BAB 1

PENDAHULUAN

1.01. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi tiap manusia merupakan komponen penting selain kebutuhan pokok berupa makanan, pakaian, tempat tinggal dan lainnya. Pendidikan menjadi hal yang wajib dimiliki bagi manusia mengembangkan potensi dan pencapaian tujuan hidupnya. Pendidikan berperan serta dalam menghasilkan pribadi yang memiliki kemampuan dalam bersaing, bermoral, berperilaku baik serta memiliki akhlak mulia (Mediawati, 2010).

Tirtarahardja dan Sulo (2018) mengungkakan bahwa pendidikan pada hakikatnya mencakup tiga fungsi yaitu memberikan pengarahan pada segenap kegiatan pendidikan, merupakan sebuah pencapaian yang diraih oleh segenap kegiatan pendidikan serta mengandung unsur normatif bagi peserta didik sehingga dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik. Pada tahun 2003 pemerintah mengeluarkan Sistem Perundang-undangan Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa fungsi Pendidikan sebagai pengembangan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang memiliki akal sehat, berhati mulia, baik dalam perilaku, memiliki kemandirian, menjadi individu yang kritis dan demokratis serta tidak lupa kepada Tuhan sebagai pemberi kehidupan.

Pendidikan merupakan serangkaian proses kegiatan untuk mengembangkan seluruh aspek dan potensi manusia dan harus dapat menjadi prioritas yang utama bagi bangsa serta dilandasi dasar untuk menempuh pendidikan-pendidikan berikutnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah pada tahun 2008 nomor 74 yang menjelaskan bahwa Pendidikan Dasar adalah

strata pendidikan melalui pendidikan resmi yang berlandaskan pendidikan menengah yang dilaksanakan dalam bentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah atau Pendidikan serupa dengan strata yang sama serta menjadi kelanjutan pendidikan yang tunggal pada satuan pendidikan berupa Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah, atau serupa.

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah dasar dapat ditandai oleh berbagai indikator. Salah satu indikator yang digunakan adalah tingkat pencapaian prestasi akademik siswa dimana jika prestasi akademik siswa baik maka dapat dikatakan pendidikan berhasil. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh Mediawati (2010) bahwa mutu pendidikan pada saat ini dapat ditunjukkan melalui prestasi akademik yang dicapai oleh siswa sebagai ukuran keberhasilannya. Keberhasilan proses pendidikan ditunjukkan dengan tinggi rendahnya prestasi akademik yang dicapai oleh para siswa.

Prestasi akademik atau prestasi akademik didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh para siswa atau peserta didik setelah melakukan proses atau kegiatan pembelajaran. Prestasi akademik dapat menjadi bukti keberhasilan seorang siswa setelah melakukan usaha atau kegiatan belajar (Rusyan, 2007). Menurut Surya (2004) bahwa prestasi akademik merupakan hasil belajar seorang siswa yang menunjukkan perubahan tingkah laku dalam hal ilmu pengetahuan, keterampilan serta sikap setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan hasil pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, prestasi akademik dapat dikatakan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran di sekolah.

Prestasi akademik merupakan hasil (*output*) penilaian dari sebuah proses pembelajaran yang telah dilakukan meliputi perubahan tingkah laku siswa atau

meningkatnya kemampuan siswa dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Prestasi akademik sebagai hasil dari sebuah tes atau penilaian selanjutnya dinyatakan dengan angka, huruf atau kalimat dalam periode tertentu sehingga dapat diketahui perkembangan dari siswa tersebut (Sugihartono, 2007). Prestasi akademik yang diperoleh merupakan suatu ukuran keberhasilan yang dicapai oleh siswa dan juga untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut mampu menguasai materi pelajaran yang diberikan. Siswa yang mendapatkan prestasi tinggi atau nilai yang tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar.

Dewasa ini, prestasi akademik yang dicapai oleh siswa sekolah dasar masih cukup rendah. Terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Ansori, Endang dan Yusuf (2016) yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang sering bolos atau berada di luar kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan sebagian siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga mereka takut masuk di dalam kelas, dengan alasan takut akan dihukum, dan merasa bosan di dalam kelas. Sebagian siswa lain juga sering bolos dengan alasan merasa bosan dengan mata pelajaran tertentu maupun ada pengaruh teman dari luar sekolah. Bahkan ada siswa yang sering keluar masuk pada saat proses pembelajaran berlangsung dan kurang memperhatikan guru pada saat mengajar, baik siswa laki-laki maupun perempuan. Hal ini terjadi karena adanya pengaruh faktor dari dalam diri siswa maupun dari luar sehingga mereka mengesampingkan belajar. Akibatnya siswa akan ketinggalan materi pelajaran, sehingga hasil evaluasi tidak mencapai nilai ketuntasan yang sudah ditentukan.

Melihat fakta yang terjadi di lapangan bahwa perilaku di atas akan membawa dampak buruk bagi siswa seperti resiko akan ketinggalan materi pelajaran, bahkan bisa saja tidak naik kelas. Dengan ketinggalan pelajaran siswa tidak dapat menjawab ketika diadakan evaluasi maupun ulangan, sehingga akan terlihat hasil yang dicapai siswa tidak mencapai taraf ketuntasan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahmawati (2018) yang mengungkapkan bahwa didapati siswa kesulitan dalam membaca sehingga harus mengeja tulisannya dahulu agar dapat membaca dengan baik. Selanjutnya ditemukan bahwa siswa masih kesulitan dalam bidang matematika, sehingga guru harus lebih intensif dalam membimbing. Selain hal tersebut adapula siswa yang sering melamun dalam pelajaran sehingga menyebabkan siswa tersebut kehilangan konsentrasinya dalam belajar. Bedasarkan masalah-masalah yang ditemukan, siswa-siswa tersebut menempati peringkat terendah dalam prestasi akademik.

Kemudian data yang diperoleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* pada tahun 2015, Indonesia menempati urutan paling akhir pada kemampuan matematika, sains dan membaca dari 36 negara yang tergabung didalamnya. Hasil survey PISA (2015) mengenai rendahnya kemampuan membaca anak usia 15 tahun di Indonesia yang hanya mendapatkan urutan ke 10 dari 71 negara yang berpartisipasi. Hal ini didukung studi International Association for the Evaluation of Educational Achievement, anak-anak di Indonesia ternyata hanya mampu menguasai 30 persen dari materi bacaan dan sulit untuk menjawab soal-soal berbentuk uraian yang memerlukan penalaran. Hasil survey yang dilakukan Reddy (2018) bahwa Indonesia tidak masuk dalam kategori dengan pendidikan terbaik, meskipun Indonesia tercantum

dalam daftar tersebut. Keadaan ini demikian menjadi perhatian sehingga sudah menjadi tugas bersama untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

Prestasi akademik bagi siswa sekolah sangat penting sebab dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui perubahan tingkah laku belajar yang sudah dilakukan oleh siswa. Winkel (1996) menyatakan bahwa prestasi akademik merupakan sebuah bukti keberhasilan dari usaha yang dicapai oleh siswa setelah mempelajari sesuatu atau memperoleh pengalaman belajar. Prestasi akademik menunjukkan kualitas dan kuantitas yang telah dicapai seorang siswa. Prestasi akademik yang dicapai oleh siswa dari proses pembelajaran tersebut juga akan memiliki perbedaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa tentu jelas berbeda disamping banyak faktor lain yang turut memeranguhinya juga berbeda-beda pada tiap siswa.

Keberhasilan siswa Sekolah Dasar dalam mencapai prestasi akademik dapat menunjang pencapaian prestasi pada jenjang berikutnya. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Sekolah Dasar merupakan komponen dari pendidikan dasar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. Pendidikan dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan siswanya dalam melanjutkan pelajarannya ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi. Oleh sebab itu prestasi akademik siswa Sekolah Dasar sangat penting untuk diperhatikan agar ke depannya siswa dapat mengikuti pelajaran pada jenjang berikutnya.

Hasil survei awal dengan melakukan wawancara terhadap lima siswa di Sekolah Dasar Kanisius Jatingaleh Semarang diketahui bahwa siswa sering mendapatkan nilai ulangan jelek dalam beberapa mata pelajaran, seperti Matematika, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris dan IPA sehingga berdampak terhadap pencapaian prestasi akademik siswa. Nilai kurang yang diperoleh siswa memengaruhi perolehan nilai raport siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kepala Sekolah, dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diketahui masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM dalam mata pelajaran tertentu. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa masih banyak diantara siswa yang mendapatkan nilai kurang dari nilai KKM, sehingga tidak jarang guru melakukan tes remedial untuk memperbaiki nilai yang diperoleh. Guru melakukan tes remedial agar nilai siswa dapat ditingkatkan, sebab perolehan nilai yang rendah berakibat pada penurunan prestasi siswa secara keseluruhan.

Tingkat pencapaian prestasi akademik yang rendah akan berdampak buruk bagi perkembangan siswa selanjutnya. Rendahnya prestasi akademik menurut Al-Zoubi dan Younes (2015) merupakan masalah terbesar yang dihadapi oleh lembaga pendidikan. Hal ini mengakibatkan terganggunya proses pendidikan di sekolah, pengulangan pelajaran maupun ujian serta tidak dapat melanjutkan kegiatan belajar pada jenjang berikutnya. Hal ini serupa dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Izzaty, Ayriza, dan Setiawati (2017) yang mengatakan bahwa siswa sekolah dasar dengan prestasi akademik yang tidak optimal mengakibatkan siswa mendapatkan nilai yang rendah atau di bawah nilai kompetensi yang ditetapkan sekolah sehingga mengakibatkan siswa tinggal kelas serta kesulitan dalam melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Peranan penting dalam pencapaian prestasi akademik yaitu menghasilkan generasi yang berkualitas. MeenuDev (2016) menjelaskan bahwa prestasi akademik siswa terutama di tingkat sekolah dasar tidak hanya menjadi penunjuk berhasil atau tidaknya suatu sekolah tetapi secara umum sebagai penentu utama masa depan anak dan dapat berguna bagi bangsa dan negara.

Reda dan Mulugeta (2018) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan langkah awal untuk setiap aktivitas manusia. Pendidikan berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan berkaitan langsung dengan tingkat kepuasan hidup dan kesempatan untuk memperoleh hidup yang lebih baik. Beberapa dampak buruk yang mungkin dialami siswa jika memperoleh prestasi yang rendah diantaranya adalah kegagalan dalam ujian akhir, rendahnya kemampuan berpikir siswa, rendahnya kemampuan dalam melakukan riset (penelitian) dan rendahnya standar hidupnya kelak (Ogunjide, 2001).

Prestasi akademik yang dicapai siswa adalah hasil interaksi dari berbagai faktor yang memengaruhinya baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu. Syah (2014) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Lalu faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Faktor eksternal merupakan faktor yang dapat memengaruhi prestasi akademik siswa yaitu melalui faktor lingkungan masyarakat kelompok teman sebaya salah satunya kecanduan *game online*. Hal ini sejalan dengan pendapat Lee, Yu dan Lin (dikutip Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012) bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan terhadap *game online* dapat mengalami performa akademis yang buruk. Ketergantungan terhadap *game online* akan memengaruhi

minat dan motivasi anak pada aktivitas belajar sehingga akan mengurangi waktu belajar yang seharusnya dijalani oleh seorang anak. Jika hal ini berlangsung secara terus menerus dalam tempo yang lama maka anak akan mengalami penurunan prestasinya di sekolah.

Santrock (2003) mengatakan bahwa ketergantungan terhadap *game online* yang dialami oleh anak-anak dapat memengaruhi berbagai aspek dalam kehidupannya, termasuk dalam pencapaian prestasi akademiknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Shafura dan Tahlil (2017) dalam jurnalnya mengatakan bahwa *game* merupakan salah satu variabel yang turut menghambat perkembangan siswa dalam proses pencapaian prestasi di sekolah. Semakin tinggi tingkat kecanduan yang dialami oleh seorang anak dalam bermain *game online* maka semakin besar kemungkinan untuk menurunkan prestasi akademik yang akan didapatkannya.

Kecanduan *game online* dikenal pula dengan istilah *game addiction*, yang berarti bahwa tidak ada aktivitas lain yang ingin dikerjakan selain hanya bermain *game* dan *game* menjadi sangat penting dalam kehidupannya (Pirantika & Purwanti, 2017). Young (dikutip Pande & Marheni, 2015) mengatakan kecanduan *game* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Seorang pemain akan berpikir tentang *game online* dan sering berfantasi mengenai *game online* ketika seseorang harus berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan memfokuskan hanya pada aktivitas bermain *game online* dan cenderung akan mengabaikan aktivitas-aktivitas lainnya. Bermain *game* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

Kecanduan *game online* merupakan pola perilaku bermain *game online* yang ditandai oleh ketidakmampuan dalam mengendalikan bermain *game online*,

lebih memprioritaskan bermain *game online* dibandingkan minat terhada aktivitas lainnya serta terus menerus bermain *game online* meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* ketika mengalami beberapa gejala yang mengarah ke gangguan yang terlihat secara klinis (Lutfiwati, 2018). Menurut American Psychiatric Association (2013) dalam The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition (DSM-5), kecanduan *game online* diidentifikasi sebagai gangguan (*internet gaming disorder*) yang merupakan salah satu bentuk penggunaan internet secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis.

Ciri-ciri anak yang telah mengalami kecanduan terhadap *game online* sebagaimana dijelaskan oleh Lemmens (2009) diantaranya adalah anak akan terus-menerus memikirkan *game online* yang dimainkannya di sepanjang harinya dalam aktivitas apapun. Anak yang telah kecanduan cenderung menghabiskan waktu bermain *game online* yang sangat banyak sampai batas waktu yang susah dikontrol dan akan terus-menerus meningkat intensitas bermainnya. Hal ini akan menyebabkan anak melupakan tugasnya sehari-hari seperti belajar, mengerjakan tugas, sekolah, membantu orang tua, bahkan sampai kegiatan sehari-hari seperti makan, mandi, tidur dan hobi akan dilupakannya. Anak-anak yang sudah kecanduan *game online* akan merasa gelisah dan cemas ketika berhenti atau dilarang bermain *game online*. Pada akhirnya, penggunaan *game online* secara berlebihan akan menyebabkan konflik pribadi dan sosial, seperti halnya dimarahi orang tua, dimarahi guru karena lupa mengerjakan tugas atau mendapat nilai jelek, dijauhi oleh teman-temannya karena lebih suka menyendiri, dan sebagainya.

Akbar (2001) mengatakan bahwa sebuah *game online* diciptakan dan dirancang suatu *reinforcement* yang bersifat segera sehingga begitu pemain berhasil melampaui target tertentu akan tertarik untuk tetap memainkannya. Para pecandu *game online* akan berusaha untuk terus meningkatkan level permainannya demi memperoleh skor yang tinggi sehingga membuat seseorang bermain *game online* selama berjam-jam di depan monitor tanpa henti hingga menyebabkan anak membolos sekolah.

Kecanduan *game online* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Pirantika dan Purwanti (2017) menyatakan bahwa dampak negatif dari bermain *game online* bagi siswa adalah munculnya rasa malas untuk belajar karena terlalu sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Waktu siswa untuk belajarpun akan menjadi berkurang. Uang jajan atau uang yang akan digunakan untuk membayar sekolah juga rawan diselewengkan agar bias bermain *game online*. Dampak lainnya yang sering muncul yaitu pola makan akan terganggu, emosi menjadi labil, jadwal ibadah akan dilalaikan dan kecenderungan untuk membolos sekolah demi *game online* yang menjadi kegemarannya.

Banyak ilmuwan atau pakar telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perkembangan akademis siswa. Gentile (dikutip Pande & Marheni, 2015) mengatakan bahwa anak-anak yang sudah mengalami kecanduan *game online* cenderung akan mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan perilaku agresif dan mengalami masalah sosial lainnya seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata. Hal ini disebabkan lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga mengurangi waktu yang dapat dilakukan siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan lainnya.

Schie dan Wiegman (dikutip Pande & Marheni, 2015) mengatakan bahwa siswa yang sudah kecanduan *game online* akan mencurahkan waktu yang sedikit untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, karena tidak memiliki waktu luang lagi dan sudah habis untuk bermain *game online*. Hal ini pada akhirnya akan mengakibatkan waktu yang tercurah untuk kegiatan akademis habis dan akibatnya akan menurunkan prestasi yang mungkin dicapainya. Ip, Jacobs dan Watkins (dikutip Pande & Marheni, 2015) menyatakan bahwa *game online* mengakibatkan penurunan prestasi akademik karena *game* memiliki sifat seperti distraksi atau pengalih perhatian siswa dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa menjadi berkurang karena *game online* berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor. Semakin tinggi kecanduan pada *game online*, maka semakin rendah prestasi yang dapat diraihnya.

Permasalahan yang terjadi adalah adanya kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Dasar Kanisius Jatingaleh Semarang. Hasil survei dan wawancara dengan lima siswa kelas V menunjukkan adanya kecenderungan siswa mengalami kecanduan terhadap *game online*. Dari lima siswa yang telah diobservasi dan diwawancara, diketahui empat anak rata-rata menghabiskan waktu bermain lebih dari dua jam sehari, bahkan jika di hari libur bisa bermain sampai tiga jam lebih dalam sehari. Hasil wawancara diketahui hanya satu anak yang menghabiskan waktu bermain tidak lebih dari setengah jam, artinya empat dari lima anak yang diwawancara cenderung mengalami kecanduan. Dari hasil wawancara diketahui seluruh siswa yang diwawancara biasa bermain *game online* melalui *smartphone*. Waktu bermain biasanya sehabis pulang sekolah, namun tidak jarang dilakukan malam hari sehingga mengorbankan waktu belajar di rumah. Ada tiga siswa diketahui sering

memikirkan *game online* yang dimainkannya saat sedang *offline*. Adapun akibat yang sering dialami oleh siswa adalah konflik dengan orang tua dan guru, misalnya dimarahi orang tua karena bermain terlalu lama dan sampai lupa waktu belajar atau makan dan dimarahi guru karena lupa mengerjakan PR akibat terlalu *asyik* bermain *game online*.

Hasil penelitian Pande dan Marheni (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa, dimana setiap kenaikan variabel kecanduan *game online* akan mendorong terjadinya penurunan pada variable prestasi akademik dan sebaliknya. Penelitian serupa yang dilakukan Julia (2018) bahwa adanya pengaruh yang cukup signifikan antara bermain game onlne dengan prestasi akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki korelasi yang kuat terhadap prestasi akademik siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase sebesar 68,96%.

Penelitian Turel dan Toraman (2015) menunjukkan adanya pengaruh kecanduan internet terhadap prestasi akademik siswa. Siswa yang dapat mencapai kesuksesan akademik ditunjukkan dengan prestasi akademik yang meningkat memiliki tingkat kecanduan yang rendah terhadap internet. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kakkar, Ahuja, dan Dahiya (2015) yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan internet terhadap prestasi akademik dan kesehatan mental siswa. Siswa yang mengalami kecanduan internet terbukti mengalami permasalahan dalam pencapaian prestasi akademik dan kesehatan mentalnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa.

1.02. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui secara empirik hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik pada siswa Sekolah Dasar.

1.03. Manfaat Penelitian

1.03.01. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan bagi kajian ilmu Psikologi, khususnya dalam Psikologi Pendidikan mengenai prestasi akademik pada siswa berkaitan dengan kecanduan *game online*.

1.03.02. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi siswa dan semua pihak yang terkait dalam membantu memahami prestasi akademik siswa ditinjau dari faktor kecanduan *game online*.