

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, yang menjadi salah satu unsur pokok yang sangat penting dalam menjamin perkembangan kehidupan bangsa. Tanpa adanya pendidikan, suatu bangsa tidak akan mampu menyelenggarakan kehidupan masyarakat yang lebih baik dan berkualitas. Pendidikan juga tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi pendidikan juga ditunjukkan untuk membangun dan mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sehingga dapat membentuk manusia yang cerdas, kreatif, inovatif, serta memiliki nilai-nilai religius.¹

Undang-undang Nomor. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional menyatakan bahwasannya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Dari pendapat tersebut maka pendidikan merupakan sebuah usaha yang sengaja di jalani oleh manusia agar dapat membawa

¹ Siti Rahmi Jalilah. "Merangsang Minat Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama Untuk Mata Pelajaran Aqidah di Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Basicedu, ISSN:2580-1147. Vol .5 No. 6. 2021

² <https://peraturan.bpk.go.id/home/details/46794/uu-n02-tahun-1989> (diakses 10, November 2022)

dampak yang positif bagi manusia itu sendiri, masyarakat, negara, serta bangsa dan agamanya. Dengan berpendidikan kita dapat menyadari apa yang baik dan apa yang buruk bagi kita serta berwawasan luas terkait dengan suatu hal. Dengan berpendidikan juga, kita bisa mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih baik serta bertujuan untuk mencapai cita – cita yang diinginkan.

Menurut Iswinarti permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan turun temurun serta memiliki nilai yang baik serta memiliki nilai tersendiri. Hal ini berarti permainan tradisional adalah warisan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya terdapat unsur-unsur serta nilai – nilai moral, budaya yang berguna untuk anak cucu dalam menghadapi kehidupan selanjutnya.

³ Bishop dan Curtis menggambarkan permainan tradisional sebagai permainan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dengan permainan tersebut mengandung nilai – nilai baik, positif, berharga, dan diinginkan.⁴ Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah di turunkan dari nenek moyang kita, sehingga kita dapat merasakan fungsi, manfaat serta tujuan dan maksud dari permainan tradisional tersebut. dengan demikian anak cucu dapat merasakan permainan yang telah di mainkan oleh nenek moyang. Permainan tradisional juga permainan yang memiliki nilai – nilai serta pesan moral yang baik bagi siapa saja yang memainkannya.

³ Maulana, Aliffatul, Fikri Nazarullail, and Dwi Nurhayati Adhani. “Peran Guru Terkait Tentang Permainan Tradisional Berbasis Aplikasi di Satuan PAUD di Era New Normal.” *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research)* 2.2 (2021)

⁴ Hasanah, N & dkk. 2017 “Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional”. Yogyakarta : Aswaja Prasindo

Menurut Kim, *game online* adalah permainan yang dapat di mainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Lebih lanjut Winn dan Fisher mengatakan bahwa *game online multiplayer* ialah pengembangan dari *game* yang di mainkan oleh satu orang, sebagian besar, menggunakan bentuk dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama dengan semua *game* lainnya.⁵

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui jaringan internet. *Game online* menawarkan fasilitas yang lebih karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. Daya tarik *game online* tentunya dapat memikat para pecinta *game*, dikarenakan monitornya memiliki gambar 3 dimensi yang membuat permainan terasa lebih nyata seperti layaknya di dunia sungguhan. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan di dunia virtual atau maya.⁶ Berdasarkan pendapat tersebut, maka *game online* merupakan permainan yang di menawarkan fitur-fitur tersendiri sehingga dapat memanjakan mata para pemain, permainan ini juga harus memerlukan akses internet agar dapat terhubung untuk memainkannya. Selain itu para pemain juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai kota maupun dari berbagai negara. *Game online* juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Dengan bermain *game online*

⁵ Akbar, K. 2012. "Pengertian Game Online dan jenisnya".

⁶ Kustiawan, Andri Arif, et al. "Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan". CV. AE MEDIAA GRAFIKAA, 2019.

peserta didik akan kecanduan dan akan serta akan lupa dengan hal yang ingin dia kerjakan seperti mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Minat belajar adalah suatu faktor internal dari peserta didik yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Di samping minat dalam belajar peserta didik juga harus memiliki sikap disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat di laksanakan dengan baik.⁷ Berdasarkan paparan mengenai minat dan belajar di atas maka dapat di simpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa adanya keterpaksaan dari siapa pun. Kegiatan ini juga dapat berlangsung secara lama tanpa merasa jenuh ketika seseorang merasa senang mengalami proses tersebut. Dengan berminat untuk belajar maka kita dapat mengalami perubahan perilaku atau tingkah laku kita, perubahan perilaku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap kita.

Perbandingan minat belajar telah banyak diteliti, hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti antar lain yakni penelitian dari Novita Ervina Widara Santy dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi anak terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial

⁷ Hudaya, Adeng. "Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik." *Research and Development Journal of Education*, 4.2 (2018)

secara efektif di bandingkan dengan permainan modern.⁸ Kemudian dari Bayu Triyas Sukmo Wibowo pada hasil penelitiannya yaitu bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat siswa yang menggunakan sistem daring dan luring.⁹ Selanjutnya dari Arief Aulia Rahman dkk pada hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat 24 peserta didik kelas tinggi secara keseluruhan menyukai dan bermain *game online* setiap hari. Sehingga dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar peserta didik dikarenakan kurangnya minat belajar dari peserta didik.¹⁰

Perbedaan serta keunikan dari penelitian ini dengan penelitian yang lain yaitu pada penelitian ini meneliti terkait dengan membandingkan serta ingin melihat minat belajar dari peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online*. Selain itu pada lokasi penelitian yang peneliti lakukan yakni di MIT Al-Anshor Ambon, belum ada peneliti yang meneliti terkait dengan judul atau masalah yang sama dengan penelitian ini. Hal inilah yang membuat peneliti melakukan penelitian di MIT Al-Anshor Ambon.

Pentingnya peneliti melakukan penelitian ini yakni untuk melihat minat belajar pada peserta didik yang sering bermain permainan tradisional dan *game online*. Selain itu pada zaman sekarang dan dikalangan anak-anak permainan

⁸ Nofita Ervina Widara Santy, Skripsi: “Perbandingan permainan tradisional dengan permainan modern terhadap keterampilan anak usia sekolah dasar di SDN 1 Rakam tahun pelajaran 2017/2018” (Program studi PGSD FKIP, Universitas Hamzanwadi Selong, 2018) Hal V.

⁹ Bayu Triyas Sukmo Wibowo. “Perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online* pada kelas V SDN 60 kota Bengkulu” (program studi PGSD FKIP, Universitas Bengkulu, 2014) Hal IV.

¹⁰ Puji Meutia, Febri Fahreza dan Arief Aulia Rahman. “Analisis dampak negatif kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SDN Ujong Tanjung” Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 11.1 (2020)

tradisional sudah mulai punah. Hal ini dikarenakan munculnya permainan-permainan modern yang bermunculan seperti *game online*. Hal ini di khawatirkan terhadap minat belajar peserta didik yang akan semakin menurun di sekolah. Peneliti ingin membandingkan antara permainan tradisional dan *game online* di karenakan pada permasalahan di lapangan yang dimana terdapat peserta didik yang membawa *handphone* secara diam-diam disekolah dan sering memainkan permainan yang bersifat *online/game online* dikelas pada saat jam istirahat. Namun ada juga peserta didik yang tidak membawa *handphone* dikelas dan lebih memilih untuk bermain permainan tradisional di saat jam istirahat. Oleh sebab itu peneliti ingin melihat minat belajar dari peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dan penemuan masalah di MIT Al-Anshor Ambon yang dilakukan peneliti saat magang III pada tanggal 15 September sampai 15 Desember, telah ditemukannya masalah bahwasannya peserta didik sering membawah *handphone* secara diam-diam ke sekolah. Hal ini dilakukan oleh peserta didik karena ingin memainkan *game online* disekolah. Sehingga dari masalah ini peneliti dapat mengidentifikasi bahwasanya sikap peserta didik cukup acuh tak acuh untuk mendengarkan materi didalam kelas. Hal ini di akibatkan tidak fokusnya peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Selain itu kefokusn peserta didik juga terbagi antara pembelajaran yang sedang berlangsung dengan permainan yang dimainkan oleh peserta didik. Dari uraian masalah tersebut maka peneliti mengangkat judul “**Studi Perbandingan Permainan Tradisional Dan Game**

Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIT Al-Anshor Ambon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kurangnya minat belajar pada peserta didik kelas IV di dalam kelas
2. Bermain yang berlebihan sehingga lupa waktu
3. Peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran di dalam kelas
4. Seringnya membawa *handphone* di sekolah tanpa sepengetahuan guru
5. Tidak fokus saat proses pembelajaran di dalam kelas
6. Peserta didik mengabaikan peraturan di sekolah yaitu dilarang membawa *handphone*
7. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang diatas maka dapat di rumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah dampak permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIT Al-Anshor Ambon?
2. Bagaimanakah perbandingan antara permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIT Al-Anshor Kota Ambon?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dampak permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIT Al-Anshor Ambon
2. Mengetahui perbandingan antara permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas V MIT Al-Anshor Kota Ambon?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Berguna bagi peneliti sehingga dapat mengetahui sumber pengetahuan terkait dampak permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik.
 - b. Berguna bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan dan melanjutkan penelitian ini yakni permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik : Sebagai pengetahuan dan pemahaman serta penyadaran akan dampak permainan tradisional dan *game online*.
 - b. Bagi guru: Sebagai bahan informasi dan juga laporan tentang permainan tradisional dengan *game online* terhadap minat belajar peserta didik.

- c. Bagi sekolah: Dapat berguna bagi kurikulum yang mengadopsi keterampilan-keterampilan anak yang bersumber dari permainan tradisional.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, maka peneliti merasa perlu untuk memberikan beberapa penjelasan sebagai berikut:

1. permainan tradisional merupakan permainan yang telah di turunkan dari nenek moyang kita, sehingga kita dapat merasakan fungsi, manfaat serta tujuan dan maksud dari permainan tradisional tersebut. dengan demikian anak cucu dapat merasakan permainan yang telah di mainkan oleh nenek moyang. Permainan tradisional juga permainan yang memiliki nilai – nilai serta pesan moral yang baik bagi siapa saja yang memainkannya.
2. maka *game online* merupakan permainan yang di menawarkan fitur-fitur tersendiri sehingga dapat memanjakan mata para pemain, permainan ini juga harus memerlukan akses internet agar dapat terhubung untuk memainkannya. Selain itu para pemain juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai kota maupun dari berbagai negara.
3. minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa adanya keterpaksaan dari siapa pun. Kegiatan ini juga dapat berlangsung secara lama tanpa merasa jenuh ketika seseorang merasa senang mengalami proses tersebut. Dengan berminat untuk belajar maka kita dapat mengalami perubahan perilaku atau tingkah laku kita, perubahan perilaku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap kita.