

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu bentuk orientasi yang dilakukan oleh seseorang untuk menanamkan nilai-nilai moral, intelektual, dan keterampilan. Pendidikan juga dapat diberikan secara formal maupun non formal. Pendidikan formal dapat diperoleh dari lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non formal diperoleh dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Di dalam dunia pendidikan, perlu adanya kerjasama atau kolaborasi dengan lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Sholichah (2018: 25) adanya perpaduan yang baik ini maka akan menciptakan individu yang berpengetahuan dan beradab. Melalui pendidikan tersebut, individu dapat mempelajari banyak hal.

Pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Saat ini perkembangan teknologi di Indonesia sangat pesat perkembangannya. Perkembangan teknologi ini juga dikaitkan dengan pertumbuhan jaringan komputer dan penggunaan *smartphone*. Imam (2019:355) *smartphone* adalah alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh. Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak buruk penggunaan *smartphone* yakni dapat memperburuk perilaku anak, tanpa pengawasan yang baik dari orang tua dalam penggunaannya. Anak-anak yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan biasanya digunakan untuk bermain *game online*.

Permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini bukan hanya dimainkan di dalam rumah, karena saat ini ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat banyak aplikasi *game online* sangat mudah sekali untuk di download dan dimainkan. Angel (2013:532) menjelaskan bahwa *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Adiningtyas (2017 : 29) menjelaskan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC

(personal computer), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

Game online merupakan salah satu permainan yang disukai oleh semua kalangan, dengan hal itu Burhan dkk (2005) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain melalui internet. *game online* pada dasarnya bertujuan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreasing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari, namun pada kenyataannya *game online* tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Senada dengan pendapat Burhan, Suplig (2015 : 178-179) juga menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa diakses menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* maupun tablet.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang banyak digandrungi masyarakat diberbagai kalangan. *Game online* hanya bisa diakses melalui jaringan internet dan bisa dimainkan oleh beberapa orang., *Game online* juga dapat memberikan dampak negatif dan positif. Irmawati, Tri (2016: 47) mengungkapkan bahwa *game online* dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik. Anak yang bermain *game online* secara tidak langsung memberikan pelajaran bermakna bagi pemain *game*.

Game online tidak hanya mempunyai dampak positif namun juga mempunyai dampak negatif. Dampak negatif *game online* yakni dampak buruk yang timbul dikarenakan *game online*. Bagi para pelajar *game online*, dapat membawa dampak buruk pada motivasi belajar anak, dengan bermain *game online* anak menjadi lebih sering bermain *game online* dan menghabiskan waktu dengan bermain *game* dibandingkan waktu untuk belajar. Senada dengan uraian tersebut, Irmawati (2019 : 99) Dampak negatif bermain *game online* adalah

kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran.

Dampak *game online* sangat berpengaruh bahkan berdampak terhadap motivasi belajar siswa. Asrori (2012:183) mengartikan motivasi sebagai berikut (1) dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. (2) usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok supaya tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai yang ingin dicapai. Sardiman (2011:75) berpendapat bahwa motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk memfasilitasi kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang bersedia dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi belajar harus memiliki pilihan untuk merangsang diri sendiri sebelum meyakinkan orang lain, motivasi belajar harus memiliki orientasi yang tepat, jelas dan poin demi poin. Motivasi belajar juga dapat dilihat dari perspektif hasil belajar dan perspektif kognitif siswa, dan persepsi motivasi belajar tidak hanya dilihat dari perspektif usia dan status siswa, tetapi juga gaya hidup masing-masing individu.

Tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar, dampak penggunaan *game online* juga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Perilaku sosial adalah frasa yang terdiri dari dua kata yaitu perilaku dan sosial. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku adalah reaksi atau reaksi individu terhadap suatu stimulus atau lingkungan. Menurut Alvanov dalam (kompas, Kamis 15 April 2010), pemain dapat membuat karakter mereka sendiri. Adanya keinginan, terkadang itu bahkan bisa mencerminkan sifat pemain dengan karakter yang diciptakan. Tidak hanya berdampak negatif, *game online* juga mempunyai dampak positif yakni, meningkatkan kerja sama antar teman sesama pemain *game online*. Ahmad (2016:106) menyampaikan bahwa *game online* merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tentunya membawa perubahan dalam permainan, ketika peserta didik bermain itu menjadi sarana untuk mengakrabkan diri serta membangun hubungan emosional, membangun kerja sama.

Dari teori dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan negatif terhadap anak usia sekolah dasar. Anak yang mengalami kecanduan *game online* dapat mengakibatkan merosotnya motivasi belajar anak. Dibalik dampak buruk tersebut, ada dampak positif terhadap perilaku sosialnya yaitu meningkatkan kerjasama antar pemain. Dampak tersebut dapat berpengaruh terhadap seluruh anak usia sekolah dasar, tak terkecuali anak usia sekolah dasar (9-12 tahun) di dukuh Bancak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Dukuh Bancak Kudus yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2021, didapatkan data bahwa banyak anak usia sekolah dasar yang gemar bermain *game online*. Permainan *game online* ternyata tidak hanya dimainkan oleh anak laki-laki namun juga anak perempuan. Dilihat dari waktu bermain *game*, anak terlihat sangat asik. Saat malam hari waktu untuk belajar, anak tersebut masih bermain *game online*. Anak sering membantah orang tua saat disuruh berhenti bermain *game online*, namun untuk sikap sosial kerja sama anak bisa dikatakan baik seperti halnya antar pemain saling bekerja sama dan saling menolong ketika satu timnya mengalami kesulitan ataupun kekalahan. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara dengan anak mengenai waktu bermain *game online*, cara bermain *game online* dan waktu belajarnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak, membenarkan bahwa, anak saat di rumah jarang membaca atau belajar materi yang sudah dipelajari di sekolah melainkan menggunakan waktunya untuk bermain dan bermain *game online*. Tidak hanya itu, *game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak.

Adanya permasalahan mengenai *game online* dan motivasi belajar, peneliti akan melakukan penelitian kualitatif dan pengumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan data dokumentasi. Peneliti akan menemui anak di lingkungan atau tempat yang biasanya bermain *game online*, mengobservasi segala tindakan anak pada saat bermain *game online* dan mewawancarai mengenai waktu belajar untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial. Peneliti juga menggali semua informasi melalui wawancara dengan orangtua masing masing anak. Melalui observasi dan wawancara peneliti

bisa mendapat data lebih banyak mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak di Dukuh Bancak.

Meutia, dkk (2020) melakukan Penelitian tentang dampak negatif kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi yang dipublikasikan dalam jurnal Genta Mulia, Volume XI No.1, Januari 2020. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa aktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, *gadget* dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai *game online*. Perbedaan penelitian ini yaitu mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial, sedangkan penelitian Meutia hanya meneliti mengenai pengaruh *game online* terhadap minat belajar saja.

Jafri (2018) melakukan penelitian tentang Bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak sekolah dasar yang dipublikasikan dalam jurnal *prosiding seminar kesehatan perintis 1(1)*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa hasil penelitian lebih dari setengah dari 55,6% anak tidak kecanduan bermain *game online*, dan setengah dari 50% anak memiliki motivasi belajar yang baik. Hasil uji statistik diperoleh nilai $p = 0,000$ ($p <$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak. Persamaan penelitian Jafri dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai *game online* dan motivasi belajar. Perbedaan penelitian Jafri dengan penelitian ini yaitu fokus penelitiannya. Penelitian yang dilakukan Jafri hanya sebatas menggali informasi mengenai hubungan *game online* dan motivasi belajar. Sementara itu, penelitian ini menggunakan subjek yang tidak terlalu banyak dan hanya memfokuskan ke dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial. Sedangkan penelitian Jafri dia hanya sebatas menggali informasi mengenai hubungan *game online* dan motivasi belajar.

Harahap (2021) melakukan penelitian tentang Dampak *Game online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar yang dipublikasikan dalam jurnal *Basicedu*. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa Pada aspek kognitif *game*

online free fire memberikan dampak yaitu kemampuan berpikir anak semakin terasah. Pada aspek afektif anak mengalami penurunan minat belajar disebabkan kecanduan *game free fire*. Pada aspek psikomotor berdampak kepada kesehatan fisik anak yang menurun seperti mata yang lelah dan kurang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil temuan yang peneliti dapatkan lebih condong kepada dampak negatif, baik dari segi Psikomotorik, Afektif dan Kognitif. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai *game online*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian harahap yaitu pada penelitian harahap lebih difokuskan ke hasil belajar sedangkan pada penelitian ini difokuskan ke motivasi belajarnya.

Sehubungan dengan uraian diatas maka penulis tertarik mengadakan penelitian mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar, dikarenakan ada beberapa penelitian dengan topik serupa dan topik ini belum pernah diteliti di Dukuh Bancak. Adapun judul penelitiannya yaitu “Analisis Dampak Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak Di Dukuh Bancak Kudus” Dalam hal ini peneliti ingin menganalisis apa saja dampak yang disebabkan oleh *game online* terhadap motivasi belajar anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022?
2. Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di Dukuh Bancak Kudus 2022?
3. Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap perilaku sosial anak di Dukuh Bancak Kudus 2022?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk menganalisis intensitas bermain *game online* pada anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan dampak bermain *game online* terhadap perilaku sosial anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pendidik umumnya. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai dampak negatif *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada anak usia 9-12 tahun bahwa terlalu sering bermain *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar perilaku sosial.

1.4.2.2 Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pelajaran bagi orang tua agar selalu memberikan pengawasan lebih ke anak terhadap pemakaian *smartphone* khususnya dalam hal *game online* dan media sosial.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Penelitian hanya dilakukan di RW 02 Dukuh Bancak, Desa Payaman
2. Penelitian ini dilakukan terhadap orangtua dan anak usia 9-12 tahun atau usia sekolah dasar yang bermain *game online*
3. Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar dan perubahan perilaku anak usia sekolah dasar