

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di Era Digital yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Kini, hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet.

Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *Game Online*. Banyaknya fitur *Game Online* menarik peserta didik untuk lebih berselancar di *Game Online*, hal itu menyita waktu, padahal dalam Qs Al Ashr waktu begitu penting, jangan sampai menyia-nyiakan waktu.¹

Game Online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *Game Online* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

¹ Al-Qur'an Surat Al-Asr ayat 1-3.

Istilah *Game Online* berasal dari istilah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing *Online Game*), yaitu ekstensi jenis game jenis Role-Playing *Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis Role Playing *Game*, yakni pemain dalam permainan akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.

Berdasarkan pengertian *Game Online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game Online* menunjuk pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game Online* tersebut adalah seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.

Selain itu Berdasarkan keterangan dari Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Game Online* ialah sebuah teknologi, dikomparasikan sebagai suatu genre permainan suatu mekanisme guna menghubungkan pemain bersama, dikomparasikan pola tertentu dalam suatu permainan. Pada perkembangannya menjadi gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan masyarakat, terutama peserta didik. Sekarang ini banyak di jumpai ponsel *Android* dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *Game Online* tersebut.

Game Online juga salah satu bentuk bukti pesatnya perkembangan di era globalisasi yang membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dilakukan di dalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Pendidik memanfaatkan media sosial untuk menyampaikan materi atau mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *Game Online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.² Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *Game Online* daripada orang dewasa.³ Dulu anak-anak mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti lompat tali dan petakumpet.

Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak-anak seperti bermain layangan dan mobil-mobilan. Tapi sekarang anak-anak sudah tidak lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *Game Online* tersebut.

² A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 47. ³J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, J. Peter, Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), hal 77-95, diakses pada tanggal 12 Oktober 2022.

Jenis-jenis *Game Online* yang sering dimainkan saat ini yaitu *mobile legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang dengan bermain *Game Online*.

Namun, secara terus menerus anak-anak yang terlalu sering mengakses *Game Online* berdampak pada motivasi belajar, karena terlalu sering berhadapan dengan game, saat belajar di dalam kelas mereka tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan. . Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar peserta didik.

Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya *Game Online* dapat menurunkan motivasi belajar para siswa.

Dari hasil observasi lapangan, peserta didik di tingkat madrasah, sudah banyak yang mengenal gadget, dan setiap gadget ada *Game Online*. Rerata mereka mengakses *Game Online* saat pulang sekolah. Karena lingkungan juga mempengaruhi pendidikan, tentu aktifitas bermain *Game Online* juga mempunyai konsekuensi terhadap pembelajaran peserta didik.

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik.

Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana motivasi belajar anak di era digital di MI Al-Islam?
2. Bagaimana pengaruh *Game Online* pada motivasi belajar siswa pada era digital di MI Al-Islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar anak di era digital
2. Untuk mengetahui apa pengaruh dari *Game Online* pada motivasi belajar siswa.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah sumbangan pemikiran ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan baru bagi penulis.
 - b. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan baru bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya.
2. Kegunaan Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti,

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi di masyarakat serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis pengaruh *Game Online* terhadap minat belajar.
 - b. Bagi anak,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong anak menjadi kecanduan *Game Online* dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu *Game Online*, sehingga faktor-faktor dan dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar semua masyarakat banyak dapat mengetahui dampak dari seorang yang bermain *Game Online* agar nantinya tidak akan merugikan baik diri sendiri maupun orang lain.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada pengaruh korelasi yang nyata (signifikan) antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Motivasi Belajar (Y) ditolak.

H₁ : Diterima sebab adanya korelasi yang nyata (signifikan) antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Motivasi Belajar (Y).

F. Definisi Operasional Variabel

1. *Game Online*

Game Online adalah permainan yang di mainkan dengan menggunakan *handphone android* atau komputer dengan bantuan dari jaringan internet.

2. Motivasi belajar

Adalah daya dorong peserta didik untuk mempunyai keinginan dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar siswa dan aspek kognitif dari siswa itu sendiri.

Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar peserta didik tetapi dengan adanya permainan *Game Online* dapat berpengaruh dalam menurunkan motivasi belajar siswa.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan mengenai Pengaruh tingkat kecanduan *Game Online* terhadap motivasi belajar peserta didik di era digital di MI Al Islam Ngablak Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro.

Secara orisinalitas kepenulisan, penulis dalam penelitian ini akan membedakan variabel *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa dengan pengambilan sampel populasi di MI Al Islam Desa Ngablak. Tentu dalam kajian teori menggunakan pendapat para ahli yang berbeda terutama dalam kajian motivasi belajar, namun dengan menggunakan metode yang sama yakni Kuantitatif, dengan variabel terikat dengan variable bebas dari penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan perhitungan product moment dalam menaksir jumlah data yang diambil dari populasi yang telah dilakukan observasi dengan Skala Linkert.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan uraian sebagaimana berikut :

BAB I memuat Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan Kajian Teori yang menguraikan kajian teoritis Penelitian pemikiran pemecahan masalah dan hasil penelitian sebelumnya yang memberikan kerangka kerja untuk memecahkan hipotesis penelitian yang terdiri dari pengertian *Game Online*, jenis – jenis *Game Online*, dampak *Game Online*, indikator kecanduan *Game Online*, ciri – ciri kecanduan *Game Online*, dan sejarah *Game Online*.

BAB III merupakan Metode Penelitian yang mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, Teknik pengambilan data, dan teknik nalisis data.

BAB IV merupakan hasil penelitian yang meliputi, pemaparan data, temuan penelitian.

BAB V merupakan kesimpulan, saran dan penutup

UNUCIRI