

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Kini, hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti game online.

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang, dan peminat game online dimuali dari anak anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. terutama anak pada usia 10-11 tahun yang suka bermain, 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 anak 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 online ini tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan. Manfaat lain dari bermain game online juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan teamwork (kerja sama tim), serta dapat belajar mengendalikan emosi.

Menurut Pratama, (2017 : 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.

Game online memiliki dampak negatif. Pertama, penurunan aktifitas gelombang otak profrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan egesifitas 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 untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada para *gamers*, dapat membahayakan otak mereka.

Beberapa dampak negatif diatas dapat berpegaruh 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 memantau perkembangan dan memberikan penguatan terhadap pendidikan karakter sesuai dengan Perpres no 87 tahun 2017. Dari isi Perpres diatas 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 karakter diatas, guru dan orang tau senantiasa memberikan penguatan

agar siswa selalu memiliki sifat tanggung jawab terhadap setiap perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap tugasnya. Sedangkan kreativitas yang dimaksud adalah senang memiliki pengalaman baru, ulet, dan memiliki ketekunan yang tinggi dalam mengerjakan sesuatu

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. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan (Sardiman, 2012).

Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya game online dapat menurunkan motivasi belajar para siswa

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi belajar siswa yang tinggi diharapkan oleh semua pihak baik itu guru, orang tua, maupun siswa itu sendiri. Proses pembelajaran seharusnya dapat menciptakan motivasi belajar yang tinggi terhadap siswa. Pada dasarnya keluarga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak ketika pembelajaran di rumah, apabila keluarga siswa khususnya orang tua membimbing dan mendorong aktivitas belajar anaknya, maka hal ini akan mendorong siswa lebih termotivasi dalam belajarnya untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Begitu juga sebaliknya apabila orangtua acuh terhadap aktivitas belajar, maka anak biasanya kurang semangat

dalam belajar, sehingga prestasi belajar kurang tercapai.

Berbicara mengenai pendidikan, tentu tidak akan 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, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada 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 online

Pada awal tahun 2020 merupakan penyebaran virus corona atau covid 19, pemerintah Indonesia mengambil kebijakan baru untuk mengontrol penyebaran virus corona. Salah satu kebijakannya dalam bidang pendidikan yaitu melaksanakan pembelajaran di rumah. Sistem pembelajaran ini dilakukan dengan cara pembelajaran dalam jaringan (*daring*) atau pembelajaran online. Selama pandemi covid 19, sesuai dengan anjuran pemerintah untuk tetap belajar di rumah. Hal ini membuat siswa mencari alternatif kegiatan untuk mengisi waktu luang di rumah agar tidak bosan dan stress, salah satunya adalah bermain game online. Dikalangan generasi mileneal seperti sekarang ini, sudah tidak asing lagi dengan adanya smartphone, hampir setiap anak memilikinya. Apalagi saat pandemi seperti ini yang pelaksanaan pembelajarannya dilakukan secara online dan njmkmembutuhkan perangkat elektronik, contohnya handphone dan laptop.

Berdasarkan observasi awal di SDN Margorejo I/403 tepatnya pada kelas VB dengan wali kelas penulis melihat bahwa ketika siswa mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan google meet, ada yang sibuk sendiri, melamun, mengantuk, bahkan tidak fokus untuk belajar dan tidak melaksanakan tanggung jawabnya sebagai siswa yang mengakibatkan nilai nilai pelajarannya menurun karena terpengaruh oleh game online.

Namun ada juga siswa yang tidak terpengaruh oleh game mobile, bahkan siswa tersebut sangat giat dan serius mengikuti pembelajaran jarak jauh, bertanggung jawab dengan tugas tugasnya, bahkan siswa tersebut 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 latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Game Mobile Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VB SDN Margorejo I/403 Surabaya

B. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SDN Margorejo I/403 Surabaya pada tahun ajaran 2020-2021
2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V B SDN Margorejo I/403
3. Dampak yang ditimbulkan dari permainan game online terhadap motivasi belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di uraian diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana dampak game mobile terhadap motivasi belajar siswa kelas VB SDN Margorejo I/403 Surabaya

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan yaitu Untuk mengetahui dampak game mobile terhadap motivasi belajar siswa kelas VB SDN Margorejo I/403 Surabaya

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain

:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada pembaca yang dapat menjadi referensi atau acuan penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa dapat mendapatkan informasi dan mengetahui keterkaitan siswa dengan game online, sehingga dapat meminimalisir dampak game online terhadap motivasi belajar siswa

b. Bagi peneliti

Dapat mengetahui dapat memperoleh pengetahuan tentang motivasi belajar pada siswa yang bermain game online

c. Bagi OrangTua

Memberikan informasi tentang dampak game online terhadap anak dan dapat digunakan sebagai landasan mendidik dan memahami dampak dampak dari game online terhadap perkembangan motivasi belajar siswa

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi sekolah terkait dengan dampak game online terhadap motivasi belajar siswa, sehingga sekolah dapat mengambil kebijakan untuk meminimalisir hal tersebut

