# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini , dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai game online.

Game online ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti *Free fire, Mobile Legend, PUBG, World of Warcraft dan lain-lain*.

Salah satu jenis permainan online yang akan diteliti oleh peneliti adalah game online Free Fire yang sedang marak terjadi dilingkungan sekolah dasar kelas tinggi (IV,V dan VI). Garena Free Fire atau biasa disebut Free Fire (disingkat FF) adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (Third Person Shooter). Free fire di buat oleh perusahaan Garena. Sekilas ini adalah sebuah game perang yang mengumpulkan hingga 50 pemain di sebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang. Peneliti akan mengambil sampel di sekolah dasar MI AL-Ikhlas Setupatok di kelas V.

Menurut Fajri (2012 : 2), kesempatan untuk bertemu pemain game (gamers) lain adalah salah satu daya tarik pada game online. Fajri (2012:2)

juga mengungkapkan bahwa game offline hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, sedangkan game online dapat dimainkan dengan banyak pemain. Maraknya game online dapat dilihat dari semakin banyak game centre dan fitur aplikasi download smartphone yang muncul dengan menyediakan layanan game online. Banyak remaja dan anak-anak yang menghabiskan waktu untuk bermain game.

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain *game*. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak.

Dalam Al-Quran Allah berfirman surat Al-Tahrim (66) 6:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا وَقُودُهَا ٱلنَّاسُ وَٱلۡحِجَارَةُ

Artinya: *"Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu".* [QS. al-Tahrim (66): 6]

Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang, pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berfikir, mental dan akhlak anaknya. Begitu besarnya pengaruh game online mengambil alih perhatian banyak kalangan anak-anak. Tentu terdapat perbedaan yang sangat jelas antara anak-anak zaman dahulu yang hanya bermain permainan tradisional seperti bermain kelereng, layangan, yoyo, gasing, bola dll, dibandingkan dengan anak zaman sekarang yang hampir semua anak sudah mengenal komputer/laptop dan handphone yang berkapasitas internet digunakan untuk bermain game online. Hal ini dapat dilihat dari maraknya pemberitaan tentang banyaknya anak-anak yang memainkan game online.

*Game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Garena free fire atau disebut dengan free fire (disingkat FF) Adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (Third Persone

Shooter). *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 terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game online, menurunnya perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran, menurunnya perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran, menurunnya perilaku belajar dalam membaca buku bahkan juga menurunnya perilaku belajar dalam menghadapi ujian.

*Perilaku belajar* menurut Yasinta (2013: 4) adalah unsur yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar. Berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Sedangkan menurut Hastuti (dalam Poerwati 2010: 3) perilaku belajar adalah kebiasaan, kemauan dan keterampilan belajar yang dimiliki oleh seseorang.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Rampengan (dalam Poerwati 2010: 4) yang berpendapat bahwa perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Sedangkan menurut Syah (2013: 87) mengungkapkan bahwa perilaku belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku, perubahan itu bisa mengarah pada perilaku baik dalam proses belajar, akan tetapi ada juga kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk dalam proses belajar, ini berarti berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

*Perilaku belajar* yang peneliti maksud disini adalah perilaku belajar siswa yang menunjukkan kearah yang lebih baik. Perilaku belajar siswa tersebut tidak hanya dilingkungan sekolah saja akan tetapi juga dilingkungan masyarakat. Gambaran diatas tampak bahwa bermain game online Free Fire berpengaruh dalam perilaku belajar siswa disekolah. Berdasarkan hal tersebut jelas menunjukan bahwa game online secara

tidak langsung langsung dapat membentuk perilaku anak-anak dan remaja menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka.

Berdasarkan proses pengamatan dilapangan masalah yang peneliti temukan dalam proses pembelajaran dikelas V MI Al-Ikhlas Setupatok kabupaten cirebon, Masalah dalam Pengaruh game online pada Perilaku belajar siswa yang dimaksud adalah sulitnya konsentrasi dan susahnya bersosialisasi, karena terus menerus keasyikan bermain game online bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang siswa malas belajar dan sulit berkonsentrasi, banyak pelajar yang suka membolos pada saat jam belajar berlangsung. Siswa menjadi malas dalam mengunjungi perpustakaan, tidak siap dalam menghadapi ujian dan lain sebagainya. Siswa yang terlalu sering bermain game online dalam pembelajaran mereka menjadi tidak fokus terhadap apa yang dijelaskan oleh guru dan sibuk dalam kegiatanya masing – masing. siswa lebih memilih mengobrol dengan temennya dan terkadang tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Dengan demikian diperlukan suatu pengarahan kepada siswa tentang dampak bermain game online free fire, memberikan tugas yang lebih inovatif agar siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran, memberikan game yang berbasis ilmu pendidikan untuk mengalihkan perhatan mereka dari game online free fire, serta berkoordinasi dengan orang tua siswa. Jika masalah masih timbul maka guru bisa meminta orang tua dalam pembatasan penggunaan handphone, jika perlu uninstall game online yang ada di handphone anak tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian tentang “Analisis Dampak Bermain game online free fire terhadap perilaku belajar siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok Kabupaten Cirebon“. Alasan peneliti memilih MI Al-Ikhlas Setupatok sebagai subjek penelitian adalah disebabkan karena sebagian siswa disekolah MI Al-Ikhlas Setupatok bermain game online.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka permasalahan dalam peneliti ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya faktor yang mempengaruhi siswa gemar bermain game online *free fire*
2. Beberapa siswa yang gemar bermain game online memiliki perilaku belajar yang buruk yaitu malas belajar, kurang berkonsentrasi saat belajar,dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Orang tua tidak memberikan pengawasan terhadap siswa saat bermain game online khususnya *free fire.*

Dari hasil identifikasi masalah tersebut diatas kemudian peneliti melakukan eksperimen kepada peserta didik kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

## C. Batasan Masalah

Untuk mengatasi kesimpangsiuran dalam permasalahan penulisan penelitian ini, maka diuraikan pembatasan masalah, sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi siswa bermain game online
2. Dampak yang ditimbulkan dari bermain game online terhadap perilaku belajar
3. Upaya yang dilakukan untuk mencegah dampak negatif dari bermain game online

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di deskripsikan peneliti, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Apa saja faktor yang menyebabkan siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon bermain game online free fire?
2. Bagaimana dampak game online free fire terhadap perilaku belajar siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana upaya pencegahan dampak negatif dari bermain game online free fire terhadap perilaku belajar siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok kecamatan Mundu kabupaten Cirebon?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pokok permasalahan diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan faktor yang menyebabkan siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon bermain game online free fire.
2. Untuk mendeskripsikan dampak game online free fire terhadap perilaku belajar siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon .
3. Untuk mendeskripsikan upaya pencegahan dampak negatif dari bermain game online free fire terhadap perilaku belajar siswa kelas V di MI Al-Ikhlas Setupatok kecamatan Mundu kabupaten Cirebon.

## F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis
   a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi semua pihak mengenai hal-hal yang terdapat di dalam Game Online
   b. Dapat memperdalam dan menambah wawasan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya
   c. Untuk memperbaiki kesalahan konsep yang telah berjalan
   d. Untuk menanggulangi masalah belajar di kalangan siswa.
   e. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Khususnya pendidikan guru sekolah dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam memahami tentang dampak buruk dari bermain game online dalam perilaku belajar siswa
2. Secara praktis

a. siswa

Membantu siswa untuk lebih bijak dalam memilih bermain game online,dan menambah pengetahuan siswa tentang bahaya dampak negatif dari game online.

b. Guru

Menambah informasi bagi guru tentang hubungan bermain game online dengan perilaku belajar siswa di sekolah sehingga guru dapat memberikan bantuan dan perhatian yang lebih maksimal kepada siswa yang mempunyai masalah terhadap perilaku belajar dan motivasi belajar siswa disekolah.

c. Sekolah

a) Hasil penilitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tentang dampak negatif bermain game, juga sebagai masukan untuk menumbuh kembangkan sikap lebih perduli terhadap siswa di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk siswa yang berprestasi dan berperilaku baik.

b) Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam memberikan bantuan bagi sekolah untuk menentukan kebijaksanaan dalam mengembangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan cara lebih membatasi penggunaan games online.

d. Peneliti lain

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk menambah wawasan bagi peneliti lain mengenai hubungan kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa di sekolah. Serta dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar penelitian berikutnya.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON