

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak hanya dalam sektor industri dan ekonomi, dunia pendidikan, sosial, hingga budaya turut mengalami transformasi besar-besaran akibat kemajuan teknologi ini. Inovasi digital seperti komputer, laptop, smartphone, televisi digital, hingga internet berkecepatan tinggi telah membuka akses informasi yang lebih luas, cepat, dan real-time. Keberadaan teknologi ini bukan hanya memudahkan aktivitas sehari-hari, tetapi juga telah menciptakan gaya hidup baru yang sangat bergantung pada konektivitas dan perangkat digital. (Santrock, 2003: 24) Dalam konteks pendidikan, TIK telah menjadi sarana pendukung pembelajaran yang krusial. Dengan bantuan teknologi, pembelajaran kini dapat dilakukan secara daring (online), lebih interaktif, dan fleksibel. Siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran, video edukatif, serta berdiskusi melalui forum digital atau aplikasi pembelajaran. Namun, di balik kemajuan tersebut, muncul tantangan baru yang harus dihadapi oleh dunia pendidikan, salah satunya adalah hubungan game online terhadap motivasi dan perilaku belajar siswa.

Salah satu fenomena yang tumbuh seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi digital adalah maraknya game online. Game online kini telah menjadi bagian dari gaya hidup, terutama bagi generasi muda. Popularitasnya kian meningkat bukan hanya karena mudah diakses melalui berbagai perangkat, tapi juga karena fitur-fitur menarik, grafis visual yang memukau, serta interaksi sosial virtual yang ditawarkan di dalam game tersebut. Tidak seperti game tradisional yang terbatas secara fisik dan ruang, game online memungkinkan pemain untuk terhubung dan berkompetisi dengan pemain lain di seluruh dunia secara langsung. (A Rini, 2011: 47)

Game online ini 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. (Young K.S, 2019)

Menurut Rizai mengatakan bahwa ciri-ciri kecanduan game online seperti bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama, bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut, kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut, senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya, sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam diluar sekolah.¹ Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab timbulnya perasaan kecanduan game online pada siswa yang terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan, rasa bosan, kontrol diri, dan tidak mampu mengatur prioritas. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, hubungan sosial, dan harapan orang tua.

Sebenarnya game online tidak hanya memiliki dampak negative, tetapi juga ada dampak positifnya. Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas.

¹ Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game Addiction In Children: A Literature Review]. *Journal Of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2).

Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers* (sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh *gamers* kepada pemain *gamers* yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya. Sebenarnya para pencinta game ini (*gamers*) ini tidak hanya dilakukan untuk membuang-buang waktu dan mencari kesenangan saja, ada juga orang yang memanfaatkan hobi dan keahlian mereka ini menjadi jalan mereka untuk menghasilkan uang. Seperti salah satu contohnya adalah Dylan Pros, yaitu salah satu konten creator gaming yang memulai kariernya karena hobi, kini sudah menjadi seorang kreator besar di industri game.

Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan di kalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada *Game Figther*. Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain baik

secara verbal maupun nn verbal.² Salah satu dampak kecanduan game online pernah terjadi pada siswa kelas 6 SDN Banjarpanjang kabupaten Magetan. Siswa tersebut bolos sekolah selama 4 bulan gara-gara kecanduan game online. Bahkan ada anak-anak yang harus menjalani terapi karena kecanduan game online, bahkan salah satunya didiagnosa gangguan jiwa karena dampak dai bermain game terus. Aspek kecanduan game online memiliki kesamaan dengan aspek jenis kecanduan lainnya, namun kecanduan game online termasuk dan dikategorikan sebagai sebuah kecanduan psikologis. Menurut Chang & Chen, ada 4 aspek kecanduan game online: Pertama (Compulsion) Merupakan dorongan atau tekanan internal untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara terus menerus untuk bermain game online. Kedua (Penarikan) Merupakan upaya dengan tujuan mencoba menarik diri atau menjauhkan diri dari sesuatu yang lain kecuali game online. Ketiga (Toleransi) Toleransi berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu, sebagian besar pecandu game online mencoba untuk terus bermain atau tidak berhenti bermain sampai mereka merasa puas dan lupa waktu. Keempat (Interpersonal and health-related problems) Merupakan masalah yang berhubungan dengan interaksi individu dengan orang lain dan masalah kesehatan. Masalah

² Syekh M`uhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwaam Medika, 2016), hal.12.

kesehatan pecandu game online bisa berupa kurang tidur, dan tidak menjaga pola makan. Mereka yang kecanduan game online menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar.³

Dunia yang semakin canggih ini game online menjadi salah satu permasalahan yang memiliki urgensi serius karena memiliki dampak pada kehidupan siswa, dampak serius yang relatif adalah siswa tidak masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi menurun dan bahkan melakukan tindakan kriminal. pengaruh utama dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik. Seorang peserta didik yang bermain dengan intensitas waktu yang tinggi atau anak yang sudah mengalami kecanduan dalam bermain game online akan melupakan aktivitasnya di dunia nyata karena semakin lama permainan yang semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti perang, petualangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan game online akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik ia masih dalam usia sekolah.

³ Chang, H. H., & Chen, S. W. *The impact of online store environment cues on purchase intention: Trust and perceived risk as a mediator*. *Online Information Review*.2008.

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas tentu kita sudah mengetahui bahwa bermain game online ini sudah banyak dimainkan tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak yang masih berstatus sebagai peserta didik. Masalah yang harus diperhatikan baik oleh guru maupun orang tua adalah apakah ketika anak bermain game online ini akan berdampak pada kepribadian anak, apakah bermain game online ini akan berpengaruh negative? Atau adakah dampak positive ketika anak bermain game online?. Dari banyak nya permasalahan yang terjadi ketika anak bermain game online, penulis ingin mengetahui dan meneliti apakah ketika anak yang bermain game online akan berpengaruh kepada motivasi belajar anak?. Oleh karena itu peneliti bermaksud akan melakukan penelitian yang berjudul “ Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah anak yang bermain game online berdampak pada kepribadian anak ?
2. Dampak apa yang akan didapatkan ketika anak kecanduan game online ?

3. Apakah hubungan kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa di sekolah ?
4. Apakah Hubungan Kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh penulis, maka adapun batasan dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada Hubungan Kecanduan game online terhadap motivasi belajar Siswa kelas IV Min 2 Kota Bengkulu. Peneliti lebih membahas mengenai Hubungan game online meliputi:

1. Anak yang kecanduan game online tidak ada hubungan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.
2. Anak yang kecanduan game online terdapat hubungan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat Hubungan Kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada, yakni :

1. Untuk mengetahui Hubungan Kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa MIN 2 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui apakah waktu yang dihabiskan anak bermain game online akan mengakibatkan kecanduan game online dan akan mempengaruhi hubungan pada motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dengan candu game online dan lingkungan social game center.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.

- b. Memberikan pemahaman akan kecanduan game online dan dampak lingkungan sosial game center terhadap motivasi belajar siswa.

