

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sarana agar terciptanya manusia yang mempunyai kepribadian yang baik dan memiliki ilmu yang dapat digunakan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di masa yang akan datang. Sebagaimana telah diketahui bahwa pendidikan merupakan salah satu komponen yang bisa dikatakan sangat penting dalam meningkatkan SDM di Indonesia. Sarana pendidikan berfungsi untuk membina, mendidik, dan membimbing manusia agar dapat berguna bagi agama, nusa dan bangsa.

Dalam masyarakat, pendidikan merupakan dasar pembentukan stratifikasi, dimana ketika seseorang berpendidikan tinggi maka ia akan memiliki strata yang tinggi di masyarakat, mereka dihargai, disegani karena masyarakat percaya bahwa yang berpendidikan pasti memiliki kepribadian yang baik dan ilmu yang tinggi, lain halnya dengan seseorang yang bisa dikatakan tidak berpendidikan mereka akan dipandang sebelah mata oleh masyarakat.

Sebagaimana telah diketahui bahwa pendidikan dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu pendidikan formal (pendidikan di sekolah), pendidikan nonformal (pendidikan diluar sekolah seperti bimbel), dan pendidikan informal (pendidikan di dalam keluarga). Dimana ketiga jenis pendidikan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya dan dibutuhkan oleh setiap individu.

Pendidikan dalam hal ini berupaya untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang. Maksud dari memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang ialah ketika seseorang mendapatkan pendidikan otomatis ia mempunyai pengetahuan yang ditunjang oleh *skill*. Hal tersebut yang dapat menunjang hidupnya dimasa yang akan datang ketika ia bersaing didunia kerja.

Berbicara mengenai pendidikan pasti tidak lepas dari apa yang namanya belajar. Belajar bisa dilakukan dimana saja begitupun dengan pengetahuan

Fahrul Wazdi, 2016

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang bisa didapat darimana saja, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitar. Belajar juga bisa diartikan sebagai proses perubahan seseorang baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya. Belajar perlu adanya aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Maka aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting dalam belajar.

Seperti halnya ketika seseorang berada di kelas atau di luar kelas kemudian seseorang tersebut melakukan sebuah kegiatan, hal demikian dapat dikatakan sebagai belajar karena dalam kegiatan tersebut menimbulkan perubahan pada pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dapat dipahami bahwa belajar dapat pula didapat melalui pengalaman. Karena melalui pengalaman dapat memberikan suatu proses perubahan.

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik yang bersifat fisik maupun rohani. Misalnya menggambar, menulis, memperhatikan, berpikir guna terjadi perubahan dalam diri siswa sehingga manifestasi dari kegiatan atau aktivitas tersebut terjadi perubahan baik prilaku, kebiasaan, keterampilan, pengertian yang mengarah pada hal-hal yang positif.

Tanggung jawab seorang mahasiswa terhadap dirinya sendiri yakni belajar dan menuntut ilmu untuk bekal dimasa yang akan datang dan berperilaku sesuai nilai dan norma yang berlaku karena pada dasarnya mahasiswa dapat dikatakan *agent of change* yang dapat membuat perubahan ke arah yang lebih baik di masa yang akan datang.

Di era modern seperti sekarang ini, teknologi sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Semua orang dalam menjalankan aktivitasnya terfokus pada teknologi, dari pekerjaan di rumah sampai dengan pendidikan, semua membutuhkan teknologi. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi yaitu adanya *game online* yang digemari oleh anak-anak masa usia sekolah.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan koneksi internet. Dalam permainannya *game online* tidak monoton seperti *game offline* karena dalam permainannya *game online* dapat berkomunikasi dengan pemain lain sehingga permainan tersebut terasa lebih hidup dan

menyenangkan. Hal inilah yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan dalam bermain *game online* apalagi *game online* lebih cenderung lebih banyak variasinya dan lebih tinggi grafisnya sehingga dapat memicu ketertarikan seseorang untuk memainkannya.

Terdapat banyak sekali macam-macam *game online* yang saat ini digemari oleh banyak orang, seperti *Ragnarock*, *Point blank*, *Defence of the Ancients*, dan *Clash of clan*. Macam-macam *game online* tersebut mempunyai variasinya masing-masing sehingga memicu ketertarikan seseorang untuk memainkannya. Bahkan salah satu *game online* yaitu *clash of clan* menempati *cluster* pertama aplikasi game di *playstore*.

Berdasarkan pemberitaan yang dimuat dalam laman kompas.com internasional terdapat salah satu remaja asal Rusia yang bernama Rustam berumur 17 tahun tewas akibat bermain *game online* selama 22 hari tanpa henti. Ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* mempunyai dampak sangat buruk bagi seseorang. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti bahwa ketika seseorang sudah bermain *game online* mayoritas dari mereka menggunakan waktunya hanya untuk bermain *game online*.

Hal tersebut dikhawatirkan dapat mengganggu peranan mahasiswa yaitu belajar, karena pada dasarnya tanggung jawab inti dari seorang mahasiswa yakni belajar. Seseorang yang suka bermain *game* akan lebih banyak menghabiskan waktunya berjam-jam di depan komputer untuk bermain *game* sehingga intensitas belajarnya berkurang. Hal tersebut yang mungkin berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajar mahasiswa tersebut, atau mungkin ketika seseorang kecanduan dalam bermain *game online* sama sekali tidak berpengaruh terhadap perilaku belajarnya atau mungkin malah menjadikan seseorang yang kecanduan dalam bermain *game online* tetap mendapatkan prestasi.

Dari ulasan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian kepada para pecandu *game online* dengan judul “KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Bandung”.

1.2 RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan pada latar belakang pembahasannya, maka penulis mengajukan rumusan masalah pokok penelitian, yaitu : “Bagaimana kecenderungan perilaku belajar para *gamers* di kota Bandung?”

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada pokok permasalahan, maka masalah pokok tersebut penulis jabarkan dalam batasan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas mahasiswa dalam bermain *game online*?
2. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*?
3. Bagaimana perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*?
4. Bagaimana dampak positif dan negatif mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*?
5. Bagaimana upaya menanggulangi dampak negatif mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran umum mengenai bagaimana kecenderungan perilaku belajar para *gamers* di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Bandung.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui intensitas mahasiswa dalam bermain *game online*.
- b. Untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.
- c. Untuk mengetahui perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.

- d. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.
- e. Untuk mengetahui bagaimana upaya menanggulangi dampak negatif mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pengetahuan dalam bidang Sosiologi khususnya mengenai kecenderungan perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Bandung.
- b. Untuk mendukung teori-teori yang sudah ada sebelumnya sehubungan dengan teori perubahan sosial William F. Ogburn yang menyatakan bahwa kebudayaan material akan lebih cepat diterima dibandingkan dengan kebudayaan immaterial.
- c. Sebagai bahan perbandingan bagi penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berhubungan dengan bidang Sosiologi maupun pendidikan seperti :

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang nyata dan sebagai pembelajaran dalam hal penggunaan teknologi secara bijaksana.
- b. Bagi mahasiswa program studi pendidikan Sosiologi, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi pemahaman mengenai kecenderungan perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.
- c. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam memahami kecenderungan perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.

1.5 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

1. Bab I yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II yaitu kajian pustaka yang berisi konsep-konsep dan teori-teori mengenai kecenderungan perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Bandung secara umum, seperti belajar, perilaku belajar, internet, *game online*, *gamers*, penelitian terdahulu, teori perubahan sosial. Teori yang dijelaskan pada bab ini akan menjadi pisau analisis pada bab IV. Maka dari itu teori yang digunakan memiliki keterkaitan dengan pembahasan yang tertuang pada bab IV.
3. Bab III yaitu metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik. Desain penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.
4. Bab IV yaitu temuan dan pembahasan yang terdiri atas uraian mengenai bagaimana kecenderungan perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Bandung. Hasil temuan juga dikaitkan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan sehingga hasil penelitian lebih bersifat ilmiah.
5. Bab V yaitu simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang terdiri dari inti setiap pembahasan mengenai kecenderungan perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*, implikasi dari penelitian skripsi, dan rekomendasi bagi pihak-pihak yang terlibat seperti responden, orang tua, dan dapat menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti lebih lanjut.