

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Aji (2012:12) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan.

*Game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya (Wibowo dalam Jafri Yendrizal, dkk. 2009:2). *Game online* menurut seorang psikolog yaitu bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik berisi gambar-gambar dan animasi-animasi yang

mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (Rahmat dalam Jafri Yendrizal, dkk. 10 Juli:1-2)

*game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus (Nisrinafatin, 2020:121). *Game online* sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut yang mendominasi memainkan *game online* adalah *game online* kalangan pelajar, terutama dikalangan siswa Sekolah Dasar. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game center* yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game online* di dalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan suatu akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi motivasi belajar siswa karena masih dalam usia sekolah.

Permainan *modern* yang satu ini sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online terutama siswa sekolah dasar, karena menurut (Hurlock dalam Yendrizal, dkk. 1978:66) sekolah dasar terutama usia 10-11 tahun seperti itu 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 *game online* dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

*Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. *Game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Bagi siswa yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan *game* tersebut. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap siswa yang kecanduan bermain. Dampak negatif dari *game online* mengakibatkan siswa lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan

bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya (Rahyuni, dkk. 2021;69)

*Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan dan motivasi belajar anak. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir serta reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online* dan waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu Pola makan akan terganggu serta emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini, jadwal beribadah siswa kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi bermain *game online* (Desmita dalam Yendrizar, dkk. 2008:1).

Menurut A.N (dalam Yendrizar, dkk. 2011:2) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas

*game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Penggunaan *game online* pada siswa sekolah dasar dapat memicu terjadinya kecanduan bermain *game online* dikalangan siswa sekolah dasar, sedangkan terdapat pengaruh antara siswa yang adiksi bermain *game online* dengan hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Bermain *game online* pada dasarnya tidak akan menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya jika dimainkan dengan batas yang sewajarnya, tetapi akan menimbulkan banyak dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus (Kurnada Nada, dkk. 2021;5669)

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa

mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. karena dengan guru kreatif menjadikan siswa terdugah dalam pembelajaran yang akan dialami siswa atau siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran (Suprihatin, 2015:81)

Konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, di lain contoh banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, *handphone* (HP), dan tab. Teknologi elektronik yang sedang trend dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau siswa yaitu *game online*.

Pada penelitian yang saya lakukan di SDN Bubakan 1 dengan bertemu langsung kepala sekolah dan siswa kelas IV, dilingkungan sekolah sebenarnya dilarang membawa *handphone*, selain itu juga siswa disekolah hanya bermain permainan biasa bersama teman-temannya, untuk jaringan internet sendiri lumayan susah untuk beberapa jaringan kartu, dan kebanyakan dirumah ataupun di sekolah sudah memasang jaringan wifi untuk keperluan internet sehari-hari.

Peran orang tua sangat dibutuhkan ketika siswa berada dilingkungan rumah, karena mungkin siswa akan merasa bermain *game online* tidak menyita waktu, padahal siswa sendiri bisa bermain *game online* hampir 4-6 perhari, itu biasa dilakukan setelah pulang sekolah dan malam hari, keadaan ini penyebabnya adalah dilarangnya siswa membawa *handphone* ke sekolah. Jika disekolah ditiadakan aturan tersebut saat jam istirahat mungkin siswa akan lebih sering bermain *game online* ketimbang bermain permainan tradisional bersama teman-temannya.

Faktor Guru di sekolah juga menjadi pemicu menumbuhkan motivasi belajar siswa, selain dengan cara Guru membuat pembelajaran tidak bosan guru juga harus bisa mengolah apa saja yang dibutuhkan siswanya, terutama untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi menjadi beberapa pokok permasalahan dalam motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online* sebagai berikut:

1. Kurangnya pengawasan orang tua kepada siswa yang bermain *game online*.
2. Kebiasaan siswa bermain *game online* dapat mengganggu waktu belajar dan bermain dengan teman sebayanya.

3. peran Orang Tua dibutuhkan ketika siswa berada dilingkungan rumah.
4. Peran Guru yang dibutuhkan ketika siswa berada dalam lingkungan sekolah.
5. Upaya yang dilakukan Orang Tua dan lingkungan sekitar rumah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.
6. Upaya yang dilakukan Guru untuk meumbuhkan motivasi belajar siswa lewat kegiatan belajar mengajar maupun saat siswa berain dilingkungan sekolah.

### **C. Pembatasan Masalah dan Faktor Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada motivasi belajar siswa yang aktif bermain game *online*. Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus maka penelitian berpendapat bahwa perlu pembatasan dalam penelitian ini.

Oleh sebab itu, peneliti membatasi penelitian ini dengan:

1. Siswa kelas IV SD Negeri Bubakan 1 yang aktif bermain *game online*.
2. Dampak terhadap motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online*?

2. Bagaimana peran orang tua dalam lingkungan keluarga untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa?
3. Bagaimana peran guru di lingkungan sekolah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui beberapa masalah yang terjadi di lingkungan siswa:

1. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online*.
2. Mengetahui peran orang tua untuk siswa, saat siswa berada dalam lingkungan keluarga.
3. Mengetahui peran guru untuk siswa, saat siswa berada dalam lingkungan sekolah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang bersifat teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang kepribadian siswa yang aktif bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar siswa, terutama untuk siswa yang aktif bermain *game online*. Selain mampu memberikan dorongan bagi siswa untuk bisa manajemen waktu dan bisa membagi waktu saat siswa bermain *game online* dan saat belajar di rumah.

b) Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai alternatif Guru untuk membantu mengetahui setiap motivasi belajar siswa apakah sudah mencapai target yang di inginkan atau belum. Selain itu juga dapat bermanfaat sebagai evaluasi Guru supaya lebih bisa mendekati diri kepada siswa.

c) Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat membantu pihak sekolah lebih memperhatikan setiap tingkah polah para siswa yang terutama siswa yang aktif bermain *game online*, apakah motivasi belajarnya meningkat ataukah turun ketika mereka aktif bermain *game online*.

d) Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti semoga mampu menambah wawasan tentang motivasi belajar lingkup siswa sekolah dasar terutama yang

aktif bermain *game online*, dan mampu berfikir dan bertindak dengan benar bagaimana cara mengatasi setiap individu siswa yang berbeda-beda dalam motivasi belajarnya. Serta peneliti mampu mengenali setiap perilaku, karakter maupun tingkah laku setiap siswa, dan mampu menumbuhkan rasa empati dan keingintahuan peneliti tentang motivasi belajar siswa terutama untuk siswa yang aktif bermain *game online*.

