

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video games ialah suatu label yang memiliki pengertian luas, menurut (Green & Bavelier, 2015) video games adalah kegiatan yang menggunakan teknologi dan bersifat menyenangkan. Video games sendiri dari tahun ke tahun sudah mengalami banyak perkembangan dari segi inovasi, grafik, mekanisme, dan juga genre yang semakin variatif (Santoso & Wangi, 2018). Akan tetapi, menurut (Bediou et al., 2018) perdebatan tentang dampak dari bermain video games tidak dapat dihindarkan. Terlepas dari baik atau buruknya dampak dari bermain video games, video games sudah menjadi hal yang kita temui sehari-harinya. Seperti halnya kita sering melihat orang tua ataupun kanak-kanak yang memainkan video game sederhana di telepon genggam mereka

Video games di dunia pendidikan sendiri memiliki pandangan yang bervariasi di kalangan masyarakat khususnya Indonesia. Dengan bermain video games, seseorang dapat menjadi lebih unggul dalam suatu bidang spesifik, menurut penelitian (Pramono, 2019), yang membuktikan bahwa video games dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa Inggris. Tetapi video games juga membawa pandangan yang buruk karena banyaknya kecanduan yang ditimbulkan dan berujung kepada rasa malas ingin belajar seperti penelitian (Syahrani, 2015). Karena hal seperti inilah banyak dari masyarakat luas yang memiliki pandangan berbeda terhadap video games.

Didalam Pendidikan, daya ingat adalah salah satu aspek yang sangat membantu dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh (Annisa, Subali, & Heryanto, 2018) yang meneliti 25 siswa MTs yang memiliki nilai rata-rata 36%, lalu setelah diterapkannya metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan daya ingat, nilai para siswa meningkat ke 56%. Peningkatan sebanyak 20% membuktikan bahwa daya ingat dapat mempengaruhi performa Pendidikan seseorang.

Metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif berbasis eksperimen, yang mana penulis akan melakukan

pengujian secara langsung dengan subjek dan objek yang bersangkutan agar hasil yang penulis dapatkan adalah hasil yang nyata dan langsung dari subjek dan objek yang bersangkutan. Bentuk dari penelitian eksperimen beragam, ada praktik langsung, wawancara langsung, dan juga pengisian form atau kuisioner. Studi kasus dari pemakaian metode eksperimen yang penulis ambil dan pelajari adalah dari penelitian (Wibowo, 2019) yang berjudul “Studi Efek Musik dalam Pengalaman Bermain Video Game dengan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif” yang meneliti tentang pengaruh dan dampak dari musik video game terhadap pengalaman yang dirasakan seseorang saat bermain video game, dan penelitian dari (Indah, Ana Puspita Indah, Indria Laksmi Gamayanti, 2016) yang berjudul “Efektivitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo Game Untuk Siswa Sekolah Dasar” yang berisi tentang pengaruh permainan ludo sebagai pembelajaran interaktif terhadap anak, sehingga anak tidak secara langsung mendapatkan adiksi video games. Kedua studi kasus diatas menggunakan metode eksperimen yang diuji langsung terhadap subjek maupun objek yang bersangkutan didalam penelitiannya.

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, penulis menyimpulkan bahwa banyak pendapat dan asumsi terhadap manfaat bermain video games, tetapi belum ada pembuktian atau penelitian yang dapat membuktikan hasil sebenarnya apakah video games baik atau buruk terhadap kemampuan akademis atau pendidikan seseorang, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian mengenai pengaruh atau dampak video games terhadap kemampuan atau kecerdasan akademis seseorang menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu **“Pengaruh Video Games Terhadap Kecerdasan Seseorang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh video games terhadap kecerdasan seseorang?
2. Bagaimana cara penulis mengaplikasikan metode eksperimental ke dalam penelitian ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak dari video games terhadap kecerdasan seseorang.
2. Persyaratan kelulusan S-1 bagi penulis.
3. Sebagai kesempatan bagi penulis untuk dapat menerapkan apa yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Kerja praktek ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Menambah pengetahuan tentang bagaimana mengukur perkembangan akademis seseorang melalui video games.
2. Bagi Masyarakat
Memberikan informasi tentang pengaruh dari bermain video games terhadap kemampuan akademis seseorang.
3. Bagi Akademisi
Menjadi sarana acuan atau pendukung bagi mahasiswa lain yang membutuhkannya dalam penelitian yang berhubungan dengan topik dari skripsi ini.

1.5 Sistematika Pembahasan

Keseluruhan dari penulisan laporan kerja praktek ini disusun dengan sistematis dalam lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang garis besar yang ada di dalam penelitian ini. Bab ini membahas latar belakang, rumusan, dan batasan masalah yang dihadapi. Tujuan dan manfaat dari penelitian juga terdapat di bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang panutan dalam melakukan penelitian dari peneliti yang melakukan penelitian serupa. Teori yang dapat mendukung penelitian ini juga terdapat di bab ini.

BAB III METEDOLOGI

Bab ini menjabarkan tentang metode, desain dan juga pendekatan yang akan menjawab permasalahan pada penelitian ini. Persiapan dan tahapan untuk mendapatkan hasil penelitian juga akan dijelaskan pada bab ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari tahapan yang sudah dilalui akan diolah dan disimpulkan dalam bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penyusunan penelitian, terdiri dari kesimpulan dan saran.