

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi).

Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi diberbagai belahan dunia. Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dimasyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik dipertanian maupun dipedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telepon genggam (Hp), Gadget, Ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat dipelosok-pelosok pedesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh seluruh

masyarakat. Diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya di pedesaan.

Salah satu dampak negatif yang muncul dari penggunaan internet salah satunya yaitu adanya permainan game baik online maupun offline. Sebenarnya bermain game tidak akan memberikan dampak negatif kepada si pemain atau pengguna jika hanya dimainkan sebagai hiburan dan tidak dimainkan secara berlama-lama. Namun, apabila pemain atau pengguna sudah kecanduan, maka hal ini akan membawa dampak negatif bagi penggunanya. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh game ini sangat beragam salah satunya yaitu lupa akan tanggung jawabnya sebagai seorang anak dan pelajar. Anak yang kecanduan game akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk kegiatan bermain game. Sehingga tanggung jawabnya sebagai pelajar akan menjadi terganggu atau malah tidak dilakukan. Bahkan saat jam pelajaranpun mereka akan mencuri-curi waktu untuk bermain game baik itu dengan teman sekelasnya maupun yang jauh sekalipun.

Ditambah dengan kondisi sekarang yang mengharuskan belajar secara daring di rumah memberikan mereka semakin betah untuk berlama-lama bermain game. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “ **Hubungan Kecanduan Game dengan Sikap Tanggung Jawab Siswa SMP Negeri 1 Kutorejo, Mojokerto.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan game siswa SMP Negeri 1 Kutorejo ?
2. Bagaimana sikap tanggung jawab siswa SMP Negeri 1 Kutorejo ?
3. Bagaimana hubungan kecanduan game dengan sikap tanggung jawab siswa SMP Negeri 1 Kutorejo?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan game siswa SMP Negeri 1 Kutorejo.
2. Untuk mengetahui sikap tanggung jawab siswa SMP Negeri 1 Kutorejo.
3. Membuktikan adanya hubungan kecanduan game dengan sikap tanggung jawab siswa SMP Negeri 1 Kutorejo.

D. Manfaat penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan, maka dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari 2 segi, yaitu segi teoritis dan segi praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian yang diperoleh dapat menjadi bahan rujukan ilmiah dalam penelitian lanjutan pada kasus yang hampir sama dan untuk dikembangkan secara mendetail.
- b. Jika penelitian ini berhasil membuktikan bahwa ada hubungan antara kecanduan game dengan sikap tanggung jawab siswa maka penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan ilmiah bagi teori yang sudah ada

- c. Jika penelitian ini tidak berhasil membuktikan bahwa ada hubungan antara kecanduan game dengan sikap tanggung jawab siswa maka penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar untuk menolak teori yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Siswa

Membantu siswa untuk lebih bijak dalam bermain game agar tanggung jawabnya bisa terselesaikan.

- b. Guru

Menambah informasi bagi guru tentang hubungan bermain game dengan sikap tanggung jawab siswa di sekolah sehingga guru dapat memberikan bantuan dan perhatian kepada siswa yang sikap tanggung jawabnya rendah di sekolah, sehingga sikap tanggung jawab siswa di sekolah dapat meningkat.

- c. Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk menumbuh kembangkan sikap tanggung jawab siswa dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk siswa yang berprestasi dan berdisiplin tinggi.

- d. Peneliti Lain

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan menambah wawasan bagi peneliti lain mengenai hubungan kebiasaan bermain game dengan sikap tanggung jawab siswa di sekolah.

E. Batasan penelitian

Pada dasarnya permasalahan itu sangat kompleks dan luas. Sehingga permasalahan tersebut tidak dapat diangkat seluruhnya dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, perlu adanya batasan-batasan yang menegaskan dalam penelitian tersebut. Sehingga penelitian ini diarahkan untuk:

1. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 1 Kutorejo
2. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui tingkat kecanduan seseorang dalam bermain game.
3. Penelitian ini membatasi game yang diteliti adalah game online dan game offline
4. Tanggung jawab yang dimaksud dalam penelitian ini hanya mencakup di lingkungan sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian atau salah penafsiran dalam memahami masalah yang terdapat dalam judul skripsi ini maka akan dijelaskan secara rinci istilah-istilah sebagai berikut:

1. Kecanduan game adalah suatu kondisi dimana seseorang tidak bisa mengontrol dirinya sendiri untuk terus bermain game baik online maupun game offline dan kejadian itu terus berulang-ulang setiap harinya yang membuat seseorang bisa melalaikan tugas yang dia dapat.
2. Tanggung jawab merupakan salah satu dari beberapa sikap yang menjadi nilai-nilai dalam pendidikan karakter. Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibanya

G. Sistematika pembahasan

Untuk memperoleh suatu bahasan yang jelas, terarah dan sistematis sehingga menjadi suatu pemikiran yang terpadu dan mudah dipahami, maka penulisan skripsi ini dibuat bab demi bab, sehingga tersusun sebagai berikut:

BAB I : Menggambarkan permasalahan yang akan dibahas pada bab-bab berikutnya, dan juga merupakan ilustrasi dari skripsi ini secara keseluruhan. Lebih jelasnya bab ini membahas tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Sebagai bab yang menyajikan secara teoritis dasar pijakan dari berbagai macam teori dan cara berpikir untuk menguraikan suatu cara analisa dalam pembahasan skripsi ini.

BAB III : Menguraikan tentang metode dan prosedur penelitian yang meliputi: rancangan penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian. Peneliti mulai mendeskripsikan data, memaparkan, serta menganalisis hasil penelitian di lapangan yaitu di SMP Negeri 1 Kutorejo, Mojokerto.

BAB V :Penutup pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.