25)

Permasalahan yang dialami para siswa di sekolah seringkali tidak dapat dihindari, meski dengan pengajaran yang baik sekalipun. Halangan ini terlebih lagi disebabkan karena sumber-sumber permasalahan siswa banyak yang terletak di luar sekolah. Dalam kaitan ini, permasalahan siswa tidak boleh dibiarkan begitu saja. Seperti kita ketahui bersama bahwa keberhasilan pendidikan bukan saja tergantung kepada sekolah, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor keluarga siswa dan lingkungan siswa berkembang. Sebaik apapun pendidikan yang dilakukan di sekolah, jika di rumah kurang mendapat perhatian dari keluarga pasti hasilnya tidak maksimal. Demikian juga semaksimal apapun keluarga dan sekolah berusaha mendidik seorang anak, jika lingkungan masyarakatnya tidak mendukung tentulah hasilnya akan jauh dari harapan.

Di Gemolong saat ini sudah banyak warung internet dan *game online* yang didirikan oleh warga sekitar sebagai lahan mencari nafkah. Dengan biaya akses yang sangat terjangkau oleh masyarakat Gemolong dan sekitar terutama oleh anak-anak sekolah, hal ini mungkin saja menimbulkan dampak yang signifikan terhadap pola belajar dan

perkembangan siswa. Hal ini terjadi jika siswa-siswa tersebut kecanduan dengan internet terutama *game online*. Banyaknya warung internet dan *game online* tersebut membuat remaja usia sekolah banyak yang kecanduan memanfaatkan dan menggunakan fasilitas tersebut.

Hawadi dalam Widayanti (2007:3) mengemukakan bahwa pada prinsipnya game memiliki sifat *seductive* yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi *game online* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. *Game online* menyebabkan remaja terasa tertantang sehingga terus menerus memainkannya, dan menyebabkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, sikap kurang memiliki *self control* yang baik terhadap ketertarikannya pada *game online*. Kesenangan mengakses *game online* dengan penggunaan waktu yang dominan dalam kehidupan sehari-hari akan menyisakan waktu yang sangat sedikit bagi remaja dalam melaksanakan aktivitas penting lainnya seperti makan, minum, belajar, mengerjakan tugas-tugas sekolah dan berinteraksi dengan orang lain.

Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari remaja harus sesuai dengan tingkat perkembangannya, karena jika tidak seimbang akan menimbulkan perilaku salah dalam diri remaja. Perilaku salah dapat mengarahkan remaja pada penyimpangan perilaku. Beberapa penelitian menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari

aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah menyendiri dari kegiatan-kegiatan sosial (isolasi sosial), kehilangan atas kontrol waktu, serta penurunan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting.

Griffiths dalam Dwiastuti (2005:6) mengungkapkan bahwa kondisi ekstrim yang bisa muncul adalah individu akan menjadi sangat cemas jika tidak bermain. Ternyata *adiksi game online* dapat menimbulkan dampak yang sangat besar.

SMK Muhammadiyah 6 Gemolong merupakan sekolah yang sebagian besar siswanya berjenis kelamin laki-laki. Dan sebagian besar yang mempunyai kegemaran bermain internet dan *game online* adalah laki-laki. Beberapa temuan oleh guru Bimbingan dan Konseling di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong adalah banyak siswa yang tidak masuk sekolah, baik itu ijin ataupun tanpa keterangan dan tertangkap basah sedang bermain *game online*. Jadi mereka tidak masuk sekolah hanya untuk bermain *game online*. Belum lagi kenyataan bahwa banyak siswa yang mencuri waktu untuk bermain game di sekolah saat pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) berlangsung.

Hal ini cukup memprihatinkan karena semakin banyak siswa yang tidak masuk sekolah dan berdasarkan informasi dari masyarakat serta orang tua siswa, anak-anak tersebut hanya bermain *game online*. Beberapa orang tua siswa sempat berkonsultasi dengan pihak sekolah untuk mengatasi permasalahan ini. Berdasarkan informasi dari orang tua siswa

tersebut diketahui bahwa anak-anak ini cenderung kurang memperhatikan pelajaran di sekolah dan prestasinya menurun. Mereka kurang memperhatikan orientasi masa depan mereka. Cenderung kurang suka bergaul dengan lingkungan dan lebih asyik dengan *game online*. Hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh Lestari (2000:18) bahwa hubungan sosial penting untuk keberhasilan seorang remaja, maka kekurangan keterampilan sosial pada masa remaja harus segera diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan efek negatif di masa selanjutnya. Merrel (2003:53) juga mengemukakan bahwa keterampilan sosial dan hubungan antar teman sebaya menjadi dasar yang sangat penting untuk mencapai berbagai tipe kesuksesan dalam hidup.

Kegemaran siswa memainkan *game* menjadi hal yang manusiawi karena manusia memiliki sifat *homo ludens* (Huizinga, 1938) yaitu bahwa manusia suka terhadap hiburan. Suatu kebiasaan yang digemari jika didorong dan diarahkan dapat menjadi sesuatu yang lebih berguna. Demikian halnya dengan kebiasaan anak mencuri waktu bermain *game* di kelas dan di sekolah. Jika kebiasaan siswa-siswa tersebut difasilitasi *game* di sekolah, pasti siswa-siswa tersebut sangat senang. Hal ini dengan memodifikasi jenis game dan isinya dengan materi-materi pelajaran.

Salah satu guru SMK Muhammadiyah 6 Gemolong memanfaatkan kegemaran siswa bermain game komputer ini sebagai sebuah celah yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Guru KKPI tersebut mencoba memanfaatkan kegemaran siswa dalam bermain *game*

online untuk membantu proses pembelajaran, yaitu dengan membuat *game* berbasis web yang dapat dijalankan secara lokal.

Seperti sebuah penelitian yang dilakukan Chuang dan Chen (2007) yang diberi judul *Digital Games for Cognitive Learning: a Pilot Study* menghasilkan tentang keberhasilan proses pembelajaran kognitif menggunakan *game* digital, dimana *game* digital tersebut dimodifikasi isinya untuk kepentingan pembelajaran. Hasilnya siswa belajar lebih santai tetapi prosentase daya serap meningkat.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa beberapa kasus kecanduan *game* komputer dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dan kemampuan bergaul siswa, terutama yang terjadi dengan siswa-siswa SMK Muhammadiyah 6 Gemolong. Tetapi salah satu guru KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong memanfaatkan hal ini sebagai sebuah sarana untuk mendidik siswanya, yaitu dengan membuat *game* sederhana sebagai media belajar bagi siswa.

Peneliti tertarik untuk meneliti proses pemanfaatan *adiksi game online* untuk pembelajaran KKPI tersebut. Peneliti akan mencoba melihat pengelolaan yang dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi dari proses yang ada.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah bagaimana pengelolaan *adiksi game online* Dalam Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan

Informasi Pada Siswa SMK Muhammadiyah 6 Gemolong. Fokus ini dirinci menjadi 3 :

1. Bagaimana perencanaan *adiksi game online* dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong?
2. Bagaimana pelaksanaan *adiksi game online* dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong?
3. Bagaimana evaluasi *adiksi game online* dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan perencanaan *adiksi game online* dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong
2. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan *adiksi game online* dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong
3. Untuk mendiskripsikan evaluasi dari *adiksi game online* dalam Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dibidang pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengelolaan *adiksi game online* agar kita lebih positif dalam mensikapi *adiksi game online*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis kepada.

a. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan pengalaman dalam pengelolaan media *game online* ke arah yang lebih positif sehingga dapat mengarahkan anak-anak didiknya makin semangat dalam belajar melalui media *game online*
- 2) Membantu guru dalam mengembangkan profesionalismenya dalam mengajar

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar dapat memberikan wacana pengembangan media belajar berupa *game online*.