

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat sekarang. Khususnya masyarakat dengan budaya ketimuran saat ini seperti Indonesia. Akibatnya, segala informasi yang bernilai positif dan negatif, dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan dengan mudah diakses adalah *game online*.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umumnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk *game* bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *game online* juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk

sebuah “*Game Center*” yaitu tempat bermain khusus *game online* cukup besar. Realita pada masyarakat dikota maupun didesa *game center* sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang.

Menurut Rahmatsyam Lakoro (2008, h. 17) citra *game online* di masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*). *Game online* menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya.

Menurut Hurlock (dalam jurnal ilmu komunikasi 2013, h. 234) anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepak bola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak-anak lebih cenderung menyukai bermain *Game online*.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017, h. 9) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain *game* dan kehidupannya adalah di dunia maya. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game* dan menurunnya motivasi belajar.

Berdasarkan uraian diatas *game online* berdampak negative terhadap pelajar. Pelajar yang candu terhadap *game Online* mengakibatkan merosotnya motivasi belajar. Padahal Thomas L. Good dan jere M. Bropphy (dalam jurnal ilmu komunikasi 2013, h. 244) memaparkan bahwa motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar.

Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka.

Alasan banyak orang menjadi pecandu *game online* karena *gamers* (pemain *game*) tidak akan menyerah sampai permainan itu tuntas dan juga ditunjang dari rasa ingin menang yang tinggi dari diri seseorang tersebut. Hal dikarenakan pada *game online* memiliki level dan tipe tertentu, yang nama setiap memenangkan satu level maka akan masuk pada level yang semakin sulit, hal itulah yang memacu pecandu untuk selalu memainkan *game online* secara terus menerus.

Adapun Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk

memainkan, dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu hanya untuk bermain *game online*.

Selain itu *game online* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya hanya untuk bermain *game online* baik dimainkan di handpone, di rumah sendiri maupun di warnet. Bermain adalah salah satu kebutuhan bagi manusia, karena dapat menghilangkan rasa bosan dan penat atas rutinitas sehari-hari. Setiap manusia memiliki keinginan untuk selalu bermain. Seperti yang telah dijelaskan Al-Qur`an terdapat dalam Surah (47:36) berikut:



إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ج وَان تَوَمَّنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Terjemahnya:

“sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan sendagurau, jika kamu beriman serta bertaqwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan dia tidak akan meminta harta-hartamu.” (Q.S 47:36)

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan Permainan yang menggunakan koneksi internet yang dikenal sebagai *game online* atau permainan yang dilakukan secara *online*. Banyak orang yang tertarik pada permainan secara *online* ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikan. Mulai dari anak-anak, remaja, dan orang tua. Maka tak heran jika sekarang banyak orang yang beralih untuk memainkan permainan berbasis internet.

Menurut KPAI ada beberapa dampak negative *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya yaitu dari segi jasmani, dari segi psikologis, dari segi waktu, dari segi keuangan, dari segi sosial, selain dampak tersebut ada juga dampak negatif dari *game online* antara lain: a) menimbulkan kecanduan, b) mendorong melakukan hal-hal negative, c) terbengkalai kegiatan didunia nyata, d) tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil pengamatan awal penelitian pada saat PPL II selama kurang satu bulan lamanya, (Observasi Peneliti,10 februari 2020). Dengan wawancara guru wali kelas IV dan V di SD Negeri 2 Kendari mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang suka bermain *game online* menggunakan *gadget* yang mereka miliki didalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, dan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyukai *game online*. Mereka mengatakan dapat menghabiskan waktu rata-rata 4-6 jam untuk bermain *game online*, salah satu dari mereka juga mengatakan lebih suka bermain *game online* pada saat proses belajar mengajar berlangsung bahkan suka membolos dan berbohong serta lupa akan waktu sholat. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan amat sangat penting dalam kepuasan hidup mereka, untuk belajar mereka merasa kurang bergairah sehingga prestasinya rendah, Hasmawati (2020).

Selanjutnya peneliti menyimpulkan, bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu. Hal tersebut lah yang membuat siswa kecanduan bermain *game online* Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan selama melaksanakan

praktek pengalaman lapangan (PPL II) serta dengan wawancara guru wali kelas, Penulis mengamati banyak siswa yang bermain *game online* di *gadget* masing-masing siswa bahkan ketika pelajaran berlangsung, siswa juga suka membolos dirental *game online* dan dapat menghabiskan berjam-jam waktu mereka hanya untuk bermain *game online*, suka berkelahi, lupa akan tugas serta lupa akan waktu *sholat*.

Dengan demikian kecanduan *game online* menjadi suatu fenomena sosial yang sangat membudaya dan memiliki efek dikalangan pelajar saat ini. Karena ada beberapa siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan ini bisa dilihat banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan warnet yang ada disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*. Hal tersebut saya amati pada saat melakukan PPL II. Maka dari itu latar belakang yang telah dikemukakan diatas menjadi motivasi untuk

Penulis melakukan penelitian Dengan judul “Pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap motifasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari” peneliti berharap kegiatan ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam pengaruh dan kecanduan dalam *game online*.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dapat dibatasi pada “intensitas penggunaan *game online* oleh siswa dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Bagaimana intensitas penggunaan *game online* yang dilakukan oleh siswa di SD Negeri 2 Kendari?
- 1.3.2 Bagaimana motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari?
- 1.3.3 Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- 1.4.1 Untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan *game online* yang dilakukan oleh siswa di SD Negeri 2 Kendari.
- 1.4.2 Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari.
- 1.4.3 Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pendidikan, menambah literatur khususnya tentang pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

1.5.2. Secara Praktis

1.5.2.1 Sekolah/Lembaga

Dapat menjadi Bahan pertimbangan dan informasi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pengaruh *game online*.

1.5.2.2 Guru

penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik yang dapat berguna dan menjadikan diri lebih baik dalam melakukan pengajaran di dalam kelas.

1.5.2.3 Perpustakaan IAIN Kendari

penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah *literature* dibidang pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengaruh *game online*

1.5.2.4 Peneliti berikutnya

penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, arahan, acuan, serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan sesuai dengan hasil penelitian yang ditulis dalam skripsi.

1.5.2.5 Penulis

Peneliti ini melatih untuk dapat menetapkan masalah dan memberikan alternatif pemecahannya secara optimal mengenai pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 *Game online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan *konsol*. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Berangkat dari sini, peneliti berpendapat bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/smartphone*, *konsol/PS4*, *PC (Personal Computer)* maupun di *game center* itu sendiri. Penggunaan *Hand Phone Seluler* sebagai media untuk bermain secara mandiri ataupun main

bersama dengan teman-temannya (Mabar), dalam penelitian ini diukur melalui angket menggunakan skala *Likert* yang indikatornya adalah : Menghabiskan waktu, Mendapatkan kesenangan, Tidak peduli, Merasa marah, Tegang, Depresi, Muncul sebuah kebutuhan konstan,

Berbohong, Rendahnya prestasi , Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar.

1.6.2 Motivasi belajar

yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan dan keinginan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan menekuni materi yang telah diajarkan oleh gurunya. Dorongan tersebut dapat meningkatkan aktivitas positif peserta didik. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur melalui angket dengan skala likert yang indikatornya adalah : Tekun, Ulet, Minat, Mandiri, dan Mendapat pujian.

