

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan pengetahuan semakin pesat dan meluas di berbagai bidang. Perkembangan ini memberikan banyak kemudahan dalam setiap bidang kerja manusia. Berbagai inovasi mulai berkembang dibarengi dengan melesatnya pertumbuhan teknologi dan pengetahuan. Salah satu bentuk inovasi teknologi yang sedang populer dikalangan masyarakat adalah penggunaan gawai canggih atau *smartphone*. Penggunaan *Smartphone* ini sebagian besar dimanfaatkan sebagai media hiburan yaitu permainan *online*. Dilansir dari media *katadata.co.id* pada tahun 2021 *We Are Social* dan *Hootsuite* mempunyai data bahwa di Indonesia 60,2% dari 202,6 juta orang pengguna internet memiliki permainan *online* di *smartphone* mereka (Bayu, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat, penetrasi internet yang semakin luas, dan aksesibilitas *smartphone* yang lebih mudah memberikan kebebasan permainan *online* menyebar luas. Permainan *online* ini lebih populer dikenal sebagai *game online*.

Seiring dengan berjalannya waktu *game online* yang dikenal sebagai permainan modern ini menjadi populer dikalangan masyarakat khususnya remaja dan siswa-siswa. Dalam *game online* para pemain ditampilkan gambar dan fitur *game* yang menarik bagi mereka. Setiap pemain mengalami pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan interaksi yang sesuai dengan kebutuhan pemain. Hal inilah yang menjadi daya unggul dari *game online*. Selain itu, *game online* juga memberikan pengalaman realistik kepada pemain dalam menyelesaikan setiap misi. Saat menyelesaikan misi, para pemain membutuhkan kerjasama dan strategi yang tepat agar dapat meraih kemenangan. Pemain dipaksa untuk berfikir kritis dan inovatif untuk dapat memecahkan permasalahan agar dapat mengalahkan musuh (Zurich, 2019). Melalui *game online* pemain dapat menstimulasi kinerja otak dalam berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif ketika menghadapi situasi tertentu.

Game online dapat memberikan kemungkinan bagi pemain untuk maju dan mempelajari hal-hal dalam ritme permainannya sendiri. Bermain *game online*

membutuhkan kerjasama tim dan strategi yang tepat untuk dapat meraih kemenangan. Kerjasama ini dapat terbangun dengan membuka komunikasi antar pemain. Kemudian, umpan baik yang diterima ketika permainan berlangsung dapat membantu pemain dalam membangun chemistry antar pemain dan membangun strategi permainan. Dilain sisi menurut Endang dalam Hadisaputra (2022) komunikasi yang terjalin dapat memenuhi kebutuhan sosial pemain yang belum terpenuhi di kehidupan nyata. Selanjutnya, proses pertandingan dalam *game online* juga melatih rasa sportif pada lawan dan membuat pemain dapat dengan sigap menerima kekalahan tanpa rasa putus asa.

Manfaat *game online* dapat dirasakan oleh para pemain jika digunakan dengan bijak. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono, Famukhit, dan Rahayu (2020) dengan judul “Analisis Dampak dan Pengaruh *Game Online* Terhadap Karang Taruna Dusun Karangendek”. Hasil penelitian menunjukkan sebesar 97% pemain *game online* merasakan perubahan yang baik dari permainan mereka. Para pemain mengalami peningkatan kemampuan konsentrasi, pengendalian emosi, dan membangun kerjasama antar pemain. Hal tersebut merupakan hasil manajemen waktu bermain *game online* yang diterapkan pemain. Para pemain mampu dalam membagi waktu kegiatan keseharian mereka baik bermain *game* maupun kegiatan lainnya.

Game online memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi siswa. Banyak orang tua yang menganggap bahwa *game online* penuh dengan pengaruh negatif bagi perkembangan siswa, salah satunya yaitu; mengurangi waktu belajar, siswa menjadi lebih tertutup, dua kali lebih hiperaktif mudah gelisah dan depresi. Pada sisi ini, *game online* memang memberikan pengaruh yang buruk bagi pemain. Namun, tidak menutup kemungkinan ada pemain yang merasakan dampak yang berbeda. Dampak positif dari *game online* salah satunya yaitu pemain jadi lebih melek teknologi, dapat melatih konsentrasi pemain, merangsang keterampilan, dan pemain dapat bersosialisasi dengan teman yang baru dikenalnya di *room game*, hal tersebut merupakan salah satu faktor yang dapat membentuk karakter pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank*.

Pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank* adalah hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan sosial antar individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Menurut Philip Kotler, karakter tanggung jawab adalah ciri bawaan psikologi manusia (*human psychological traits*) yang menghasilkan tanggapan relatif konsisten dan bertahan lama terhadap rangsangan lingkungannya. Mereka bertugas untuk melindungi anggota tim, memimpin serangan, serta mengamankan area pertahanan. Perilaku bertanggung jawab dari pemain *tank* sangat penting untuk mencapai kemenangan. Namun, pada kenyataannya masih banyak pemain *tank* yang belum menunjukkan perilaku bertanggung jawab yang baik. Beberapa di antaranya terlihat kurang fokus, tidak menjalankan tugasnya dengan baik, bahkan cenderung mementingkan kepentingan pribadi daripada kepentingan tim. Hal ini tentu saja dapat berdampak negatif pada performa tim dan menurunkan peluang kemenangan. Fenomena ini menarik untuk diteliti lebih lanjut, karena *game Mobile Legends* dapat menjadi media yang efektif dalam membentuk karakter pemain khususnya karakter bertanggung jawab. Sesuai dengan penelitian Maulida *et al.*, (2019), terdapat korelasi yang kuat antara karakter tanggung jawab dengan kecanduan akan *game online*. Seperti yang terjadi pada pemain *game online* pada usia siswa sekolah dasar di SDN Trenggulun, Kecamatan Pancur yang mengalami perubahan perilaku dari waktu ke waktu.

Pendidikan karakter terutama karakter tanggung jawab merupakan aspek yang penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu hal yang mampu mempengaruhi siswa untuk mengembangkan karakter tanggung jawab salah satunya melalui kebiasaan bermain *game*, seperti *Mobile Legends*. Dalam *game Mobile Legends*, pemain dengan *role tank* memiliki tanggung jawab yang signifikan dalam menjaga keseimbangan tim dan memberikan dukungan yang krusial bagi tim. Namun, dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Februari 2024 di SDN Trenggulun diketahui pembelajaran pendidikan karakter bertanggung jawab memang telah diterapkan di beberapa mata pelajaran. Secara umum, siswa memiliki pemahaman yang kurang memadai tentang karakter tanggung jawab dan bagaimana menerapkannya praktik pembelajaran di sekolah, namun tidak semua siswa yang berperan sebagai pemain

tank memahami dan menjalankan tanggung jawabnya dengan baik. Terdapat kecenderungan di mana beberapa siswa yang berperan sebagai pemain *tank* lebih mementingkan taktik individual daripada memperhatikan kebutuhan dan strategi tim secara keseluruhan. Hal ini dapat menghambat kinerja tim, mengganggu jalannya pembelajaran, dari kebiasaan bermain *game* inilah berdampak pada perkembangan karakter tanggung jawab siswa di sekolah.

Selanjutnya, sesuai dengan hasil observasi dan pra wawancara yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 13 Maret 2024, ditemukan masalah terhadap perubahan perilaku siswa di SDN Trenggulunan. Sebagian orang tua mengeluhkan perubahan perilaku siswa mereka yang mulai kecanduan *game online*. Siswa-siswa mulai melupakan kewajiban bertanggung jawab terhadap diri sendiri. Selain itu, tidak sedikit dari mereka juga mengabaikan perkataan orang tua dan lebih mementingkan bermain *game online*. Ketika orang tua meminta bantuan kepada siswanya, mereka hanya sebatas memberikan *respon* di mulut saja bahkan juga penolakan secara terang-terangan. *Game online* yang sering dimainkan oleh siswa di SDN Trenggulunan adalah *Game Mobile legend*.

Game online dapat menstimulasi pemain dalam berpikir kritis dan inovatif dalam menyelesaikan permainan sehingga berhasil meraih kemenangan. Proses pertandingan dalam *game online* juga melatih rasa sportif pada lawan dan membuat pemain dapat dengan sigap menerima kekalahan tanpa rasa putus asa (Zurich, 2019). Namun berbeda dengan yang terjadi di SDN Trenggulunan Kecamatan Pancur Kabupaten Rembang, data yang diperoleh yaitu adanya perubahan perilaku dari beberapa siswa ke arah yang negatif. Perubahan perilaku dapat dikatakan sebagai perubahan karakter tanggung jawab siswa. Siswa-siswa mulai kecanduan bermain *game* dan mengabaikan perkataan orang tua hingga membantah secara terang-terangan. Hal tersebut membuat sebagian besar masyarakat menganggap negatif *game online* sebagai hal yang tidak memiliki manfaat. Bahkan tidak sedikit yang menyorot *game* ini memberikan dampak buruk kepada siswanya. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan adanya dampak yang berbeda dari pemain *game online* di SDN Trenggulunan yang lain. Seperti yang diungkapkan oleh

Wicaksono (2020) yang mengungkapkan bahwa bermain *game online* akan memberikan banyak manfaat jika diimbangi dengan manajemen waktu yang baik.

Mobile Legends: Bang-bang merupakan *game* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* di Shanghai, China yang bernama Montoon. *Mobile Legends* merupakan salah satu jenis *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang membutuhkan kerja sama dan strategi tim untuk mengalahkan tim musuh dalam permainan 5 vs 5 dengan beragam karakter hero dan kemampuan yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat berbagai *mode* permainan yang tersedia sesuai dengan level yang dimainkan, seperti *mode Classic*, *Ranked*, *Brawl*, *Human vs AI*, dan *Custom*. *Game* ini memiliki beberapa *role* (peran) yang harus dipilih oleh setiap pemain sebelum memulai permainan. *Role* yang dipilih memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi gaya bermain setiap pemain. Karakteristik peran dalam *Game Mobile Legends* ini dapat mencerminkan pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank* dalam kehidupan nyata. Hal tersebut mengidentifikasi adanya hubungan antara karakter tanggung jawab dan bermain *Game Online Mobile legend*.

Selanjutnya, penelitian Al' Ikrar (2020) memperkuat pendapat sebelumnya di mana adanya pengaruh yang kuat antara *Game Mobile Legends Bang-bang* terhadap perilaku siswa di Lingkungan Lappa-lappae Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Penelitian Kurniawan *et al* (2023) juga menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara interaksi sosial dengan frekuensi bermain *Game Mobile Legends* dimana semakin tinggi frekuensi siswa dalam bermain *Game Mobile Legends*, maka semakin rendah interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa. Penelitian Irawan dan Siska W (2021) menunjukkan kecenderungan bermain *game online* juga ditunjukkan oleh beberapa faktor diantaranya adanya keinginan untuk menirukan *style* atau gaya salah satu karakter dalam *game online*.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk individu dan sosial. Manusia membutuhkan lingkungan pertemanan dengan orang lain untuk saling bertukar manfaat satu sama lain. Seperti halnya hubungan sosial siswa dengan teman sebaya yang memiliki peran penting bagi pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank* siswa (haris susanto, 2022). Munculnya *Game Mobile legend* menjadi sarana

baru dalam pertemanan. Terdapat dua fenomena yang terjadi terhadap perubahan sikap siswa pemain *game online*, ditemukan bahwa sebagian dari pemain *game online* menjadi lebih kuat menjalin pertemanan dan menumbuhkan rasa solidaritas yang tinggi. Sisi lain, beberapa akibat negatif bagi siswa yang sering bermain *game online* yaitu menurunnya rasa sopan santun, berbicara kotor, dan rasa egois. Kenyataan itulah yang pada akhirnya menjadikan peneliti tertarik untuk mengkaji pendidikan karakter bertanggung jawab pada *role tank* siswa untuk mengetahui bagaimana pengaruh *role player Game Mobile legend* terhadap sikap mereka dengan judul penelitian “Analisis Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Berdasarkan *Role Tank Player* Pada *Game Mobile Legends*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yang akan dijadikan objek dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana nilai pendidikan karakter bertanggung jawab berdasarkan pada *role tank* dalam *Game Mobile Legends* di SDN Trenggulunan Kecamatan Pancur?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam pendidikan karakter tanggung jawab berdasarkan siswa pemain *role tank* dalam *Game Mobile Legends* di SDN Trenggulunan Kecamatan Pancur?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu:

1. Untuk menganalisis pendidikan karakter bertanggung jawab siswa berdasarkan pemain *role tank* dalam *Game Mobile Legends* di SDN Trenggulunan Kecamatan Pancur.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam pendidikan karakter tanggung jawab siswa berdasarkan pemain *role tank* dalam *Game Mobile Legends* di SDN Trenggulunan Kecamatan Pancur.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan serta menambah wawasan untuk mahasiswa pendidikan sekolah dasar tentang hadirnya sebuah *game online* dan bagaimana nilai pendidikan karakter bertanggung jawab siswa pemain *role tank* dalam *Game Mobile Legends* tersebut. Selain itu, dapat memberikan referensi yang bisa digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam bidang kajian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi masyarakat: memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya *game online* terhadap pendidikan karakter bertanggung jawab siswa/ peserta didik di sekolah.
- b. Manfaat bagi orang tua: agar dapat memberikan perhatian lebih kepada siswa yang mana memiliki pendidikan karakter bertanggung jawab yang disebabkan oleh *game* yang tengah dimainkan.
- c. Manfaat bagi peneliti: dapat dijadikan sebagai bahan penelitian guna memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana pendidikan.