

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Munculnya jaringan internet yang hampir terkoneksi di setiap daerah di Indonesia membuat teknologi berkembang dengan pesat, dengan menggunakan internet, seseorang dapat memperoleh informasi, berinteraksi dengan orang lain, mencari hiburan, dan melakukan banyak hal lainnya. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memiliki efek positif tersendiri pada daya tarik masyarakat dalam memperoleh informasi guna menambah pengetahuan maupun mencari hiburan (Ika Merdekawati, 2016)

Salah satu hiburan yang saat ini dapat diakses menggunakan internet yaitu *game online*. Saat ini *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jenis-jenis *game online* yang ramai dimainkan pada saat ini diantaranya yaitu, pubg, aov, free fire, dan mobile legend. Biasanya *game* ini dimainkan untuk menghilangkan rasa jenuh yang timbul dari aktivitas sehari-hari atau hanya untuk mengisi waktu luang saja. Namun ada juga pemain yang hanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* (Nisrinafatin, 2020)

Game online sangat diminati oleh semua kalangan, namun peminat *game online* tertinggi tentu berasal dari kalangan anak-anak dan remaja. *Game online* tentu memiliki dampak positif maupun negatif yang dapat mempengaruhi kehidupan anak-anak. Beberapa dampak positif yang dapat diambil dalam bermain *game online* diantaranya dapat meningkatkan

kemampuan menganalisa, mengasah fokus menjadi lebih baik, merencanakan strategi, dan membangun kerja sama dalam tim. *Game online* tidak hanya memiliki dampak positif namun memiliki dampak negatif juga bagi anak, seperti kurangnya interaksi sosial bersama teman sebaya, kurangnya motivasi untuk belajar, dan mengalami gangguan *neurotransmitter dopamine* yang rentan mengalami kecanduan (Ika Merdekawati, 2016)

Perkembangan yang terjadi pada anak dalam rentang usia 9 – 13 tahun dimana anak telah bisa secara logis menghadapi objek fisik, berfikir secara abstrak dan memecahkan masalah maupun membentuk argumen karena kompetensi. Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif menjelaskan bahwa kognitif dapat didefinisikan sebagai aktivitas mental dalam memperoleh, mengolah, dan mengorganisasi ketika menggunakan pengetahuan. Sedangkan untuk proses yang paling penting dalam kognitif yaitu mendeteksi, menginterpretasi, mengklasifikasi, mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip, maupun mengambil kesimpulan dari berbagai macam pengalaman yang didapatkan dari dalam kehidupannya. Beberapa hasil penelitiannya, Jean Piaget mengemukakan terdapat empat tahapan perkembangan kognitif dari setiap individu. Dua dari empat tahap yang dikemukakan tersebut merupakan tahap operasional konkret dan operasional formal dimana pada dua tahapan ini berada pada rentang usia 7 – 12 tahun ke atas.

Operasional konkret dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasari pada aturan yang logis, dalam tahapan ini anak sudah mulai memiliki kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain meskipun orang tersebut berpikir dengan cara yang salah. Operasional formal sendiri merupakan tahapan terakhir dalam perkembangan kognitif menurut Piaget, pada tahap ini anak sudah dapat berpikir dengan logis, dan mampu untuk menerima asumsi-asumsi tanpa memerlukan bukti fisik untuk menguatkan asumsi tersebut. Anak dalam tahapan ini juga sudah dapat mempertimbangkan berbagai kemungkinan pemecahan atas suatu masalah sebelum dirinya bertindak.

Kecanduan bermain *game online* sudah diakui secara internasional, kecanduan bermain *game online* sendiri rencananya akan diklasifikasikan menjadi salah satu kendala kesehatan mental di tahun 2018. Rencana ini dikemukakan langsung oleh *World Health Organization* (WHO) hal ini disebutkan dalam suatu dokumen yang berupa draft ICD (Internal Classification of Disease) dalam draft tersebut *World Health Organization* menerangkan bahwa tidak semua permainan bersifat adiktif ataupun memberikan efek yang kurang baik untuk kesehatan mental pemainnya (Basri & Andriani, 2022)

Menurut Rahmat yang merupakan seorang psikolog bermain *game online* memang sangat menyenangkan apabila kita memahami bagaimana cara memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan yang bersifat kecanduan bagi pemainnya, hal ini dikarenakan dari segi permainannya

game online memiliki banyak fitur yang menarik, berisi gambar maupun animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk terus bermain (Yogatama, 2016)

Beberapa alasan yang membuat anak kecanduan bermain *game online* adalah karena setiap *game* selalu memiliki tantangan yang membuat mereka terus merasa tertantang. Tantangan ini secara tidak sadar membuat anak-anak menjadi kecanduan dan merasa tidak bisa lepas dari *game* (Yogatama, 2016)

Anak-anak yang ketergantungan pada aplikasi *game online* akan terpengaruhi motivasi belajarnya yang berarti mereka akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika hal ini berlangsung lama dapat diperkirakan bahwa anak akan menjauh dari pergaulan sosial, tidak peka terhadap lingkungannya, bahkan menjadi kepribadian asosial yang dapat menghalangi anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Angela, 2013)

Era digital ini permasalahan dalam motivasi belajar sangat tidak bagus ada beberapa yang menggunakan dengan baik ada pula yang menggunakannya secara tidak baik, termasuk dengan kecanduan dalam bermain *game online* yang saat ini berkembang pesat di masyarakat Indonesia. Motivasi belajar dapat dilihat melalui prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik dengan tidak menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, malas dalam belajar, merasa jenuh dengan tugas ataupun ketika belajar dirumah perilaku ini merupakan ciri-ciri rendahnya motivasi belajar

anak (Syah, Wahyuningsih, & Rachmahana, 2016). Kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari umur dan status pendidikan namun dapat juga dilihat melalui gaya hidup individu yang sudah pasti berbeda antara satu sama lain (Ondang, Moku, dan Shirley, 2020)

Kebanyakan anak yang bermain *game online* memiliki masalah dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, contohnya malas dalam belajar, tidak siap untuk mengikuti maupun memahami materi, dan tidak fokus pada materi. Hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai serta hasil tugas yang tidak memenuhi standar nilai yang telah berlaku, hal ini dikarenakan anak tersebut sudah terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai dan sering memainkan permainan tersebut (Ondang, Moku, dan Shirley, 2020)

Observasi yang dilakukan peneliti pada bulan April 2023 di Desa Jatibarang Kabupaten Indramayu, peneliti menemukan fakta bahwa banyak anak sekolah dasar bermain *game online* saat siang hari setelah pulang sekolah maupun sore hingga malam hari sepulang madrasah. Hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 April 2023 kepada anak-anak yang berada di lingkungan sekitar mengenai apa saja permainan yang biasa mereka mainkan, hasil dari wawancara awal, anak-anak tersebut menyukai permainan *Free Fire*, *Mobile Legend*, *Zepeto*, *FIFA Mobile*, dan *Toca Life World*. Waktu yang biasa mereka habiskan dalam bermain *game* tersebut adalah 2 - 4 jam bahkan terdapat beberapa anak yang menyatakan bermain lebih dari waktu tersebut. Sehingga membuat anak melupakan

banyak kewajibannya baik itu belajar, makan, maupun ibadah bahkan beberapa menjadi mudah berkata kasar karena terpengaruh dengan ucapan-ucapan orang lain, namun disisi lain anak juga menjadi memiliki beberapa keterampilan lainnya seperti halnya mengerti bagaimana bekerja sama dalam team, memiliki teman dari berbagai daerah dan dapat dengan mudah mengikuti perkembangan teknologi.

Oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian terhadap anak-anak di Desa Jatibarang Kabupaten Indramayu. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Dampak Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Jatibarang Baru Indramayu.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di Desa Jatibarang Kabupaten Indramayu.

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan tentang bagaimana kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi keinginan anak untuk belajar dan dapat memberikan kontribusi dalam wacana ilmiah bagi ilmu pengetahuan khususnya psikologi.

2. Manfaat praktis

- a. Agar anak meningkatkan mutu Pendidikan dengan perkembangan teknologi yang ada
- b. Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan keahlian tentang motivasi belajar.
- c. Orang tua menyadari dampak dari kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan terkait dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di Desa Jatibarang Baru, Indramayu.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini merujuk pada beberapa studi sebelumnya. Penelitian yang membahas terkait *game online* dan motivasi belajar telah banyak diteliti sebelumnya, tetapi sejauh peneliti mencari referensi, masih sedikit penelitian yang membahas dan belum ada judul yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu antara lain oleh Ulya, Sucipto, dan Irfai (2021) dengan judul penelitian “Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial anak. Subjek dari penelitian ini adalah anak berusia 9 - 13 tahun pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Joncang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Menggunakan metode penelitian dengan pendekatan fenomenologi.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan.

Penelitian oleh Yusril dan Firdiyansyah (2021) dengan judul “Analisis Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SLTA Di Kota Batam”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh SMA di kota Batam yang menggunakan sistem daring atau online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Teknik *accidental sampling*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori motivasi belajar dari Chernis dan Goleman.

Penelitian oleh Evan, Ono, dan Ibnu (2019) dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang motivasi dan hasil belajar peserta didik serta pengaruhnya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran gambar Teknik di SMKN 8 Bandung. Subjek dari penelitian ini adalah kelas XI TSM sebanyak 67 orang. Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto* dengan pendekatan korelasional. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori motivasi belajar dari Mappedasse (Romadhoni, Wiharna, dan Mubarak, 2019)

Penelitian oleh Puji, Febri, dan Arief (2020) dengan judul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”. Penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis apakah kecanduan bermain *game online* memiliki efek negatif terhadap minat belajar siswa SD Negeri Unjong Tanjong. Subjek penelitian ini adalah 24 orang siswa yang berasal dari kelas tinggi masing-masing responden 8 siswa dari kelas IV, V, dan VI dan orang tua siswa sebanyak 7 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi deskriptif dengan pembagian angket serta wawancara dan observasi (Meutia, Fahreza, dan Rahman, 2020)

Penelitian oleh Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP pengguna *game online* yang ada di lingkungan Kota Madya Bandar Lampung tahun 2019 dengan total 21.214 siswa laki-laki yang terbagi dalam 113 SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian analitik dengan pendekatan studi potong lintang *cross sectional* (Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani, 2019)

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti melihat tidak adanya kesamaan penelitian dengan peneliti sebelumnya, maka dari itu, terdapat beberapa perbedaan antara lain

1. Keaslian topik

Pada penelitian ini peneliti mengangkat topik tentang dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak. Sedangkan pada penelitian sebelumnya juga ada yang meneliti terkait topik tersebut, yaitu pada penelitian Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani (2019) yang mengangkat topik hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019.

2. Keaslian subjek

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan subjek anak-anak yang berkisar antara 9 - 13 tahun. Sedangkan pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan berbeda-beda, seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Yusril dan Firdiansyah (2021) yang menggunakan subjek siswa SMA di kota Batam. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani (2019) yang menggunakan subjek siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Romadhoni, Wiharna, dan Mubarak (2019) yang menggunakan subjek kelas XI TSM sebanyak 67 orang.

3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian terdahulu, alat ukur yang digunakan berbeda dengan yang akan digunakan oleh peneliti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Meutia, Fahreza, dan Rahman (2020) yang menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi

deskriptif. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi.

4. Keaslian Teori

Pada penelitian terdahulu teori yang digunakan berbeda-beda seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) menggunakan teori motivasi belajar dari Sardiman, dan teori kecanduan bermain *game online* dari Griffiths. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan teori motivasi belajar dari Ari dan Sri dan teori kecanduan bermain *game online* dari Kardefelt-Winther.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian baru dan murni dengan bertujuan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dan membutuhkan.