

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 merupakan satu usaha manusia dalam rangka mewujudkan cita-cita agar dapat memiliki kemampuan yang lebih baik yang dibutuhkan dirinya maupun masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada dasarnya pendidikan merupakan kegiatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorang dan memiliki tujuan untuk menjadikan manusia dewasa yang berkualitas serta dapat mengabdikan dirinya kepada masyarakat sehingga berguna bagi bangsa dan negara. Kegiatan untuk mengembangkan potensi tersebut harus dilakukan secara berencana, terarah, dan sistematis agar dapat mencapai suatu tujuan dan menghasilkan perubahan-perubahan positif dalam diri peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini telah di tandai dengan adanya proses modernisasi secara besar-besaran, perkembangan IPTEK yang kemudian menimbulkan banyaknya akses informasi dan komunikasi yang di ketahui masyarakat. Banyak akses yang dapat di gunakan untuk memperoleh informasi, menggunakan jaringan yang di sebut dengan internet merupakan salah satu

contohnya. Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnected network*. Jika diterjemahkan secara langsung berarti jaringan yang saling terhubung. Jika didefinisikan secara lengkap, internet adalah kumpulan komputer yang terhubung satu dengan yang lain dalam sebuah jaringan. Disebut jaringan yang saling terhubung karena internet menghubungkan komputer dan jaringan-jaringan komputer yang ada di seluruh dunia menjadi sebuah jaringan komputer yang sangat besar dan jelas bahwa masih banyak orang yang harus dipelajari tentang cara memanfaatkan teknologi dengan tepat bagi pendidikan umum.

Globalisasi telah menempatkan manusia pada dunia tanpa batas (*borderless world*). Globalisasi disertai dengan revolusi dibidang ICT (*Information and Communication Technology*). Dengan berkembangnya IPTEK, banyak hal-hal yang didapat, salah satu contohnya yaitu permainan *game online* khususnya *Game Point Blank* yang membuat para remaja khususnya siswa di SMP YP 17 Baradatu demam akan permainan *game online* tersebut.

Pembelajaran berdasarkan teknologi akan terjadi peningkatan pada beberapa tahun mendatang, semata-mata karena perkembangan ilmu pengetahuan teknologi itu sudah ada. Sebagian orang merasa bahwa yang dibutuhkan bukan hanya perubahan dalam teknologi, melainkan perubahan dalam seluruh pendekatan pada pembelajaran

Sejauh ini, maraknya internet membuat permainan di computer mengalami revolusi. Dulunya harus terinstal dan dapat dimainkan pada computer-computer tertentu, kini permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Bahkan lebih menyenangkan lagi, bisa dimainkan secara bersama-sama. Jadi jelas bahwa dengan internet semuanya terkoneksi dengan mudah dan cepat.

Game Online saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Game Online Merupakan suatu sarana bermain secara on line yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.

Game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. *Game online* diperkirakan menempati peringkat tujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *IM*, situs jejaring social, *search engine*, berita *online* dan *blog*.

Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain game online di Indonesia, tidak mengherankan komunitas maya akibat game online pun cukup banyak jumlahnya yakni pengguna game online indonesia mencapai 6.000.000 lebih penggunanya.

Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakanya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan.

Game Online Point Blank merupakan salah satu permainan game on line yang sangat disukai dari kalangan anak-anak hingga remaja khususnya kaum laki-laki yang sangat menyukai permainan point blank ini, sampai membuat mereka lupa waktu dan lupa akan belajar,

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Game Online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan social pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Seperti yang dilansir ketok.com, “gara-gara sebuah game, seorang pemuda di amerika serikat nekad menusuk temannya sendiri. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan petualangannya di dunia maya”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti komunitas *game online*, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa bermain game online, diantaranya sebagai penyalur hobi, ajang hiburan, lingkungan pergaulan/ajakan teman sepermainan, dan uang saku yang berlebihan.

Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan. Merujuk kepada hal tersebut, peneliti akan mengkorelasikannya dengan ada tidaknya game online dan bagaimanakah pengaruhnya terhadap sikap, moral dan bahasa yang digunakan.

Hal ini membuat peneliti ingin membahas tentang “Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012”.

Berdasarkan keadaan yang peneliti lihat di lapangan pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 1 Mei 2012 di SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan, terdapat banyak siswa yang berbahsa kasar dan tidak sopan antar sesama teman, baik teman sebaya maupun dengan teman yang lebih dewasa hal ini menandakan bahwa kurangnya pengawasan dari sekolah maupun orang tua di rumah yang membuat menurunnya nilai dan moral remaja saat ini khususnya siswa-siswi SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan.

Seharusnya, ada pengawasan dari pihak orang tua kepada anak agar tidak terlalu sering bermain *game online* baik di rumah maupun di warnet, karena dengan adanya pengawasan dari orang tua merupakan faktor terpenting agar anak tidak terlalu sering bermain *game online* khususnya point blank, karena apabila terlalu sering bermain *game online* akan membuat saraf anak menjadi lemas dan sulit untuk menerima pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar di sekolah serta menurunnya moral dan kesopanan siswa tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian yang sekiranya bermanfaat untuk mengetahui Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya peran orang tua dalam memberikan pengawasan pada anak.
2. Kurangnya peran guru dalam memberikan pengawasan pada anak disekolah.
3. Rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengetahui dampak negatif dalam bermain game online yang terlalu berlebihan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dalam identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada “Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

Apakah Ada Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna secara teoritik mengembangkan atau menerapkan konsep-konsep pendidikan khususnya konsep pendidikan kewarganegaraan pada kajian pendidikan nilai dan moral dalam berbahasa santun dan permainan Game Online.

b. Kegunaan Praktis

1. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siswa agar mengetahui dampak positif dan negative dalam bermain game on line dan tidak terlalu berlebihan dalam bermain game on line khususnya point blank.

2. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan yang positif orang tua mengawasi anak didik agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain game on line khususnya point blank.

3. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan yang positif bagi guru agar dapat memberi nasehat kepada siswa agar

tidak terlalu berlebihan dalam bermain game online khususnya point blank.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan kewarganegaraan, khususnya pendidikan nilai dan moral.

2. Ruang Lingkup Objek

Kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi

3. Ruang Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan.

4. Ruang Lingkup Wilayah

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SMP YP 17 Baradatu Way Kanan Pada Kelas VIII.

5. Ruang Lingkup Waktu

Pelaksanaan penelitian ini adalah sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.