

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan perilaku sosial remaja. Kemajuan teknologi informasi seperti smartphone, jaringan internet berkecepatan tinggi, media sosial, dan game daring (online games) telah menciptakan dunia baru yang menarik bagi generasi muda. Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena meningkatnya intensitas penggunaan *game online* di kalangan siswa sekolah menengah menjadi salah satu isu penting yang perlu mendapat perhatian serius, terutama karena fenomena ini memiliki implikasi terhadap prestasi belajar dan keseimbangan kehidupan akademik siswa (Rahman et al., 2023).

Generasi Z adalah generasi yang tidak pernah mengenal kehidupan tanpa teknologi. Generasi ini dinilai ambisius, melek digital, percaya diri, kerap menggunakan bahasa gaul, dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Generasi Z juga mudah terkena depresi dan kecemasan ketika menghadapi sesuatu. (Husna et al., 2024)

Pada November 2016 Pew Research Center melaporkan 95% orang dewasa di Amerika memiliki ragam jenis ponsel, dan 77% diantaranya telah menggunakan smartphone. Rata-rata umur orang yang memiliki smartphone yaitu; umur 18-29 tahun 83%, umur 30-49 Tahun 74%, umur 50-64 tahun 49%, dan umur 65 tahun ke atas 19%. Oleh karena itu, penggunaan smartphone sangat populer di kalangan

remaja dan dewasa. Pada November 2016 Pew Research Center melaporkan 95% orang dewasa di Amerika memiliki ragam jenis ponsel, dan 77% diantaranya telah menggunakan smartphone. Rata-rata umur orang yang memiliki smartphone yaitu; umur 18-29 tahun 83%, umur 30-49 Tahun 74%, umur 50-64 tahun 49%, dan umur 65 tahun ke atas 19%. Oleh karena itu, penggunaan smartphone sangat populer di kalangan remaja dan dewasa.(Fitri et al., 2021)

Di lingkungan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Aceh Timur, fenomena serupa juga terlihat semakin nyata. Banyak siswa yang menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online* seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, dan Free Fire. Aktivitas ini sering kali dilakukan dalam durasi panjang, bahkan hingga larut malam, sehingga mengganggu pola belajar, waktu istirahat, dan fokus akademik mereka. Hasil observasi awal menunjukkan adanya penurunan minat belajar dan pencapaian akademik pada sebagian siswa yang terlibat aktif dalam aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Fenomena ini mengindikasikan perubahan signifikan dalam penggunaan waktu dan intensitas bermain, yang secara langsung maupun tidak langsung berdampak pada prestasi akademik siswa (Fitriyani & Siregar, 2022).

Era digital telah mengubah lanskap komunikasi massa secara fundamental. Di era teknologi digital telah memberikan dampak besar pada bagaimana pesan-pesan disebar, diakses, dan dikonsumsi oleh publik. Transformasi komunikasi massa di era digital mencerminkan perubahan mendasar dalam cara berkomunikasi, mengakses informasi, dan berinteraksi dengan dunia sekitar. Era dimana peluang

dan tantangan berjalan seiring, dibutuhkan kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi informasi dan komunikasi juga kemampuan berliterasi, berpikir kritis terhadap semua produk komunikasi massa era digital. Pemahaman tentang transformasi, dinamika dan kecerdasan komunikasi massa era digital menjadi penting bagi siapa pun yang terlibat dalam proses produksi, distribusi atau konsumsi konten media. (Hasan, 2023)

Perubahan tersebut terjadi seiring dengan transformasi sosial dan gaya hidup remaja di era digital, di mana hiburan virtual dan interaksi daring menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya menggunakan perangkat digital untuk tujuan akademik, tetapi juga sebagai sarana hiburan, pelarian dari stres, bahkan sebagai bentuk eksistensi diri di dunia maya (Nasution, 2024). Fenomena ini mencerminkan pergeseran fokus dari aktivitas produktif akademik menuju aktivitas hiburan digital, yang berpotensi menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak penggunaan *game online* terhadap hasil belajar, masih sedikit penelitian yang mengkaji dimensi psikologis dan perilaku dalam konteks lokal dan kultural seperti Aceh, yang memiliki budaya religius dan sosial kuat, menekankan kedisiplinan belajar, serta menjunjung tinggi nilai moralitas. Budaya ini menciptakan tantangan tersendiri dalam memahami bagaimana siswa di lingkungan religius menyesuaikan diri dengan pengaruh global teknologi digital (Deden, 2025).

Konteks penelitian ini berfokus pada siswa MAN 1 Aceh Timur, yaitu remaja berusia 16–18 tahun, yang berada pada fase perkembangan identitas diri dan memiliki kerentanan tinggi terhadap pengaruh lingkungan digital. Penggunaan *game online* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga bagian dari proses pembentukan identitas sosial dan kelompok sebaya. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana siswa memaknai aktivitas bermain *game online*, faktor-faktor yang mendorong keterlibatan mereka, serta dampaknya terhadap prestasi belajar dan kehidupan akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Aceh Timur melalui pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman subjektif siswa dan bagaimana mereka menafsirkan aktivitas bermain game dalam konteks sosial dan budaya lokal. Melalui wawancara mendalam dan observasi, penelitian ini akan berupaya menjawab beberapa pertanyaan utama, antara lain:

1. Bagaimana siswa MAN 1 Aceh Timur memaknai aktivitas bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari mereka?
2. Faktor-faktor apa yang mendorong siswa untuk menghabiskan waktu dalam bermain *game online*?
3. Bagaimana pola penggunaan *game online* memengaruhi prestasi belajar dan perilaku akademik siswa?

4. Bagaimana siswa dan lingkungan sekolah menanggapi dampak dari aktivitas bermain *game online* terhadap capaian akademik mereka?

5. Apa bentuk makna sosial dan identitas diri yang dibangun siswa melalui interaksi dalam komunitas *game online*?

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh kontribusi teoretis berupa pengembangan pemahaman baru mengenai hubungan antara perilaku digital remaja dan prestasi akademik dalam konteks budaya religius, serta kontribusi praktis bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi digital secara sehat dan produktif di kalangan pelajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dideskripsikan diatas maka, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Intensitas tinggi penggunaan *game online* di kalangan siswa MAN 1 Aceh Timur yang menyebabkan kecanduan, mengganggu waktu belajar, ibadah, dan aktivitas sehari-hari
2. Penurunan prestasi akademik siswa akibat kecanduan *game online*, seperti kelalaian mengerjakan tugas, penurunan minat belajar, dan ketidakteraturan pola hidup.

1.3 Batasan Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini mengambil subjek pada seluruh siswa MAN 1 Aceh Timur yang berada didesa Gampong.jalan Idirayeuk. Yang terlibat dalam *game online*.
2. Penelitian ini berfokus pada pengaruh *game online* terhadap prestasi siswa MAN 1 Aceh Timur.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan pertanyaan dari masalah ini adalah bagaimana pengaruh *game online* terhadap prestasi siswa MAN 1 Aceh Timur ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas XII MAN 1 Aceh Timur dan faktor-faktor yang memengaruhinya.
2. Mengkaji dampak kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik siswa, khususnya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan kecanduan *game online* dan prestasi belajar siswa.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh *game online* dan dampak lingkungan sosial *game online* terhadap prestasi belajar siswa.
- c. Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.