

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan kemajuan teknologi informasi terus bergulir. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah semakin beragamnya produk-produk elektronik yang baru yang kian lama kian terjangkau oleh masyarakat terutama untuk menengah ke atas. Bahkan kedepannya akan semakin meluas untuk semua lapisan masyarakat. Dulu sebagian dari kita sangat asing dengan komputer, laptop atau hp. Sekarang banyak diantara kita yang memilikinya dan sebagian lagi sudah beberapa kali berganti HP. Ketika kita perhatikan lingkungan sekitar, tidak jarang anak-anak pra sekolah dan murid SD yang sudah familiar bahkan lihai memainkan berbagai aplikasi yang ada.

Berdasarkan laporan *We Are Social* yang bersumber dari <https://wearesocial.com> pada Januari 2022 Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022. Sementara itu Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain video *game* sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video *game*.

Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%. *We are Social* mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video *game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain video *game*.

Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga sudah sampai pada daerah pedesaan. Sehubungan dengan peminat *game online* yang mayoritas adalah pelajar baik SD, SMP, maupun SMA. Maka tidak heran jika anak-anak dalam usia tersebut sangat lebih mahir memainkan *game* ketimbang orang dewasa. Berbeda dengan dulu, jika laptop atau komputer hanya bisa digunakan oleh anak di bawah usia 15 tahun dan menurut mereka itu benda asing. Namun pada zaman modern seperti sekarang ini, anak yang baru berumur 5 tahun sudah sangat mahir memainkan *gadget*. Hal ini juga sangat berpengaruh pada proses Semangat belajar anak.

Berdasarkan informasi dari Wali kelas kelas 6C di SDN Banjarsari, bahwa di SDN 113 Banjarsari Bandung Tepatnya Di Kelas 6C ada beberapa siswa yang bermain *game online*. Peneliti mendapat informasi bahwa anak-anak SDN 113 Banjarsari Bandung yang suka bermain *game online* berdampak pada pendidikan mereka. Waktu belajar mereka menjadi berkurang karena mereka terlalu asyik bermain *game* tersebut (*Mobile Legend*). Pengaruh Dari Siswa Ini Adalah Pengaruh dalam Hal Belajar Mereka. *Mobile legend* merupakan *game bergenre multiplayer online battle arena* ini mengharuskan kerja sama dari tiap pemain dalam tim. Para pemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan *fitur voice chat* yang ada di dalam *game*. Saat ini muncul sebuah fenomena yang dilansir oleh liputan 6.com, bahwa *Game Mobile Legend* dapat menyebabkan penggunanya kecanduan, seperti yang terjadi pada anak sekolah peenggunanya lebih memilih bermain *game* dibandingkan belajar.

*Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* adalah sebuah *Game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi dirilis *Mobile Legend* ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini *game* besutan Moonton ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di ASEAN. *Game* ini berasal dari China yang ditandai dengan kemenangan tim *EVOS SPORT* dari Indonesia pada turnamen tingkat Internasional yang diselenggarakan pada 11-17 November 2019 di *Axiata Arena*, Bukit Jalil Malaysia. *Game* ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. *Game Mobile Legend* sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan apalagi jika pemain yang sudah kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik (Sudahrto, 2018) *Game Mobile Legends* juga marak di kalangan mahasiswa/i. Mereka kerap menghabiskan waktunya dengan gadget kesayangannya untuk bermain *game online* tersebut yang dapat menimbulkan kerugian. Bahkan keseharian dimanapun dan kemanapun disertai dengan main *Game Mobile Legends* seperti di kelas, kantin, ataupun di tempat tinggal mereka (rumah). Akibatnya, sering terjadi penyelewengan terhadap perilaku mahasiswa/i. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Fahmi (2019) mengenai pengaruh *Game Mobile Legends* pada aspek disiplin mahasiswa/i yang diperoleh dampak positif ataupun negatif. Dimana pengaruh negatif dari bermain *Game Online* berlebihan adalah mahasiswa/i kurang memiliki karakter, dalam hal ini disiplin yang kurang baik dalam perkuliahan disebabkan kecanduan *Game Online* tersebut.

*Game Online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara

bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan di dalam *Game Online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game Online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.

*Game Online* dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. *Game Online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *Game Online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. 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. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *Game Online* adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk di karenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam *Game Online* tersebut. *Game Online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut.

*Game Online* yang di pengaruhi oleh Siswa sendiri juga terhadap prestasi belajar siswa adalah siswa yang kecanduan *Game* berlebihan dapat memberikan pengaruh negatif terhadap dirinya sendiri yang membuat siswa lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas

yang diberikan kepadanya. Akan tetapi faktanya perkembangan teknologi tersebut dan dengan adanya *Game Online*, maka membuat siswa lebih mementingkan *Game Online* dan menurunkan motivasi belajar mereka. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *Game* tersebut. Ketagihan memainkan *Game Online* akan berdampak buruk untuk segi akademik saat pemainnya masih dalam usia sekolah. *Game Online* merupakan permainan yang sudah sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, bahkan sampai dengan usia dewasa dan orang tua. Anak-anak dianggap lebih sering menghabiskan waktunya bermain *Game Online* dari pada orang dewasa yang mengakibatkan, prestasi belajar siswa semakin menurun dikarenakan kecanduan bermain *Game Online* (Ariantoro, 2016). Menurut Syahrani (2015), bermain *Game Online* memang sangat menyenangkan dan menarik jika kita dapat mengetahui cara memainkannya, juga dapat mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya, *Game Online* memiliki fitur-fitur yang sangat menarik, yang berisi gambar-gambar dan animasi yang mendorong seseorang untuk terus bermain *Game*. Akibat kecanduan tersebut, siswa tidak lagi mengingat kapan waktu untuk belajar. Kecanduan bermain *Game Online* tersebut mengakibatkan menurunnya prestasi belajar menurun. Hal yang sama juga disampaikan oleh Haidar & Antika (2022), bermain *Game* yang berlebihan dari siswa dapat mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi prestasi akademik, yang menimbulkan sifat malas pada diri siswa, yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapat oleh siswa.

**Berdasarkan Matriks 1.1 di bawah ini bisa di lihat prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah mengenal *game online*.**

No	Komponen	KondisiAwal	Siklus1	Siklus2	Refleksidarikondisiawalkekeondisiakhir
1.	Nilai Rerata	65,80	79,12	93,50	Terjadi peningkatan nilai rerata sebesar 27,7
2.	Nilai Tertinggi	92,50	95,00	100	Terjadi peningkatan nilai tertinggi sebesar 7,5.
3.	Nilai Terendah	56,00	60,00	86,25	Terjadi peningkatan nilai terendah sebesar 30,25
4.	Rentang Nilai	36,50	35,00	13,75	Terjadi penurunan rentang nilai sebesar 22,75
5.	Ketuntasan	17%	46%	100%	Tejadi peningkatan ketuntasan sebesar 83%

Siswa yang sering bermain *game online* biasanya memiliki durasi bermain *game* yang sering dilakukan adalah 1-3 jam dalam sehari ataupun lebih tinggi dari durasi bermain yang biasanya, sehingga bisa mengalami prestasi belajar yang menurun dan mengakibatkan anak tidak bisa mengatur jam belajar yang baik

Emosi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang bisa ditunjukkan oleh suatu individu terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu tersebut. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang krisis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu menjadin hubungan dengan teman sebayanya dan orang dewasa. (Nurmalitasari, 2015).

Tak hanya dampak kecanduan akan *Game Online*, pengaruh atau dampak dari *Game Online* lainnya adalah pada kondisi emosi anak. Biasanya emosi anak akan sangat berbeda sebelum anak mengenal *Game Online*. Anak cenderung lebih agresif dari sebelumnya hal ini disebabkan oleh kekecewaan yang menimbulkan rasa marah pada saat bermain *Game Online*, biasanya kekalahan dalam bermain ataupun melakukan kesalahan dalam bermain *Game Online*. Kemudian anak sulit mengontrol emosinya, hal ini ada kaitannya dengan perilaku agresif sebelumnya

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah diuraikan, maka pertanyaan penelitian ini yaitu **"Bagaimana Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Siswa Di SDN 113 Banjarsari Bandung?"** Selanjutnya pertanyaan Penelitian terbagi Dalam sub-sub Pertanyaan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Karakteristik responden yang terdampak *Game Online Mobile Legend*?
2. Bagaimana Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap tingkat Belajar Siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung?
3. Bagaimana Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap tingkat Emosi Siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Karakteristik Responden yang terdampak *Game Online Mobile Legend*
2. Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Tingkat Belajar Siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung

3. Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Tingkat Emosi Siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan oleh pekerjaan sosial dalam upaya pemecahan masalah khususnya yang berhubungan tentang dampak permainan *Game Online*.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi kepada pekerja sosial, siswa, dan guru dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan dampak permainan *Game Online*. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk menghindari dan mencegah dampak yang ditimbulkan dari permainan *Game Online* terhadap siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung.

#### **1.5.Sistematika Penulisan**

Skripsi ini disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**, memuat tentang latar belakang masalah, perumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**, memuat tentang penelitian terdahulu, tinjauan konseptual tentang Dampak *GameOnlineMoblie Legend* Tinjauan Tentang Siswa dan relevansi Pekerja Sosial dibidang Pendidikan.



**BAB III : METODE PENELITIAN**, memuat desain penelitian, memuat sumber data, memuat definisi operasional, memuat populasi dan sampel, dan memuat uji validitasi dan reabilitas alat ukur, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, jadwal dan langkah-langkah penelitian.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN**, memuat gambaran lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian dan langkah-langkah penelitian.

**BAB V : USULAN PROGRAM**, memuat dasar pemikiran, nama program, tujuan, sasaran, pelaksanaan program, rencana anggaran biaya, analisis kelayakan, dan indikator keberhasilan.

**BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN**, memuat simpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**, memuat semua pustaka atau literatur (buku, jurnal, atau sumber bacaan) yang menjadi sumber rujukan atau referensi dalam tubuh penuh