

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat. Khususnya teknologi informasi, tanpa adanya teknologi informasi kita akan sulit untuk berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat dan pesat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi. Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi diberbagai belahan dunia. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk kegiatan pendidikan maupun kegiatan bermain.

Berbicara mengenai pendidikan, tentu tidak terlepas dari tujuan yang akan dicapai. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pemerintah menyebutkan bahwa tujuan pendidikan ialah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, keratif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi tidak hanya berkembang pada dunia pendidikan saja, melainkan juga berkembang pada dunia hiburan khususnya *game mobile*.

Perkembangan *game mobile* di Indonesia semakin pesat, tidak terkecuali di Surabaya. *Game mobile* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Begitu pula dengan Industri dan bisnis pengembangan *game mobile ini* juga sudah menjadi suatu hal yang kompeten, terbukti dengan banyaknya

perusahaan pengembang *game mobile* di Amerika, Eropa dan Asia. Bisa dibayangkan negara Indonesia saat ini semakin maju oleh *game mobile*, bisa dilihat dari tingkat konsumsi *game mobile* yang sangat tinggi, begitu pula *game analog*, *Local Area Network (LAN)* dan *online*.

Game mobile di masa sekarang sangatlah populer di berbagai kalangan, masyarakat terutama populer di antara anak sekolah. Anak sekolah disini merupakan yang paling mudah terpengaruh oleh *game mobile* terutama anak pada usia 10-11 tahun, karena masa produktifnya pada usia 10-11 tahun yang suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu bermain dan di sekolah biasanya mereka sangat menyukai permainan kelompok atau tim yang dimana permainan ini melatih rasa tanggung jawab dan kreatif mereka yang mempunyai peraturan tertentu serta bernuansa persaingan yang kuat. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan *game mobile* ini tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan. Manfaat lain dari bermain *game mobile* juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan komunikasi dan teamwork (kerja sama tim), serta dapat belajar mengendalikan emosi.

Menurut Andang (2006) telah melakukan observasi dan menemukan beberapa dampak positif bermain *game mobile*. Bermain *game mobile* memberikan suatu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sebagian besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika.

Beberapa tahun terakhir, penelitian tentang kecanduan *game mobile* telah meningkat pesat dalam hal kuantitas maupun kualitas. Penelitian pertama mengungkapkan bahwa *gamemobile* merupakan masalah bagi pelajar.

Kecanduan *game mobile* di era saat ini melaporkan bahwa kecanduan *game mobile* semakin meningkat di dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan *game online* telah menyebabkan pemerintah dan penyedia layanan kesehatan

menjadikan hal ini menjadi masalah yang serius dan berupaya untuk mengembangkan serangkaian inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut. Pada tahun 2012 ditemukan ada 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game mobile*. Dengan kriteria tersebut, ditemukan ada 15 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Lalu, dengan analisis statistik, kami dapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami adiksi parah, dan sisanya mungkin dapat masuk kategori adiksi ringan. Maka dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game* di antara pemain *game* adalah sekitar 6,1% di Indonesia. Dipandang sebagai sebuah keprihatinan yang signifikan bagi kesehatan masyarakat anak-anak di negara tersebut telah didiagnosis dengan kecanduan *game mobile*. Di Jepang, pemerintah telah mengakui masalah tersebut menjadi studi banding oleh Departemen Pendidikan, yang telah menyebabkan pengembangan "*fasting camp*" di mana individu yang menderita dampak negatif dari kecanduan *gamemobile* dibantu dengan memutuskan teknologi secara keseluruhan. Telah dinyatakan bahwa semakin tinggi penetrasi penerimaan *game* kepada masyarakat, semakin tinggi prevalensi masalah. Sebagian menjelaskan tingkat prevalensi sangat tinggi saat ini di negara-negara Asia Tenggara.

Game mobile memiliki dampak negatif. Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood seketika, seperti mudah marah, dan mengalami masalah dalam hubungan sosial.

Kedua, penurunan aktivitas akibat dari gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang. Dengan kata lain para *gamers* akan mengalami "*autonomic nerves*" yakni tubuh mengalami tidak fokus dengan kondisi dimana sekresi adrenalin mereka meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamers*, yakni membahayakan otak mereka.

Beberapa penelitian yang dilakukan pada tahun 2000-an, *game mobile* menjadi populer, sementara penelitian tentang kecanduan *game mobile* ini akan muncul beberapa dampak negatif dari *game*

mobile yang berlebihan, prevalensi, dan faktor risiko yang terkait, pembentukan pusat perawatan khusus di Asia Tenggara, Amerika Serikat, dan Eropa mencerminkan *game mobile* saat ini sangat membutuhkan bantuan profesional. Dikatakan bahwa dengan memahami daya tarik *game mobile*, konteks, dan hubungannya dengan neurobiologi maka akan dapat memahami fenomena *gamemobile* secara komprehensif.

Beberapa dampak negatif di atas dapat berpengaruh pada pendidikan karakter anak di sekolah, seperti pada karakter sikap tanggung jawab dan kreatif siswa. Maka dari itu pihak sekolah maupun guru dibantu dengan orang tua siswa senantiasa terus memantau perkembangan dan memberikan penguatan terhadap pendidikan karakter sesuai dengan Perpres no 87 tahun 2017. Dari isi Perpres di atas terdapat tujuan dari penguatan pendidikan karakter, menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan, mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah, mengembangkan koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Dari isi dan tujuan penguatan pendidikan karakter di atas, guru dan orang tua senantiasa memberikan penguatan agar siswa selalu memiliki sikap tanggung jawab dan mengembangkan kreatifitasnya. Tanggung jawab yang dimaksud adalah tanggung jawab terhadap tugas-tugasnya di sekolah maupun di rumah, memiliki tanggung jawab terhadap setiap perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Sedangkan kreatif yang dimaksud adalah senang memiliki pengalaman baru, memiliki inisiatif, serta enerjik, ulet dan memiliki ketekunan yang tinggi dalam mengerjakan sesuatu.

Pada saat melakukan observasi awal di SDN Ngagel Rejo II, tepatnya pada kelas V B dengan wali kelas Ibu Tetty Dwi Mayasari, S.Pd.SD. Penulis melihat bahwa ketika siswa belajar di kelas ada yang sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk, bahkan tidak fokus untuk belajar dan tidak melaksanakan tanggung jawabnya sebagai siswa yang

mengakibatkan nilai-nilai pelajarannya ikut menurun karena terpengaruh oleh *game mobile*. Namun ada juga siswa yang tidak terpengaruh buruknya *game mobile*, bahkan siswa tersebut sangat giat dan serius mengikuti pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, bertanggung jawab atas semua tugas-tugasnya, bahkan siswa tersebut juga mempunyai daya kreatif yang tinggi. Serta ada juga siswa yang tidak terpengaruh atau tidak bermain *game mobile* namun siswa tersebut juga sangat giat dan serius mengikuti pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, bertanggung jawab atas semua tugas-tugasnya, bahkan siswa tersebut juga mempunyai daya kreatif yang tinggi. Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Permainan Game Mobile Pada Siswa Kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya”

B. Batasan Masalah

Batasan permasalahan pada penelitian ini adalah peneliti melakukan pembatasan penelitian terhadap :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SDN Ngagel Rejo I Surabaya tahun ajaran 2018-2019.
2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V B.
3. Dampak yang ditimbulkan dari permainan *game mobile* pada sikap tanggung jawab dan sikap kreatif siswa.
4. *Genre* dari permainan *game mobile* yang dimainkan menumbuhkan sikap tanggung jawab dan sikap kreatif.

C. Rumusan Masalah

1. Berapa persentase siswa kelas V B yang suka dan tidak suka permainan *game mobile*?
2. jenis-jenis *game mobile* apa saja yang sering dimainkan oleh siswa kelas V B?
3. Bagaimanakah dampak permainan *game mobile* pada sikap tanggung jawab dan sikap kreatif siswa kelas V B?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah diketahuinya dampak permainan *game mobile* pada siswa kelas 5 SDN Ngagel Rejo I.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui banyaknya persentase siswa kelas V B yang suka dan tidak suka permainan *game mobile*.
- b. mengetahui jenis-jenis *game mobile* yang sering dimainkan oleh siswa kelas V B.
- c. Mengetahui dampak permainan *game mobile* pada sikap tanggung jawab dan sikap kreatif siswa kelas V B.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Membantu siswa agar dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain *game mobile* sehingga tidak merusak kesehatan, menyadari adanya dampak negatif dari bermain *game mobile*, agar dapat mengurangi waktu *game mobile*.

2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pemberian .

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan membantu sekolah untuk mengembangkan kegiatan yang baik untuk proses pembelajaran dan penguatan pendidikan karakter baik didalam kelas maupun diluar kelas.

4. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi atau kajian yang menarik mengenai analisis dampak permainan *game mobile* pada sikap tanggung jawab dan sikap kreatif siswa.

F. Definisi Istilah

Agar dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian dan penafsiran, maka perlu definisi istilah sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa. Bisa juga merupakan penyelidikan terhadap karangan atau terhasap perbuatan. Analisis bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dari sebab yang ada. Dalam hal penelitian, analisis adalah langkah yang di tempuh setelah data penelitian terkumpul.

2. Game mobile

Game mobile adalah suatu program yang dirancang sedemikian rupa dan dimainkan dengan menggunakan *smartphone* untuk memenuhi salah satu kebutuhan anak-anak, yaitu kebutuhan pada hiburan, yang dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak.

3. Genre Permainan Game Mobile

Genre permainan game mobile adalah pembagian tertentu pada game sesuai dengan kriteria isi game yang dimainkan. Genre game yang dapat membunumbahkan sikap tanggung jawab dan sikap kreatif siswa kelas V B adalah bergenre strategi, aksi-petualangan, dan pertarungan.

