

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada era yang serba digital dan modern seperti saat ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, namun fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Beberapa tahun terakhir ini begitu marak beberapa *game* yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, yang membuat resah berbagai kalangan, baik dari lembaga pendidikan, lembaga masyarakat maupun orang tua. Pihak kependidikanpun semakin hari semakin memprihatinkan terkait menurunnya motivasi belajar peserta didik, belum lagi adanya pandemi Covid-19 yang menambah peluang maraknya *game online*.

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. Adanya bentuk gambar-gambar yang menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemain membuat pemain *game* betah berlama-lama bermain *game*. Selain itu, *Game online* dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dan bisa juga saling berinteraksi antar

sesama pemain *game*. Bahkan, didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dengan yang lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* juga merupakan permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.

Permainan *game online* bukan hanya memiliki dampak positif saja, namun juga dampak negatif. Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai sarana 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 sesuai kesepakatan bersama.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan dikalangan 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.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama memainkannya. Permainan *game online* yang begitu menarik dan menghibur membuat para pemain *game*, terutama anak-anak usia madrasah ibtidaiyyah menjadi lupa waktu belajarnya, lupa akan hal-hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak seakan-akan diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan *adrenalin* (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka.

Kehadiran *game online* seakan mampu menggeser tatanan kehidupan anak-anak di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Mulai dari perilaku mereka, kebiasaan bermain mereka yang dulunya lebih banyak bermain permainan tradisional sekarang sudah mulai meninggalkannya, mereka yang dulunya rajin mengaji, rajin ke musholla sekarang berganti rajin ke warung wi-fi. Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD, dengan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kab. Kediri ?
2. Bagaimana solusi dari dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana peran orangtua dalam mengatasi dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.
2. Untuk mengetahui bagaimana solusi dari dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

3. Untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam mengatasi dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan peneliti terutama tentang hal-hal yang berhubungan dengan dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak usia MI/SD.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan perbandingan bagi peneliti terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi masyarakat luas khususnya orangtua hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang dampak *Game Online* terhadap motivasi belajar anak sehingga mereka memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya dalam bermain *game online* yang berdampak pada motivasi belajar mereka.
- b. Bagi guru dan sekolah diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, agar

- anak/siswa terhindar dari adiksi bermain *game online* yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka,
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi anak dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka.
 - d. Bagi anak/siswa penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dalam memahami pengaruh *game online* jika dilakukan secara terus menerus sehingga mereka dapat mengatur waktu kapan harus bermain dan kapan harus berhenti.
 - e. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai dampak dalam bermain *Game Online*.

E. Definisi Operasional

1. Dampak *Game Online* adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif terhadap diri seseorang yang disebabkan oleh permainan *game online*.
2. Motivasi Belajar adalah suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu (belajar) guna mencapai tujuan..

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sarana untuk referensi peneliti untuk mengetahui apakah penelitian serupa yang akan dilakukan sudah

pernah diteliti sebelumnya atau belum. Berikut ini beberapa penelitian serupa yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

1. Jurnal hasil penelitian dari Komang Sundara, Hafsa dan Muhamad Ahlun Nasar Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Mataram yang berjudul “Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada” (2020). Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji T dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara game online dengan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Surbakti menyebutkan salah satu dampak negatif game online adalah terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu bermain game online dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai, seperti waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Lebih lanjut Menurut Dimiyati & Mudjiono salah satu unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu kondisi lingkungan siswa, keadaan atau kondisi lingkungan siswa yang baik akan memperkuat motivasi belajar sebaliknya keadaan lingkungan siswa yang tidak baik akan menurunkan motivasi belajar siswa. Artinya game online sebagai salah satu lingkungan negatif siswa dapat menurunkan motivasi belajar pada siswa. Game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan

mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Oleh karena itu tingginya intensitas, waktu dan keterikatan individu (siswa) dalam bermain *game online* maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, dengan demikian *game online* sangat berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa. Adanya *game online* sangat mempengaruhi perilaku belajar siswa.¹

2. Jurnal hasil penelitian dari Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, Setyorini yang berjudul “PENGARUH DARI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VIII SMP KRISTEN 2 SALATIGA TAHUN AJARAN 2018/2019” menyimpulkan bahwa Berdasarkan penelitan yang telah dilakukan Ada pengaruh yang signifikan dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. Bagi siswa yang mengalami masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar dapat meminta bantuan kepada guru BK. Oleh karena itu guru BK hendaknya dapat melakukan tindak lanjut dengan memberikan layanan konseling individu atau konseling kelompok yang bertujuan untuk membantu siswa mengentaskan masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar. Bagi siswa yang tidak mengalami masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi

¹ Komang Sundara, Hafsa Hafsa, and Muhammad Ahlun Nasar, “Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada,” *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8, no. 2 (October 12, 2020): 84–90, <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>.

belajar, guru BK hendaknya juga memberikan layanan informasi dan bimbingan kelompok yang bertujuan sebagai tindakan preventif atau tindakan pencegahan agar siswa tidak mengalami masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar.²

3. Jurnal hasil penelitian dari Angela yang berjudul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN 015 KELURAHAN SIDOMULYO KECAMATAN SAMARINDA ILIR” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar eksterinsik adalah dorongan dari luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi

² Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, and Setyorini Setyorini, “PENGARUH DARI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VIII SMP KRISTEN 2 SALATIGA TAHUN AJARAN 2018/2019,” *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10, no. 2 (July 1, 2019), <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/347>.

belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.³

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, yang membahas tentang: a) konteks penelitian, b) fokus penelitian, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) definisi operasional, f) penelitian terdahulu, g) sistematika penulisan

BAB II : Kajian Pustaka, yang membahas tentang: a) pengertian dampak , b) pengertian *game online*, c) pengertian motivasi.

BAB III : Metode Penelitian, yang membahas tentang: a) jenis dan pendekatan penelitian, b) kehadiran peneliti, c) lokasi penelitian, d) sumber data, e) prosedur pengumpulan data, f) teknik analisis data, g) pengecekan keabsahan data, h) tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Paparan Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang membahas tentang: a) setting penelitian, b) paparan data dan temuan penelitian, c) pembahasan.

BAB V : Penutup, yang membahas tentang: a) kesimpulan, b) saran-saran.

³ “Jurnal PDF (07-16-13-03-10-24).Pdf,” accessed January 3, 2022, [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20\(07-16-13-03-10-24\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20(07-16-13-03-10-24).pdf).