

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini, zaman sudah semakin maju dan berkembang pesat. Sepertinya globalisasi dapat menjadi kata yang tepat untuk menggambarkan keadaan saat ini. Dimana di era sekarang ini, banyak manusia yang berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi canggih gunanya untuk memberikan manfaat dan mempermudah kehidupan manusia. Kemajuan ini juga dialami oleh berbagai sektor bidang ataupun sektor yang ada di dalam kehidupan manusia. Dari berbagai banyaknya produk teknologi yang sudah diciptakan oleh manusia, ada salah satu produk teknologi yang diciptakan oleh manusia yang dapat memberikan manfaat berupa hiburan kepada manusia untuk menghilangkan penat yaitu *game*.

*Game* merupakan salah satu aplikasi yang sangat banyak digunakan dan dinikmati oleh para pengguna media elektronik pada saat ini.<sup>1</sup> Pada dasarnya *game* terbagi menjadi dua macam, yaitu *Game Offline* dan *Game Online*. Pertama *Game Offline* adalah *game* yang dapat digunakan atau dimainkan pada komputer atau smartphone tanpa harus menggunakan atau terhubung pada jaringan internet. Kedua *Game Online* merupakan permainan yang dimainkan oleh satu pemain secara berkelompok dan sifatnya yang terpusat pada suatu server yang untuk menggunakannya memerlukan

---

<sup>1</sup> Sibero, C Ivan. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. (Yogyakarta: Media Kom, 2010). Hal 7

akses jaringan internet. <sup>2</sup>*Game Online* ini tak cuma bisa digunakan oleh pemain lokal, tapi dapat dimainkan oleh pemain internasional.

Pada tahun 1960an *Game Online* hadir untuk pertama kalinya. Komputer yang digunakan pada saat itu untuk bermain *game* dengan jumlah pemain hanya 2 orang saja dan mereka harus ada di ruangan yang sama. Seiring berjalannya waktu, ditahun 1970an komputer dengan jaringan yang sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*), yang berbeda dengan sebelum yang hanya berbasis LAN (*Local Area Network*). Internet yang digunakanpun sudah mempunyai kemampuan yang lebih sehingga para pemain dapat memainkan *game* tersebut lebih banyak dan tidak harus berada diruangan yang sama, tidak seperti sebelumnya.

Jika dilihat sekarang rasanya perilaku bermain *Game Online* ini menjadi sangat populer di seluruh negara. Terutama di Indonesia, bermain *Game Online* sudah menjadi kegiatan yang membuat orang kecanduan untuk memainkannya. Khususnya *Game Online Mobile Legend*, dimana pemainnya berasal dari berbagai kalangan usia, ada anak di bawah umur, anak muda, sampai-sampai orang dewasa. *Game Online Mobile Legend* di produksi oleh perusahaan asal China yang bernama Shanghai Moonton Technology.id. *Game* ini mulai masuk ke Indonesia pada tanggal 11 juli 2017.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm. 113

<sup>3</sup> Rien, *Dari Mana Sebenarnya Asal Negara Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG Mobile? Ini Jawabannya!*, diakses dari (<https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/negara-pencipta-mobile-legend-free-fire-pubg-mobile>), pada tanggal (15 April 2021), pukul (12:08 WIB)

Saat ini *Game Online Mobile Legend* sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan di masyarakat Indonesia. Terutama di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia sekarang kondisinya sudah cukup mengkhawatirkan. Walaupun bermain itu sangat diperlukan untuk perkembangan seseorang di usia anak hingga remaja, tapi jika berlebihan juga dapat mengakibatkan dampak yang negatif atau buruk terhadap tumbuh kembang anak itu sendiri.

Anak merupakan tunas, potensi, dan generasi sebagai penerus cita-cita bangsa. Anak memiliki peran strategis dalam menjamin eksistensi bangsa di masa mendatang. Agar anak mampu mengemban tanggung jawab seperti itu, maka mereka perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal, baik dari fisik, mental ataupun spiritualnya. Apabila proses anak untuk berkembang terhambat dengan mengalami dampak buruk dari bermain *Game Online* maka ini juga menghambat

R.A. Kosnan mengatakan bahwa “anak-anak adalah manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya.”<sup>4</sup> Berkembangnya arus kabar media masa atau media social seperti majalah, tabloid, atau media elektronik seperti televisi, radio, dan internet ini dapat membantu mempercepat proses perubahan tersebut.

---

<sup>4</sup> R.A. Koesnan, *Susunan Pidana dalam Negara Sosialisasi Indonesia*, (bandung : Sumur 2005), hlm.113

Dari seorang psikolog bernama Rahmat Sanjaya menuturkan bahwa *Game Online* memberikan rasa yang menyenangkan bagi pemain tersebut.<sup>5</sup> Jika kita dapat memahami cara penggunaannya, ini menimbulkan efek keranjingan bagi pemainnya. Hal itu terjadi karena dari aspek tampilan dalam *game* mempunyai fitur yang sangat menarik, baik dari ilustrasi, kartun yang dapat membuat anak-anak hingga orang dewasa sekalipun tergugah untuk memainkannya. Agar membuat para pemain kecanduan, para pencipta *game* tersebut memberikan efek tantangan di dalam *game*. Dengan itu maka para pemain menjadi terus memainkan *game* nya untuk memenangkan tantangan tersebut.

Menurut saya sebagai Peneliti, fenomena mengenai bermain *Game Online* jenis apapun jika dimainkan atau digunakan secara berlebihan dapat mengganggu bahkan menghambat proses perkembangan anak-anak baik fisik maupun juga mentalnya. Semangat untuk belajar semakin menurun, beradaptasi atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar seperti bermain dengan teman-teman yang sebaya dengan nya juga ikut menurun. Maka bila keadaan ini terjadi secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama, dapat menghambat seorang anak untuk berkembang sesuai dengan usianya dan menjadi lebih baik.

*Game* menjadi salah satu dari banyaknya hiburan yang disajikan saat ini, yang paling digandrungi di penjuru dunia. Bahkan *game* adalah hiburan paling populer dari hiburan anak lainnya yang sesuai dengan usianya. Ini terjadi dikarenakan *game* menciptakan tantangan-tantangan yang sangat menarik untuk diselesaikan, tidak

---

<sup>5</sup> Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta : Intan Persada Pers,2013), hlm.33

hanya itu *game* juga membawa para pemainnya untuk berinteraksi sosial dan juga kegelisahan untuk bermoral.

Namun jika seorang anak-anak yang menjadi kecanduan untuk bermain *Game Online*, dampak buruk yang sudah menanti sangat banyak yaitu anak menjadi banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dari pada belajar dan melakukan kegiatan-kegiatan buruk lainnya. Jika lambat laun dibiarkan begitu saja, ini menyebabkan kepribadian anak menjadi terganggu. Untuk seorang anak yang sudah keranjingan bermain *Game Online* mereka akan menjalankan semua cara agar tetap bermain seperti mencuri, malas untuk mengerjakan tugas, malas untuk belajar, dan bisa juga mencuri, untuk memenuhi hasrat sang anak untuk bermain *game*.

Hal-hal seperti itulah yang membuat para orang tua merasa resah dan waswas terhadap akan fenomena mengenai kecanduan bermain *Game Online Mobile Legend*. Adapula orang tua yang acuh terhadap anak nya di mulai dari segi pendidikan, kesehatan, mauapun lingkungan sosial. Orang tua yang seperti itulah yang membuat anak yang sudah kecanduan untuk bermain *Game Online* menjadi sulit untuk berhenti dan berubah. Ini karena anak yang sudah kecanduan bermain *Game Online* tidak akan peduli lagi padahal yang terjadi di lingkungan sekitarnya, baik itu keluarga, dirinya, atau orang lain. Banyak juga orang tua yang beralasan untuk membiarkan anak nya bermain *game* hanya karna mereka tidak ingin anaknya mengganggu pekerjaan atau kesibukan yang sedang mereka lakukan. Padahal jelas keputusan seperti ini dapat merusak tumbuh kembang anak kedepannya.

Kegiatan bermain *Game Online* ini juga dapat mempengaruhi kehidupan sosial para pemainnya di dalam dunia nyata, bahkan dapat mengganggu kejiwaan sang anak apabila dibiarkan seperti ini. Anak-anak yang gemar bermain *Game Online Mobile Legend* menjadikan anak-anak tersebut mempunyai perilaku berbohong bahkan dapat juga memiliki perilaku mencuri agar dapat memainkan *Game Online Mobile Legend*.

Seperti yang sudah dikatakan oleh Max Weber bahwa tindakan sosial adalah tindakan individu yang mempunyai arti atau makna yang subjektif dan diarahkan kepada orang lain. Tentunya kegiatan bermain *Game Online* ini dapat mempengaruhi tindakan sang anak yang dapat juga berdampak pada motivasinya dalam belajar.

Semakin berkembangnya suatu *game*, pasti akan memberikan dampak atau pengaruh bagi pemain *game*. Hasil dari perkembangan tersebut ada yang baik ada pula yang buruk. Apa lagi jika remaja atau anak-anak yang menggunakannya akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang sosial nya. Tindakan kekerasan yang dihadirkan dalam sebuah *game*, mungkin tidak akan langsung berpengaruh pada perilaku pembunuhan, tetapi itu akan memupuk anak menjadi lebih agresif, tempramental, kompulsif.

Dalam Skripsi yang sudah ditulis oleh Romadhon Egi Dwi Cahyo yang berjudul “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan, Kecamatan Kenjeran Surabaya.” Dalam kesimpulan Skripsinya mengatakan bahwa bermain *Game Online* dapat mengakibatkan dampak yang buruk bagi anak seperti berbohong dan mencuri. Dampak yang dirasakan juga tidak hanya bagi diri

sang anak tetapi juga dirasakan oleh keluarganya, seperti rasa kekeluargaan yang sudah mulai merenggang.

Peneliti tertarik melakukan penelitian tentang *Game Online Mobile Legend* di Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah (MDTA) AL-IKHLAS di kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung. Karena dari pengamatan Peneliti, permasalahan mengenai *Game Online Mobile Legend* yang dilakukan oleh beberapa anak yang ada di MDTA AL-IKHLAS mulai menunjukkan beberapa dampak buruk nya. Kebanyakan anak yang bermain *Game Online Mobile Legend* berusia 9-11 tahun atau kelas 3 dan kelas 4.

Waktu yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain *Game Online Mobile Legend* adalah sekitar pukul 19.00 sampai dengan 22.00 bahkan lebih darit itu. ini terjadi karena permainan ini memerlukan waktu 20 sampai dengan 30 menit dalam satu kali bermain.

Ada banyak dampak yang ditimbulkan dari *game* ini terhadap anak-anak khususnya, dari dampak mental, kesehatan dan sosial. Sebagian dari mereka bahkan ada yang berani berkata kasar, malas belajar, berbohong dan bahkan sampai mencuri uang untuk membeli kuota internet agar bisa bermain *game* tersebut. Karena sebab itu, Peneliti bermaksud menjalankan penelitian mengenai dampak *Game Online Mobile Legend* pada anak-anak di MDTA AL-IKHLAS kelurahan Rancaekek Kencana kecamatan Rancaekek kabupaten Bandung. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Motivasi Belajar Anak (Studi**

**Di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah AL-IKHLAS Di Kelurahan Rancaekek Kencana Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)”**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka timbulah beberapa pokok permasalahan diantaranya :

1. Apa saja faktor pendukung anak bermain *Game Online Mobile Legend* di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung?
2. Apa dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar anak di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam mencegah anak gemar bermain *Game Online Mobile Legend* di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar anak dan juga upaya yang dilakukan dalam mencegah anak gemar bermain *Game Online Mobile Legend* di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.



## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan teoritis dan kegunaan praktis sebagai berikut :

### **1. Kegunaan Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat membantu memberikan informasi dan dapat pula menambah literatur sosiologi terkait dengan teori tindakan sosial, khususnya dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar anak.

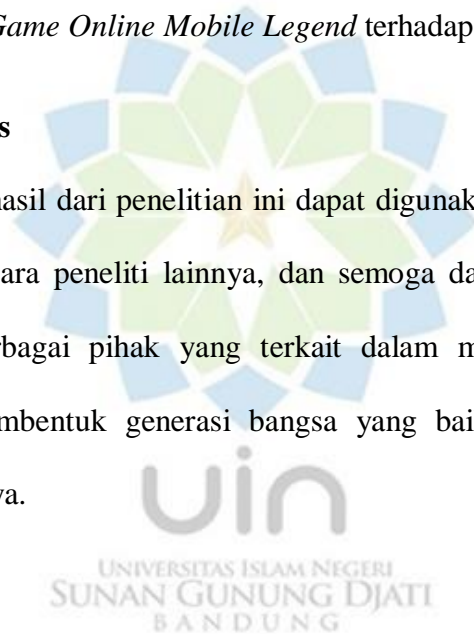
### **2. Kegunaan Praktis**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan referensi bagi para peneliti lainnya, dan semoga dapat menjadi saran bagi Pemerintah dan berbagai pihak yang terkait dalam menentukan aturan atau kebijakan demi membentuk generasi bangsa yang baik yang dapat bersaing dengan negara lainnya.

## **E. Kerangka Berpikir**

Tindakan atau aksi adalah perbuatan atau sesuatu yang dikerjakan atau dilakukan. Menurut sosiologis, tindakan berarti seluruh perbuatan manusia yang dilakukan dalam keadaan sadar atau tidak sadar, sengaja atau tidak disengaja, yang memiliki makna subjektif bagi pelakunya.

Tindakan sosial adalah salah satu dari banyak nya konsep yang penting dalam ilmu sosial. Tindakan sosial merupakan tindakan yang dilakukan oleh manusia atau



individu dalam hubungan dengan orang lain atau individu lain. Tindakan sosial juga dilakukan dengan mempertimbangkan tindakan orang lain.

Max Weber mengatakan bahwa tindakan sosial ialah suatu tindakan individu sepanjang tindakan itu mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Suatu tindakan akan diarahkan kepada benda mati maka itu tidak termasuk kepada tindakan sosial. Tindakan sosial atau *social action* merupakan tindakan yang memiliki makna subjektif (a *subjective meaning*) bagi dan dari pelaku tersebut.<sup>6</sup>

Weber sebagai pemuka exemplar atas paradigma ini mengartikan bahwa sosiologi menjadi studi mengenai tindakan sosial antar hubungan sosial. Weber juga berpikir bahwa terjadi suatu pergeseran tekanan terhadap keyakinan, motivasi, dan tujuan pada diri individu, yang menjadikan semuanya memberi isi dan bentuk kedalam tindakannya. Di dalam teorinya, Weber berfokus pada para individu, pola-pola, dan regulitas-regulitas tindakan dan bukan pada kolektivitas.<sup>7</sup>

Kini zaman sudah semakin canggih, teknologi semakin berkembang. Manusia kini kebanyakan lebih senang bermain *Game Online* dibanding berlibur ke tempat wisata untuk melepas penat. *Game Online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan dengan cara saling tekoneksi dengan jaringan internet.

---

<sup>6</sup> I.B Wirawan. *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*. (Jakarta : Kencana Prenada media Grup, 2010), hlm. 79.

<sup>7</sup> Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Hal 215

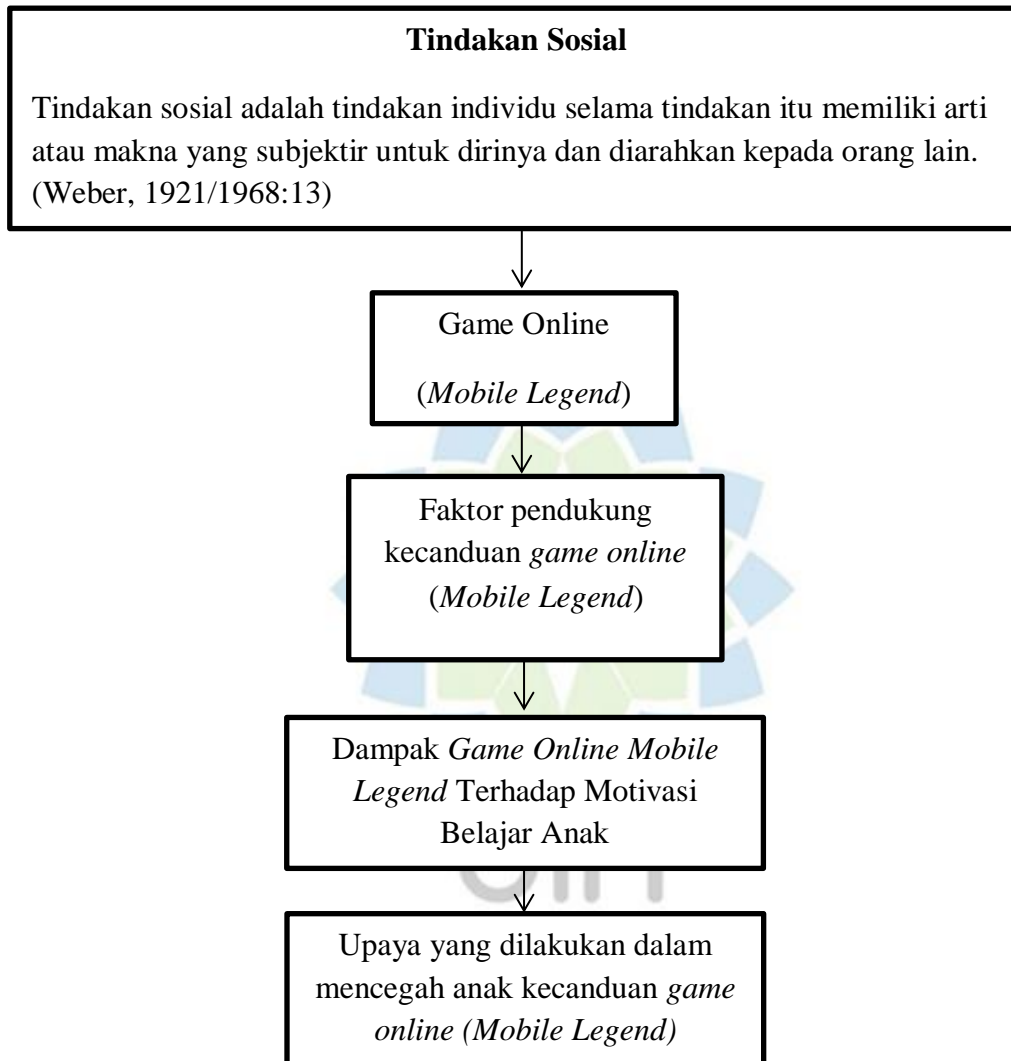
Terlalu gemar bermain *Game Online* juga dapat menimbulkan dampak bagi mental dan kesehatan. tidak selalu berdampak buruk, *Game Online* juga mempunyai dampak baik yang dapat ditimbulkan apabila *gamers* atau pemain menggunakan *Game Online* dengan cara bermain yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan sebagai penghibur pelepas penat. Namun, itu semua akan berdampak kepada anak yang masih bersekolah atau anak di bawah umur.

Dampak yang telah ditimbulkan oleh kegemaran bermain *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar anak dalam aktivitas belajar, anak di sekolah. Dari dampak inilah kita dapat melihat dan bagaimana motivasi belajar anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Skema Konseptual**



#### **F. Permasalahan Utama**

Berdasarkan latar belakang di atas, Peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah adanya dampak dari kebiasaan bermain *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa, terjadinya penurunan prestasi belajar siswa

karena bermain *Game Online Mobile Legend*, dan juga penurunan tingkat semangat belajar siswa karena bermain *Game Online Mobile Legend*.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Peneliti menemukan adanya penelitian terdahulu yang dapat dijadikan rujukan ataupun bahan pertimbangan dalam penulisan penelitian ini, dikarenakan berkaitan dengan judul atau pertanyaan-pertanyaan yang sedang diteliti oleh Peneliti. Dalam Skripsi Romadhon Egi Dwi Cahyo yang berjudul “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya” dijelaskan : Kecanduan *Game Online* pada remaja di kelurahan Sidotopo Wetan dipicu oleh berbagai banyak faktor seperti sosial dari masyarakat ataupun dari keluarga yang berada dilingkungan sekitar pecandu *game*. Dampak buruknya adalah anak menjadi berbohong, mencuri, dan juga merenggang kedekatan bersama keluarga. Namun ada juga dampak baiknya adalah dapat membantu ekonomi masyarakat sekitar yang berjualan .

Bayu Triyas Sukmo Wibowo menjelaskan dalam Skripsinya yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game Online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game Online* Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu” bahwa : *Game Online* memiliki pengaruh yang cukup besar pada hasil belajar siswa kelas V SDN 60 Bengkulu. Ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu para siswa yang bermain *Game Online* memiliki kecenderungan untuk terus menerus memikirkan *game* tersebut dan menjadi kesulitan untuk memfokuskan diri pada pelajaran dan berdampak pada hasil belajar dirinya. Dalam jurnal yang ditulis oleh Gilbert Luis

Ondang, Benedicta J. Mokalau dan Shirley Y.V. I. Goni yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT” menjelaskan bahwa : Segala sesuatu yang terlalu berlebihan akan berdampak negatif dalam segala spek kehidupan . Dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa yaitu menurunnya daya ingat, kehilangan fokus belajar, dan menjadi acuh terhadap kewajibannya sebagai mahasiswa. Lalu dampak positif nya adalah menghilangkan kejenuhan, dan melatih otak. *Game* akan menjadi sangat berpengaruh bila hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak di imbangi dengan kegiatan-kegiatan yang bernilai.

