

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat dan pesat di era *modern* saat ini telah membawa pengaruh terhadap aktivitas bermain anak. Banyak anak masa kini yang lebih tertarik bermain permainan *modern* dibandingkan dengan bermain permainan tradisional dengan teman sebanyaknya di kehidupan nyata (Husein. MR, 2021). Permainan *modern* dirasa jauh lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, karena peralatan dalam permainannya menggunakan teknologi canggih dan muktahir (Fuadah Z & Pratiwi, 2020). Hal tersebut sangatlah jauh perbedaannya dengan permainan tradisional yang pada dasarnya hanya menggunakan peralatan yang lebih sederhana. Salah satu Permainan *modern* yang hadir di era sekarang yaitu *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* dengan jaringan internet yang dapat diakses di komputer, *smartphone*, ataupun perangkat lainnya (Suplig, 2017).

Hadirnya *game online* bertujuan sebagai sarana hiburan bagi penggunanya. Berbagai variasi tipe permainan disuguhkan dari mulai peperangan, petualangan, perkelahian, dan lain sebagainya, selain itu, tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar yang menarik yang disuguhkan *game online* membuat permainan ini banyak dimainkan oleh masyarakat (Purnamasari dan Sabrina, 2020). *Game online* merupakan salah satu jenis permainan yang tidak memandang batas usia dan waktu (Proborini dan ulfa, 2020). Sehingga penggunanya bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas didominasi oleh para remaja dan bahkan anak-anak yang masih menempuh pendidikan di SD yang juga sangat menikmati permainan tersebut (Tobing dan Permana, 2019). Adanya fenomena maraknya pengguna dari *game online* saat ini, menjadikan anak-anak yang usianya masih anak usia sekolah dasar di desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jateng, juga tidak ketinggalan dengan permainan *game online* tersebut. Mereka sangat senang memainkan permainan

game online dan sering kali menyebabkan mereka terlihat sibuk menghabiskan waktunya bermain game online di perangkat *Gadged* atau *smartphon*-nya.

Kehadiran *Game online* di tengah pesatnya laju teknologi membawa pengaruh besar bagi perkembangan pribadi dan adaptasi penggunaannya (Setiorini dan Yulianto, 2022: 65). Disetiap sesi permainan *game online* telah disuguhkan dengan berbagai tantangan yang menantang untuk dihadapi, sehingga membuat para pemainnya merasa tertarik untuk terus menerus memainkannya sampai berhasil menaklukan tantangan tersebut (Basyar, dkk. 2021). Hal inilah yang menjadikan anak tidak terkendali dalam bermain hingga sampai menyebabkan kecanduan pada game dan terkesan acuh pada kehidupannya didunia nyata. Permainan *game online* pada dasarnya merupakan sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, namun jika permainan ini terlalu sering dimainkan dengan waktu terlalu lama, dan sampai menjadi kebiasaan, maka hal ini cenderung membawa dampak negatif bagi penggunaannya (Nurbaiti, 2020)

Berdasarkan salah satu penelitian yang dilakukan Janttaka & Juniarta (2020), dari Universitas Bhinneka PGRI (UBHI) Tulungagung, dengan judul "*Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*". Penelitian ini dilatar belakangi oleh kegiatan bermain *game online Mobile Legend* yang dilakukan anak-anak yang berada di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol membuat mereka tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, baik itu di rumah, ataupun di luar rumah saat mereka bermain dengan temannya, mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online Mobile Legend*, bahkan mereka akan marah saat ada orang yang mengganggu permainan mereka dan tak segan untuk melawan meskipun yang mengganggunya usianya berada di atas mereka. penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki permasalahan berupa dampak negatif yang ditimbulkan game mobile legend mereka memenuhi seluruh indikator berupa kecanduan bermain game, terisolasi dengan lingkungan sekitar,

gangguan psikologis, permasalahan mental seperti mudah marah. Adapun dampak positif yang ditimbulkan game online mobile legend adalah mereka dapat mengenal perkembangan teknologi serta memahami aturan yang berlaku, melatih perkembangan motorik dan menambah penguasaan kosakata asing.

Salah satu Dampak negatif akibat berlebihan bermain *game online* juga disampaikan oleh Setiawan dalam Meutia, dkk. (2020:24) diantaranya yaitu dapat menyebabkan kesehatan menurun, menyebabkan gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta dapat menyebabkan kesulitan dalam bersosialisasi. Kemampuan bersosialisasi perlu dimiliki oleh anak untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta berguna untuk melakukan kerja sama dengan baik dalam kelompok (Meggitt, 2013). Dampak negatif yang ditimbulkan *game online* juga diperkuat dengan adanya konten dalam permainannya yang banyak mengandung unsur kekerasan. Dalam mendapatkan kemenangan, mereka menggunakan kekerasan untuk mengalahkan lawanya dengan cara menendang memukul, menembak, dan membantai, dimana semua aksi tersebut dapat dikategorikan sebagai kekerasan. Konten dalam game yang terdapat berbagai aksi kekerasan tersebut tentu berdampak tidak baik bagi karakter anak dimana hal ini bertolak belakang dengan pendidikan karakter anak yang salah satu diantaranya senantiasa mengajarkan kedamaian dan kesantunan (Nurbaiti, 2020).

Berdasarkan Fenomena yang terjadi di Desa Pesagi Kec. Kayen, Kab. Pati, Jawa Tengah, peneliti banyak menemui kalangan anak yang masih menempuh pendidikan sekolah dasar yang sangat menyukai bermain permainan game online. Fasilitas *Gadget* yang diberikan oleh para orang tua agar dipergunakan anak untuk memudahkannya mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara daring sesuai peraturan yang dibuat pemerintah pada masa pandemi, kenyataannya tidak hanya digunakan sebagai media untuk belajar saja, akan tetapi juga di gunakan anak sebagai media bermain seperti digunakan untuk menginstal aplikasi permainan *Game Online*.

Berdasarkan observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti kepada anak usia sekolah dasar (kelas V di SDN Pesagi 02) yang bermain game online dan kepada Orang tua anak serta kepada guru kelas V pada bulan April 2022 untuk memperoleh informasi yang pasti, peneliti memperoleh informasi bahwa dari keseluruhan siswa kelas 5 yang berjumlah 27 anak (9 perempuan dan 18 laki-laki), dari jumlah anak laki-laki tersebut rata-rata mereka suka bermain game online. Dari berbagai jenis game online yang ada salah satu game yang disukai/kerap dimainkan anak adalah game online mobile legend. Dari kegiatan bermain game yang dilakukan anak tersebut peneliti mendapatkan masalah terhadap perilaku dan adaptasi anak di dalam aktivitasnya bermain game online. Kegiatan bermain game membuat anak mengalami kecanduan bermain, kecanduan anak bermain *game online* ini dibuktikan dengan anak yang sibuk bermain hingga dalam setiap harinya mereka bahkan dapat bermain satu sampai tiga kali dengan intensitas waktu yang digunakan cukup lama. Mereka hanya fokus bermain permainan yang mereka mainkan, hingga tidak jarang keasyikan bermain membuat anak sering melewatkan kegiatannya yang lain, seperti melewatkan waktu makan, istirahat dan beribadah. Setiap memenangkan pertarungan dalam permainan, anak cenderung ingin bermain terus menerus hingga dapat mencapai level yang lebih tinggi, akan tetapi pada saat kalah bermain anak sering meluapkan kekesalannya dengan bertutur kata yang kasar, dan bahkan memukul, menendang benda yang ada disekitarnya atau bahkan membanting *gaged* atau *smartphonnya*

Para orang tua dari anak yang bermain game online juga menyampaikan bahwa bermain *game online* membuat anak memiliki karakter yang kurang baik, ketika sudah asyik bermain game anak cenderung fokus bermain dan jika diingatkan untuk berhenti bermain anak tidak mau berhenti, atau terkadang mau berhenti tetapi dengan perasaan jengkel dan marah. Selain itu ketika orang tua meminta bantuan kepada anak pada saat mereka bermain, anak lebih mementingkan melanjutkan permainan dibandingkan membantu orang tuannya. Kebiasaan bermain *game online* juga menjadikan anak malas melakukan kegiatannya yang lain, serta kebiasaan bermain *game* juga menjadikan jadwal

belajar anak tidak terkontrol, sehingga membuat anak sering menunda-nunda dan bahkan sampai melupakan tugas sekolah yang diberikan guru karena lebih mementingkan bermain game. *Game online mobile legend* merupakan salah satu game yang sarat akan kekerasan sehingga kegiatan bermain anak yang secara berlebihan dan tidak adanya kontrol dalam penggunaannya, dikhawatirkan memberikan dampak negatif bagi anak terutama bagi pendidikan karakternya.

Pendidikan karakter sangat penting bagi anak sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan karakter tidak hanya sekedar membentuk anak menjadi pribadi cerdas, dan baik tetapi juga membentuk mereka menjadi pribadi yang berperilaku baik, yang pada akhirnya menyumbangkan perubahan dalam tatanan kehidupan sosial kemasyarakatan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, anak sebagai generasi penerus bangsa harus diajarkan pendidikan karakter sejak dini, karena usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Kegagalan penanaman karakter sejak usia dini, akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya. Sehingga berdasarkan permasalahan yang ada tersebut, upaya penggalian kembali terhadap permainan anak pada masa kini sangat dibutuhkan, karena hal ini dapat digunakan sebagai bahan untuk menggali pendidikan karakter pada generasi mendatang. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membahas lebih mendalam mengenai Pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan *Game Online*, khususnya *Game Online Mobile Legend*. maka dari itu peneliti mengangkat judul mengenai “***Analisis Pendidikan Karakter Disiplin dan TangungJawab dalam Permainan Game Online (Mobile Legend) pada Anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jawa Tengah***”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah di deskripsikan dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai pendidikan karakter disiplin dan tanggung Jawab dalam permainan *Game Online Mobile Legend* pada anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Pati Jawa Tengah?

2. Bagaimana dampak permainan *Game Online Mobile Legend* pada anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jawa Tengah?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan Pemaparan Rumusan Masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter disiplin dan tanggung Jawab dalam permainan *Game Online Mobile Legend* pada anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Pati Jawa Tengah
2. Untuk menganalisis dampak permainan *Game Online Mobile Legend* pada anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jawa Tengah

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan Dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari Hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam wacana keilmuan dan pengembangan Pendidikan karakter pada anak, sekaligus dapat memberikan informasi mengenai Pendidikan karakter dalam permainan *Game Online*.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

- a. Anak

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan pemahaman terhadap anak mengenai Pendidikan karakter yang baik yang terdapat didalam permainan *Game* yang mereka mainkan sehingga Pendidikan karakter tersebut diharapkan dapat diterapkan didalam permainan ataupun kehidupan sehari-hari.

- b. Orang Tua

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan informasi kepada orang tua sebagai pertimbangan dan pedoman mengenai permainan yang diberikan kepada anak, yang didalamnya memuat nilai-nilai karakter, sehingga orang tua dapat mengawasi dan mengontrol kegiatan aktifitas yang dilakukan anak sehingga hal tersebut dapat menuju kearah yang lebih baik dalam membentuk karakter pada anak.

c. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi bagi pendidik mengenai Pendidikan karakter dalam permainan *Game Online* pada anak sehingga hal ini dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada anak dalam hal kebiasaan anak saat bermain permainan *Game Online*.

d. Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menambah wawasan mengenai Pendidikan karakter dalam permainan *Game Online* pada anak sehingga hal ini akan bermanfaat bagi peneliti saat terjun langsung ke lapangan sebagai guru, di dalam mengarahkan anak dalam hal kebiasaannya bermain permainan *Game Online*.