

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era saat ini teknologi telah berkembang dengan pesat sehingga menghasilkan produk produk baru. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Dengan berkembangnya teknologi ini akan membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Berkembangnya teknologi ini merupakan buah hasil dari pengetahuan manusia yang berkembang. Sebagaimana dengan islam yang sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan seperti dalam firman Allah QS. Al-Baqarah ayat 164.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

“Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”.

Dari ayat tersebut Allah Swt sangat menginginkan agar manusia menggunakan akal sehatnya untuk pencarian ilmu pengetahuan dengan melihat ciptaan Allah Swt sebab dalam proses penciptaan alam semesta ini terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah yang bisa dicapai dengan pengetahuan. Nabi Muhammad Saw bersabda:

فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا

“Artinya: Barangsiapa yang menginginkan dunia maka hendaklah berilmu. Barangsiapa yang menginginkan akhirat, maka hendaklah dengan ilmu. Barangsiapa yang menginginkan keduanya, maka hendaklah dengan ilmu (HR. Ahmad).”

Dari sabda Nabi Muhammad Saw juga telah mengungkapkan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan sama pentingnya dengan ilmu agama. Karena ilmu pengetahuan ini yang akan membawa kebahagiaan didunia maupun diakhirat. Ilmu pengetahuan yang berkembang akan membawa perubahan-perubahan dan mempermudah kehidupan manusia.

Salah satu hasil dari berkembangnya ilmu pengetahuan ini yaitu internet. Di Dalam internet menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *game online* yang digemari dari berbagai macam kalangan, dari dewasa, remaja hingga anak-anak.

Internet atau *interconnected networks* merupakan kumpulan jaringan jaringan komputer yang saling berhubungan satu sama lainnya. Agar bisa terhubung internet bahasa sama yaitu yang disebut TCP/IP (*transmission control protocol/internet protocol*). TCP/IP memberikan sebuah (*address*) dan identitas (*id*) yang unik atau berbeda pada setiap komputer diseluruh dunia untuk menghindari adanya kesalahan pengiriman data. Internet ini dikatakan sebagai jalur transportasi segala bentuk file atau data pada komputer lain.

Internet ialah jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia (seperti sekolah, universitas, institusi riset, museum, bank, perusahaan bisnis, perorangan, stasiun TV ataupun radio). Tentu saja, media internet diciptakan untuk membantu manusia. Segala kemudahan dan kemungkinan telah diketukkan ke pintu rumah manusia. Bukan sekedar tawaran yang maya, tapi nyata. Internet adalah media atau sarana yang tak mungkin diabaikan dalam peradaban manusia. Hanya saja, bagaimana alat tersebut dimanfaatkan untuk melahirkan hasil yang maksimal dalam kehidupan manusia dan bukan sebaliknya.¹

¹Ade Nuriadin dan Yefi Dyan Nofia Harumike, ‘Sejarah Perkembangan Dan Implikasi Internet Pada Media Massa Dan Kehidupan Masyarakat.’ *jurnal Referensi Media Komunikasi dan Dakwah* Vol 1 No. 1, Oktober 2021 <<https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/index>>

Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu handphone yang sangat populer dikalangan masyarakat. Handphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik tanpa menggunakan kabel. Handphone ini adalah alat yang praktis karena ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana. Kehadiran handphone sebagai teknologi informasi dan komunikasi bertujuan untuk memberi kemudahan dan melancarkan hubungan komunikasi antara seseorang dengan lainnya. Berbagai macam fitur-fitur handphone hadir saat ini dengan fungsinya sebagai alat penghubung bicara dalam jarak jauh. Fitur-fitur tersebut dilengkapi dengan video, kamera, musik, radio, internet, wifi dan lain sebagainya.

Awalnya handphone ini hanya sebagai alat komunikasi yang hanya bisa menelpon dan mengirim pesan saja. Namun seiring berkembangnya teknologi handphone berkembang menjadi alat multimedia yakni bisa menjadi perekam video, foto, hiburan dan upload data atau file.²

Pada saat ini handphone juga digunakan sebagai sarana hiburan salah satu sarana hiburan yang populer ini yaitu *game online*. *Game online* ini populer di semua kalangan, dari dewasa remaja hingga anak-anak. *Game online* merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* ini merupakan permainan visual elektronik yang didalamnya menyuguhkan berupa tampilan gambar tiga dimensi dengan dilengkapi oleh efek-efek yang dapat menarik perhatian pemainnya. *Game online* biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun gadget yang dilengkapi dengan jaringan internet. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan handphone.

² Ary Antony Putra and others, 'Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar', *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18.1 (2021), 79–89 <[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)>. h.80

Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. *Game online* memiliki dampak positif yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game* dan terganggunya konsentrasi belajar siswa.³

Game berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*) dan *battle royale* ini adalah jenis *game* yang sedang populer saat ini. MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*) itu sendiri adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Contoh *game* moba ini adalah MLBB (*Mobile Legends: Bang Bang*), AOV (*Arena of Valor*) dan LOL (*league of legends*). Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, yang menggunakan konsep strategi.⁴

Game MOBA di Android ini menggunakan pertarungan 5 vs 5 yang mempunyai 3 jalur (*line*) yang diperkuat dengan tower dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan “hero” beraneka ragam yang dapat digunakan. pemain hanya bisa mengontrol satu hero. Hero sendiri, yaitu karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain dalam sebuah tim sesaat sebelum *game* dimulai. Goals dari *game* bergenre MOBA, yaitu menghancurkan bangunan utama dari markas tim lawan dengan bantuan

³ Marsanda Claudia Pareswara and Triana Lestari, ‘Pengaruh *Game* Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5. Pengaruh *Game* Online (2021), 1473–81.

⁴ Daniel P Bangun, Elza Ismy, and Sara Sintia Harahap, ‘Fenomena Bermain *Game* Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung MedaN Oleh’, *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6.1 (2021).h3

beberapa prajurit yang dikendalikan oleh sistem secara berkala. Setiap hero memiliki peran (*role*) dan berbagai kemampuan (*skill*) yang berbeda-beda serta dapat digunakan untuk berkontribusi kepada tim dalam memenangkan game.⁵

Sedangkan *battle royale* yaitu dimana para pemainnya diterjunkan di dalam sebuah peta yang berisi 100 pemain yang diharuskan saling membunuh menjadi *the last One standing* atau pemain terakhir yang masih hidup. Permainan *battle royale* menantang banyak pemain, dimulai dengan peralatan seadanya, lalu mencari senjata dan baju besi dan mengeliminasi semua lawan sambil menghindari terjebak di luar "zona aman" yang menyusut, dengan pemenangnya adalah orang yang terakhir bertahan dalam permainan. Contoh game *battle royale* ini adalah seperti PUBG (*PlayerUnknown's Battlegrounds*) dan FF (*Free Fire*).⁶

Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi. Secara teoritis jika konsentrasi siswa rendah, maka akan menimbulkan aktivitas yang berkualitas rendah pula serta dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar. Ketidakseriusan itulah yang mempengaruhi daya pemahaman materi. Padahal konsentrasi merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi ajar serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 60 yang dilakukan di kelas rendah dan kelas atas yaitu kelas 3 dan kelas 5 diketahui anak-anak sangat gemar bermain *game online*. Di kelas rendah anak-anak

⁵ 'Shabati, 'Hubungan Kecanduan Bermain *Game* Jenis Moba (Multiplayer Online Battle Arena) mobile legends Dengan Prilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana'. *Jurnal Psikologi Perseptual*, e-ISSN: 2580-9520

⁶ Gugun Gunawan and Helmi Aziz, 'Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Smp Pemain *Game* Online Android Bergenre Battle Royale', *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 2018, 11–21 <<https://doi.org/10.51192/almubin.v1i1.83>>.h13

⁷ R. Aviana and F. Hidayah, 'Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang', *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3.1 (2015), 30–33.

yang gemar bermain game online mencapai 70%. Sedangkan dikelas atas anak-anak yang gemar bermain game online mencapai 80%. Anak-anak dapat menghabiskan waktu 1-3 jam bahkan lebih untuk bermain. Anak-anak sangat senang apabila diajak bermain *game online* bersama. Bahkan mereka sangat berantusias saat diajak bercerita mengenai *game online*. Menurut anak-anak, bermain *game online* itu sangat mengasikkan karena mereka dapat bermain bersama teman-teman walaupun ditempat yang berbeda. Menurut mereka *game online* sangat mengasikkan karena terdapat tantangan-tantangan yang menarik yang membuat mereka ingin terus bermain game. Mereka juga tidak hanya memainkan satu jenis *game online* saja, namun memainkan banyak jenis *game online*. *Game online* yang digemari anak-anak diantaranya yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *FIFA Soccer*.

Lalu wawancara peneliti terhadap ibu Laimawati, S.Pd saat mengajar di kelas tidak semua anak-anak aktif, seperti kurangnya respon saat guru bertanya. Bahkan ada juga anak-anak yang mengantuk saat jam pelajaran berlangsung. Menurut ibu Laimawati S.Pd hasil pembelajaran anak pun tidak semuanya bagus. Hasil pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh konsentrasi belajar anak di kelas. Anak yang berkonsentrasi di kelas maka hasil pembelajaran anak pun akan bagus. Namun anak yang tidak berkonsentrasi saat pembelajaran maka hasil pembelajaran anak pun akan kurang. Karena itu penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Di SDN 60 Kota Bengkulu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar anak di SDN 60 Kota Bengkulu?

C. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar anak di SDN 60 Kota Bengkulu. 60 kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah ilmu dan sebagai sumber informasi dan menambah pengetahuan baru bagi peneliti apa pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar anak di SDN 60 Kota Bengkulu dan dapat menjadi masukan pada kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan dampak negatif *game online* terhadap kegiatan belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Menambah ilmu dan wawasan tentang pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar anak.

b. Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan mengenai apa pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar anak di SDN 60 Kota Bengkulu.

c. Bagi Siswa

Mengetahui apa pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar anak di SDN 60 Kota Bengkulu.

E. Sistematika Penulisan

1. Pendahuluan

Di Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian

2. Bab II Kajian Teori

Didalam Bab kedua ini berisi kajian teori. Kajian teori menguraikan teori yang berhubungan dengan objek penelitian teori-teori yang mendukung serta relevan dengan masalah yang akan diteliti dan juga sebagai sumber informasi dan referensi.

3. Bab III Metode Penelitian

Di Dalam Bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan. Gambaran umum objek penelitian merupakan penyajian informasi mengenai objek penelitian

4. Bab IV Hasil penelitian

Didalam bab IV ini berisikan tentang hasil analisis data dan hasil dari penelitian yang telah diteliti.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Di Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran penulis.

