

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini pengaruh internet sudah tidak terkendalikan lagi. Penggunaannya bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, tetapi sudah merambah pada kalangan anak-anak kecil setingkat SD. Penggunaannya pun bervariasi mulai dari *chatting, game, browsing, searching*. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih memudahkan semua orang untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Berbagai program dimunculkan di internet seperti web, blog, facebook dan lain sebagainya.

Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada pada dunia ini. *Game online* merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Burhan dan Tsharir (dalam Kurniawan 2017) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui internet.

Game online pada saat ini berbeda dengan *game online* saat diperkenalkan pertama kalinya. Pada saat dikenalkan pertama kalinya, *game online* hanya bisa digunakan melalui PC atau komputer yang bisa dimainkan untuk dua orang saja. Seiring berkembangnya teknologi *game online* tidak hanya dapat dimainkan melalui komputer ataupun PC tetapi *game online* juga dapat dimainkan di sebuah *gadget* seperti *android, IOS*, dan lain-lain. Salah satu *game online* yang banyak digemari pada saat ini adalah *Free Fire, Mobile Legend, PUBG, HAGO* dan masih banyak lainnya.

Game online memiliki pengaruh yang cukup besar bagi yang memainkannya. Salah satunya anak zaman sekarang yang sudah dibiasakan dengan adanya *gadget*. *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif. Salah satu contoh dampak positif *game online* bagi pelajar adalah pergaulan anak akan

lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game* (Hardyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016:105).

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. (Fauzan, 2016).

Mobile Legends merupakan sebuah *game* pertempuran secara online dan dimainkan menggunakan *smartphone*. *Game* ini dijalankan oleh 10 pemain dan terbagi menjadi 2 tim dimana tiap timnya berjumlah 5 individu. Mereka bekerja sama membuat markas lawannya hancur dan menjaga/mempertahankan markasnya sendiri. Permainan akan usai jika satu diantara timnya bisa membuat markas lawannya hancur. Tim yang berhasil membuat markas musuh hancur akan memenangkan permainan, sedangkan tim yang markasnya hancur akan mendapat kekalahan. Pemain *game* tersebut mencakup remaja hingga dewasa (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Game Mobile Legends memang sedang banyak diminati di Indonesia. Mobile Legends adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis multiplayer online battle arena yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Mobile legends adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) adalah genre *game* yang bersifat strategi yang biasa dimainkan 10-20 orang atau dalam 1 kali permainan. Dalam MOBA masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran. Dalam *Game Mobile Legends* kedua tim berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil harus mempertahankan basis tim sendiri. Cara

bermain yang simpel dan banyak tutorial untuk memainkannya mulai dari cara menembak, memukul, menentukan arah gerakan, menggunakan skill hingga cara membeli item. Mobile legend bisa dimainkan pada smartphone yang tak begitu canggih membuat game ini sangat disukai semua kalangan. *Mobile legend* banyak digandrungi para pengguna smartphone di Indonesia karena gamenya gratis dan bisa di unduh melalui Playstore maupun Appstore.

Dampak negatif yang terlihat adalah munculnya sifat kecanduan. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinsten, 2010). Kebanyakan anak jaman sekarang menjadi kecanduan *game online*, dimana mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dari bermain *game online*. Dari kecanduan *game online* tersebut mengakibatkan para korban khususnya anak-anak lupa dalam segala hal, bahkan rela mengorbankan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*.

Kecanduan *game online* adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang disebabkan problematika internet. Game online yang merupakan bagian dari teknologi internet yang banyak dikunjungi bahkan sangat diminati dapat menyebabkan kecanduan yang intens (Ulfa, 2017). Tak lain dengan *Game Online Mobile Legends* yang dapat membuat kecanduan bagi pengguna dikarenakan game tersebut mempertunjukkan keseruan dan rasa penasaran yang dalam bagi pemainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 87 perempuan dan 288 laki-laki yang bermain Mobile Legends. Dari penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa terdapat 231 peserta yang bermain selama 3 jam/hari, 113 peserta yang bermain selama 3 sampai 5 jam/hari dan 31 peserta yang bermain lebih dari 5 jam/hari. (Safitri & Siregar, 2019).

Hasil penelitian Ariantoro (2016) menemukan bahwa faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai adalah *game online* lebih menarik daripada pelajaran di sekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain *game online*, pemberian motivasi

belajar dan pengembangan interaksi sosial siswa.

Sekolah dasar sebagai pondasi awal dalam pendidikan formal tidak hanya terbatas pada pengembangan kemampuan akademik peserta didik. Sekolah dasar merupakan salah satu sarana pembinaan kemampuan sosial bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri pada jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan sosial peserta didik di sekolah dasar akan berkembang seiring dengan pola hubungan dengan sesama peserta didik maupun warga sekolah lainnya dalam bentuk interaksisosial. Interaksi sosial menjadi pemegang peranan penting dalam menunjang kemampuan sosial peserta didik.

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok manusia (Herimanto dan Winarno, 2011 : 52). Hakikat interaksi sosial menegaskan bahwa terjadi hubungan timbal balik yang bisa menimbulkan pengaruh bagi pelakunya dalam berbagai situasi. Pendidikan yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam berinteraksi sosial harus diwujudkan dalam kesatuan sistem yang jelas. Sistem itu diharapkan memberikan keadilan tanpa memandang status, kemampuan, dan keadaan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di tempat peneliti di Desa Gondoharum Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus anak usia SD dalam interaksi antar anak rendah. Hal tersebut dapat dilihat ketika pada saat anak jam bermain, anak lebih memilih menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* daripada berinteraksi dengan temannya. Anak-anak juga terlihat memilih dalam berteman. Kurangnya menghargai antar teman dan sulit jika diajak berkomunikasi. Hal tersebut diakibatkan anak-anak kecanduan memainkan *game online*.

Permainan *game online* anak sekolah dasar akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka antara lain interaksi sosial anak. *Game-game* ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan level berikutnya yang lebih mengasikkan dan menarik. Akibatnya. Akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, anak akan melupakan banyak hal yang lebih penting seperti

belajar, beribadah, berinteraksi dengan teman sebaya.

Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di Desa Gondoharum Kudus, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam penelitian yang berjudul: **“Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan *Game Online Mobile Legend*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas permainan *game online mobile legend* pada Siswa SD di desa Gondoharum Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana dampak aktivitas permainan *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial siswa SD di desa Kecamatan Jekulo Kabupaten Gondoharum Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan realitas permainan *game online mobile legend* pada Siswa SD di desa Gondoharum Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.
2. Menganalisis dampak aktivitas permainan *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial siswa SD di desa Gondoharum Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Sebagai tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya dan seluruh masyarakat dalam mengadakan penelitian dan agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dalam memecahkan masalah-masalah anak-anak yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Memberikan pandangan kepada seluruh generasi muda khususnya para pelajar untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada pada gadget.
2. Dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan *game online mobile legend*.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan profesionalisme, dan memperhatikan siswa untuk menggunakan gadget dengan baik, dan digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak aktivitas *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial anak.

c. Bagi Orang tua

Bagi orang tua agar mampu membimbing anak secara selektif dalam penggunaan gadget terutama game online dan dapat menanamkan sikap disiplin waktu.