

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Desember 2019, Presiden Republik Indonesia mengumumkan ada dua warga negara Indonesia yang diketahui positif Covid-19 (coronavirus disease 2019). Pasien tersebut merupakan ibu dan anak yang berusia 64 dan 31 tahun, penyebab positif covid-19 diketahui salah satu pasien melakukan kontak langsung dengan warga asing. (Dzulfaroh & Nugroho, 2020) Virus SARS-CoV-2 adalah penyebab dari adanya Covid-19. Penularan Corona virus diakibatkan oleh hewan pada manusia, namun hingga saat ini belum diketahui hewan apa yang menjadi sumber penyakit SARS-CoV-2.

Indikasi dari pasien Covid-19 ini biasanya mengalami demam di atas 38 °C dan terganggunya sistem pernapasan seperti batuk, flu, serta sakit tenggorokan, bahkan sampai menyebabkan gejala pneumonia (radang paru-paru) sehingga pasien akan mengalami sesak nafas. (Pratiwi et al, 2020) oleh sebab itu Presiden Jokowi menerapkan aturan PPKM (Pembatasan Sosial Berskala Besar) untuk menindak lanjuti penanganan Covid-19. Peraturan ini diterapkan oleh Menteri Kesehatan yang telah berkolaborasi dengan Ketua Gugus Tugas Covid-19 serta kepala daerah. Pada tanggal 31 Maret 2020 pemerintah secara resmi menerapkan kebijakan PSBB di beberapa daerah di zona merah (Asmara, 2020).

Akibat pemberlakuan PSBB tersebut aktivitas pembelajaran yang identik dengan gaduh suara murid dan guru dalam ruang kelas lenyap digantikan dengan aktivitas pembelajaran di rumah masing-masing dengan menggunakan media televisi, zoom, whatsapp dan media-media *online* lainnya. Dengan berubahnya proses pembelajaran dari luar jaringan menuju dengan jaringan akibat virus corona, maka siswa dipastikan akan sering menggunakan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran. Pemakaian *smartphone* di masa pandemi sering berlebihan dan tidak digunakan sebagai mestinya dapat membuat candu penggunaannya. Sebaliknya penggunaan *smartphone* yang benar di masa pandemi Covid-19 akan melahirkan efek positif pada anak.

Dalam praktiknya hasil penelitian yang dilakukan Suhandi dan Pamela (2020) menyebutkan bahwa anak-anak kebanyakan tidak mengikuti instruksi guru untuk belajar di rumah, mereka lebih memilih menggunakan smartphon untuk menonton youtube, tiktok, instagram, bermain game online dan aplikasi lainnya, untuk mencari hal-hal yang kurang penting atau bahkan mereka lebih memilih bermain diluar rumah hingga lupa waktu (Suhandi & Pamela, 2020). Pada saat ini banyak game online yang digandrungi oleh anak-anak yaitu game *mobile legends dan free fire* anak-anak sangat menggemari game itu, bahkan sampe melupakan waktu jika sudah bermain game tersebut. Pada kenyataannya, ketika anak sudah sangat asyik dengan game *mobile legends dan free fire*, dan bermain di luar rumah mereka kurang ingat tentang kewajibannya seorang anak yaitu belajar serta bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Jika anak-anak sudah asyik bermain game *mobile legends dan free fire* maupun bermain di luar rumah setiap harinya, perintah orang tua pun tidak akan dicermati. .

Tidak hanya itu kerap kali mereka marah bila diperintah orang tuanya saat sedang bermain. Bermain *mobile legends dan free fire* atau bermain di luar rumah tanpa pengawasan orang tua memang cenderung memberikan dampak negatif (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Karakteristik game *mobile legends dan free fire* yang hanya memberikan bentuk komunikasi satu arah dapat memberikan dampak pada anak menjadi susah berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik

Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan suatu kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tapi juga sebagai alat memelihara hubungan sosial serta untuk menambah budaya bangsa kita. Beberapa nilai positif permainan tradisional yaitu akan melatih akan dalam kekompakan, kebersamaan, gotong-royong sehingga saling menghargai (Aggita,2019). Namun tidak menutup kemungkinan jika tidak dalam pengawasan orang tua anak akan cenderung suka bermain dan melalaikan perintah orang tua. Sehingga banyak anak yang kurang memperhatikan perintah orang tua, dan sering membantah perintah mereka, akibatnya akan mempengaruhi nilai moral mereka.

Kecerdasan dan kesadaran moral memegang peranan penting dalam pembentukan perilaku dan karakter peserta didik. Menurut (Borba, 2013) Kecerdasan moral merupakan kemampuan dalam memahami hal yang benar dan salah, artinya seseorang memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut sehingga seseorang akan bersifat benar dan terhormat. Kecerdasan moral adalah kapasitas mental untuk menentukan bagaimana prinsip-prinsip universal bisa digunakan pada nilai, tujuan dan tindakan seseorang.

Kecerdasan moral akan melahirkan kesadaran moral yang membuat hidup manusia memiliki tujuan karena manusia tahu apa yang dikerjakan dan mengapa melakukannya. Selain itu yang terpenting jika siswa memiliki kecerdasan dan kesadaran moral yang tinggi maka siswa mampu memahami hal yang benar dan yang salah. Banyak orang yang saat ini memandang pentingnya kecerdasan moral karena dengan selalu berbuat baik untuk diri sendiri dan lingkungan, maka kehidupan akan berjalan dengan harmonis dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 november 2021 untuk mengetahui kecerdasan moralitas siswa kelas VI di SDN 1 Tunggul, Nalumsari, Jepara. Hasil observasi menunjukkan bahwa sopan santun dan tutur kata siswa masih perlu bimbingan terbukti pada saat diberikan suatu permainan secara berkelompok banyak siswa yang mengatakan kata kasar kepada temannya, dan saat berbicara dengan gurupun mereka masih sering membantah dan sering menolak jika di mintai bantuan oleh guru. Wawancara juga dilakukan dengan guru kelas menunjukkan bahwa memang ada kemerosotan moral di masa pandemi, apa lagi anak dirumah kita sebagai guru tidak bisa mengingatkan tentang tindakan mereka yang kurang baik, orang tua pun acuh kepada anak jadi pasti ada kemerosotan moral. Lalu anak dirumah bermain game online terus, itu juga berdampak untuk kemerosotan moralnya. Anak lebih sering membantah dan mudah marah.

Mengingat kecerdasan moral sangat penting bagi anak sekolah dasar, maka berangkat dari fenomena-fenomena kemerosotan moral anak yang disebabkan

oleh permainan, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Anak Terhadap Kecerdasan Moralitas di Masa Pandemi Covid-19”

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh permainan modern (*mobile legends dan free fire*) anak kelas 6 di masa pandemi di SDN 1 Tunggulpandean, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara?
2. Bagaimana pengaruh permainan tradisional anak kelas 6 terhadap kecerdasan moral di masa pandemi SDN 1 Tunggulpandean Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh permainan tradisional dan permainan modern (*mobile legends dan free fire*) terhadap moral anak kelas 6 di masa pandemi SDN 1 Tunggulpandean, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumus masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian kualitatif ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaruh permainan modern (*mobile legends dan free fire*) anak kelas 6 di masa pandemi SDN 1 Tunggulpandean Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.
2. Menganalisis pengaruh permainan tradisional anak kelas 6 terhadap kecerdasan moral di masa pandemi SDN 1 Tunggulpandean Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.
3. Menganalisis perbedaan pengaruh permainan tradisional dan permainan modern (*mobile legends dan free fire*) terhadap moral anak kelas 6 di masa pandemi SDN 1 Tunggulpandean, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dalam penelitian kualitatif ini dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut :

a) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian kualitatif ini untuk menambah wawasan tentang pembentukan moral anak terhadap bentuk permainan anak di masa pandemi di SD Negeri 1 Tunggulpandean. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Prodi PGSD, Universitas Muria Kudus dan tulisan ini diharapkan dapat dimangatkan untuk studi banding penelitian lain.

b) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian kualitatif ini untuk bisa memberikan informasi dan masukan deskriptif khususnya bagi orang tua yang di SD Negeri 1 Tunggulpandean mengenai permainan anak terhadap pembentukan moral anak agar kualitas moral anak semakin meningkat dan mampu sampai kepada tujuan yang diinginkan dari setiap orang tua.

1.5 Definisi Operasional

Ditinjau dari proses atau langkah-langkah penelitian, dapat dikatakan bahwa perumusan definisi operasional adalah langkah lanjutan dari perumusan defisi konsep. Tujuan dari defisi konsep untuk mencapai keseragaman pemahaman tentang konsep-konsep, baik berupa objek, peristiwa maupun fenomena yang diteliti, maka perumusan definisi operasional diupayakan dalam transformasi konsep ke dunia nyata sehingga konsep penelitian dapat diobservasi.

Dampak Permainan Anak terhadap Kecerdasan Moralitas Sekolah Dasar kelas tinggi di Desa Tunggulpandean, Kecamatan Nalumsari dapat diukur dari:

1. Permainan anak adalah suatu kegiatan yang bisa dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang atau mengisi waktu luang dimana seseorang terlibat dalam interaksi dengan kelompok bermainnya.
2. Kecerdasan moral adalah kemampuan dalam memahami hal yang benar dan salah, artinya kemampuan untuk menentukan bagaimana prinsip-prinsip universal yang bisa digunakan pada nilai, tujuan dan tindakan seseorang.