

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad ke-21 dinamika kehidupan manusia banyak sekali mengalami perubahan yang terjadi dalam segala bidang dan sendi kehidupan umat manusia terutama dalam bidang teknologi dan informasi, di samping itu berbarengan juga dengan masuknya era globalisasi. Globalisasi merupakan serangkaian perubahan yang terjadi di segala bidang secara mendunia dan menyeluruh dalam lingkup yang sangat besar, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, Seiring majunya teknologi pasti memiliki pengaruh, pengaruh yang ditimbulkan juga sangat bervariasi ada yang bersifat positif maupun yang negatif.

Smartphone gadgets adalah wujud nyata dari globalisasi mengalami perkembangan yang sangat pesat yang dulunya hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, namun sekarang memiliki multifungsi, karena menyediakan banyak sekali fitur yang sangat menarik di dalamnya menjadi daya tarik tersendiri dan mampu menggeser peran dari *televisi, radio, VCD* dan lain-lainnya banyak sekali fitur dan layanan yang menarik dalam *Smartphone gadgets* dan berbagai layanan yang tersedia di dalamnya, mulai dari aplikasi media sosial (*Tiktok, Facebook, Instagram, Twitter*) mesin pencari informasi seperti *Google* dan aplikasi layanan berbasis pesan suara dan pesan teks seperti (*Line, Whatsapp, miChat*) dan salah satu layanan yang tersedia di *smartphone gadgets* yang paling populer di kalangan remaja dan anak sekolah adalah *game online* yaitu layanan berupa permainan yang berbasis elektronik.

Game online adalah suatu permainan yang berbasis internet, istilah *game online* berasal dari dua bahasa latin yaitu *game* permainan *online* (dalam jaringan) secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu permainan dalam jaringan, *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan tanpa batasan. ruang dan waktu dan dapat diakses melalui *smartphone gadgets* dengan persyaratan *Smartphone gadgets* yang digunakan harus memiliki kuota *internet* (Surbakti 2017).

Game online merupakan suatu layanan dalam jaringan yang sifatnya menghibur serta dalam permainannya melibatkan banyak orang dalam satu wadah permainan yang sama dengan tujuan memenangkan suatu misi atau tujuan secara bersama, berdasarkan hal tersebut yang menjadi daya tarik dari *game online* sehingga banyak sekali peminatnya mulai dari anak sekolah hingga remaja adalah *game online* dapat dimainkan secara personal atau dalam istilah solo maupun secara bersama yang sering disebut dengan istilah *mabar* (Trisnani and Wardani 2018).

Memasuki masa pandemi dua tahun silam penggunaan *Internet* naik drastis dikarenakan semua kegiatan perkantoran, sekolah maupun instansi pemerintah menggunakan sistem belajar dari rumah, bekerja dari rumah, atau sering disebut dengan istilah *daring* dan adanya dengan kebijakan pembatasan kegiatan masyarakat yang dilakukan oleh pemerintah dalam menanggulangi penularan *Covid-19* dan kebanyakan masyarakat menghabiskan waktunya bermain ponsel ataupun bermain *game* di ponsel yang mereka miliki Berdasarkan hal itu perkembangan penggunaan *game online* akan terus semakin bertambah setiap tahunnya seperti yang tertera di halaman Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menuturkan bahwa minat masyarakat terhadap *game online*

yaitu sebesar 16.5 Persen november 2020. Berdasarkan data statistik yang tertera di laman jawapos.com menyebutkan bahwa pengguna mencapai 50.8 di tahun 2020 dan data ini dipastikan dalam jangka waktu lima tahun kedepan akan mengalami kenaikan sebesar 21,6 Persen tepatnya di tahun 2025

Berangkat dari fenomena diatas, penggunaan *game online* semakin bertambah setiap tahunnya, dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu super cepat dan berbarengan juga dengan semakin banyaknya peminat *game online* di setiap tahunnya, dan kebanyakan peminat dan pengguna dari *game online* adalah anak sekolah alasan utama bermain *game online* adalah karena hobi, mengisi waktu luang, mengikuti trend dan kesepian, namun lambat laun bermain *game online* justru menjadi kebiasaan bahkan menjadi kebutuhan, dan ditambah lagi kurangnya batasan dan pengawasan bermain *Smartphone gadgets* juga menjadi pemicu utama anak menjadi pecandu.

Menghabiskan waktu untuk bermain *game online* adalah kebiasaan yang buruk, dan secara pasti memiliki dampak, *game online* ada berbagai macam jenisnya, ada beberapa jenis *game online* yang berdasarkan jenis permainya paling sering dimainkan dalam (Purnamasari and Amaliah 2020) diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games (MMOFPS)* (*MMOFPS*) adalah jenis *game online* yang bersifat peperangan dan dengan tujuan memenangkan suatu misi dalam suatu match dan permainan ini dapat dimainkan secara bersama maupun secara personal.
2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Game ini termasuk ke dalam jenis *game* yang mengarah dan mengasah kemampuan dari setiap pemainnya, artinya *game* ini termasuk ke dalam *game* yang apabila pemainnya pro dalam bermain maka pemain tersebut akan mudah menang dan sebaliknya dan sebisa mungkin pemain dari *game* ini harus mengatur cara sebaik mungkin untuk memenangkan setiap permainan.

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)* adalah jenis permainan *game online* yang dimainkan dimana peran tokoh karakter yang digunakan dalam setiap permainan sangat berpengaruh terhadap permainan.
4. *Cross-platform online play* adalah permainan *game online* yang dimainkan dengan dua media dan perangkat yang berbeda namun terhubung, tapi untuk saat ini *game* yang bertipe *Cross-platform online play* kurang diminati karena kebanyakan khalayak ramai menggunakan *game* yang berbasis *Smartphone gadgets*.
5. *Massively Multiplayer Online Browser Game* adalah *game* yang terdapat di layanan *Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer*, Hampir sama dengan tipe sebelumnya tipe *game* ini juga kurang diminati karena layanan *game* ini masih terhubung dengan *Mozilla Firefox, Opera, atau Internet*.
6. *Simulation games* adalah jenis *game* yang dimainkan dengan berbentuk memberikan gambaran dan langkah terhadap sesuatu yang ingin dibuat dan dikerjakan dan berdasarkan dengan namanya simulasi berarti percobaan terhadap sesuatu yang ingin dikerjakan namun letak perbedaannya dalam bentuk permainan *game* seperti memasak, nyetir, dan lain sebagainya dan kebanyakan *game* ini dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar.
7. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)* jika dilihat dari segi

namanya game ini termasuk game yang dimainkan dalam lingkup yang sangat besar dan pengguna yang banyak dalam satu wadah permainan jika melihat realistis yang ada di lapangan *game* bertipe seperti ini belum ada di Indonesia.

Salah *game* yang paling fenomenal di kalangan masyarakat Indonesia adalah *game online free-Fire* pada saat ini angka pengguna *game online free-fire* berkisar 80 juta pengguna dan menjadikannya sebagai *game online* paling laris berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online free-Fire* bagian dari *game* yang berjenis (*MMORPG*) adalah *game* yang bertipe peperangan dan sistem bermain saling serang dengan menggunakan senjata dan karakter yang digunakan dapat dipilih sesuka hati sebelum permainan dimulai, serta dapat dimainkan secara personal maupun secara berkelompok mabar, *game online free-fire* dibuat oleh perusahaan *garena* pada tahun 2018, dan diperkirakan mulai beroperasi di tanah air sejak september 2017, seperti pada *game online* pada umumnya setiap *game* pasti memiliki misi, misi sendiri jadi daya tarik atau atau karakter *game online* itu tersendiri adapun tujuan dari *game online free-fire* adalah untuk mencapai booyah pemenang dalam permainan.

Banyak sekali faktor yang menyebabkan anak menjadi pecandu *game online* diantaranya adalah tidak bisa memanfaatkan waktu luang dan rasa kesepian maka untuk mengisi kekosongan tersebut kebanyakan dari mereka menghabiskan waktunya bermain *game online* yaitu sekitar 3 jam perhari, dalam penelitian Grusser, Thalman, dan Griffiths di jerman 7069 orang adalah pemain *game online* rata-rata yang bermain *game online* adalah mereka dengan rentan usia 21 tahun dan 11,9% dinyatakan sebagai pecandu *game online*, kemudian

riset yang dilakukan Gentile, et. Al di singapura ditemukan bahwa dari data 3034 pelajar didapatkan data bahwa 7,6-9,9% adalah persentase kecanduan *game online* dan hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa pada saat ini kebanyakan anak di indonesia banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* cenderung lupa tugas dan kewajiban dikarenakan memfokuskan dirinya bermain *game online*. segala sesuatu yang berlebihan tidaklah baik, termasuk bermain *game online*, terlalu sering bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan (Rahman, Ariani and Ulfah 2022).

Gaming disorder adalah jenis penyakit dalam dunia anak, akibat dari dampak dari buah perkembangan teknologi yang super cepat di era teknologi 4.0 pada saat sekarang ini, yaitu sebuah sifat dan perilaku kecanduan non zat atau sifat perilaku kecanduan secara berlebihan bermain *game online* secara langsung dapat mempengaruhi psikis anak secara langsung, mulai dari perubahan tingkat emosional dan perilaku anak secara nyata, gelisah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan lain sebagainya penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan *gaming disorder* pada saat ini penyakit jenis *gaming disorder* banyak sekali diidap oleh anak, terutama anak yang masih berstatus sebagai pelajar, semakin sering bermain *game online* dan bahkan sampai kecanduan dapat merugikan terutama terhadap motivasi belajar dan semangat belajar di karena hati dan pikiran sang anak selalu tertuju pada *game online* yang ada di dalam pikirannya (Marlaokta and Mutiara 2019).

Menurut J MC Donald dalam (Syafi'i 2021) motivasi belajar dapat diartikan sebagai energi dan power yang tertanam di dalam diri seseorang dan merupakan langkah dan cara yang harus dituju untuk mencapai apa yang sudah menjadi titik

tujuan sebelumnya sebagai tujuan akhir dari sebuah perencanaan yang telah disusun, dan sedangkan menurut Maslow segala sesuatu yang berbentuk langkah dan trik untuk mengembangkan bakat, keahlian, dan kemampuan yang terpendam di dalam diri seorang anak secara maksimal.

Motivasi belajar tidak selamanya tertanam di dalam diri seorang anak, dan tidak selamanya juga dapat berjalan dengan semestinya, dikarenakan hal tersebut pasti ada pengaruh yang mempengaruhinya sehingga motivasi belajar itu sendiri dapat pudar akan bahkan dapat hilang dari dalam diri seorang anak, Faktor dari dalam, yaitu sederetan faktor yang berasal dari dalam diri seorang anak itu sendiri terdiri atas dua yaitu, faktor Fisiologis adalah hal-hal yang mempengaruhi motivasi belajar melibatkan fisik dari anak itu sendiri adapun faktor fisiologis (kelelahan, sakit jiwa, dan lain sebagainya) selanjutnya ada faktor psikologis yaitu faktor yang berbentuk fisik dan lebih mengarah terhadap kemauan dan faktor bawaan seperti persepsi belajar. Faktor dari Luar, yaitu sederetan faktor yang bukan berasal dari jiwa dan dari dalam diri seseorang akan tersebut, adapun yang masuk ke dalam kategori ini adalah, keluarga, sekolah dan lingkungan. (Imran, Ariani and Ulfah 2022).

Menurut Masya dan Candra bermain *game online* cenderung menyebabkan penurunan prestasi bagi anak, dikarenakan anak terlalu fokus ke *game* yang dimainkan sampai lupa waktu, bukan hanya waktu tetapi juga pelajaran dan tugas-tugas sekolah, anak yang kecanduan *game online* cenderung gelisah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan anak tidak fokus terhadap pelajaran dan kebanyakan dari anak yang kecanduan *game online* cenderung agak pendiam dan

tidak peduli dengan keadaan sekitarnya (Aprilianto, Fakhrudin and Syahindera 2020)

Selanjutnya berdasarkan dokumentasi observasi naturalistik awal yang dilakukan oleh peneliti di SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat, pada hari Selasa tanggal 24 Januari 2023 dengan salah satu guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menjadi informan yaitu ibu Vian Sinaga S.Pd peneliti mendapatkan informasi bahwa kurangnya motivasi belajar siswa akibat pengaruh dari *game online* memang benar adanya, adanya siswa yang gemar sekali bermain *game online* disela-sela jam kosong dan pada saat jam istirahat di depan kelas dan di kantin sekolah paling sering yang didominasi oleh siswa yang berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dari pada perempuan.

Menurut beliau banyak sekali perubahan-perubahan yang dialami siswanya sejak merambahnya *game online* dan yang paling nyata dampak dari *game online* adalah penggunaan bahasa dan istilah gaul serta penggunaan bahasa *game online* seperti *anjay, kelas, dan slebew* dalam keseharian siswanya di sekolah, dan untuk motivasi belajar siswa didapatkan juga pengaruh dari *game online* yang cukup signifikan diantaranya, sikap mengantuk pada saat kegiatan belajar mengajar secara berlebihan pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, perilaku gelisah dan sikap kebingungan pada saat jam pelajaran dan adanya penurunan hasil dan prestasi belajar yang sebelumnya sejumlah siswa yang aktif dalam pelajaran PPKn namun seiring berjalanya waktu semakin meredup serta jarang para siswa berkunjung ke perpustakaan sekolah lebih memilih bermain *game online*, didapatkan juga sebuah masalah yang paling serius yaitu ada sejumlah siswa yang kurang bisa dalam pembelajaran tetapi justru lebih paham

mengenai karakter yang ada dalam permainan *game online* dan jenis dari *game online* yang paling sering dimainkan adalah *game online garena free-fire*.

Untuk mengetahui besar tidaknya pengaruh buruk kecanduan game online terhadap motivasi belajar Siswa, berdasarkan dengan itu peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul ‘PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE FREE-FIRE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMPN PANGGEGEAN KABUPATEN PAKPAK BHARAT’

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas dan didasarkan atas masalah yang diangkat oleh peneliti dalam tulisan ini, adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penurunan semangat dan gairah belajar siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
2. Perilaku gelisah secara berlebihan pada saat guru menerangkan materi
3. Perubahan perilaku dan cenderung tidak peduli dengan keadaan sekitar
4. Pembaharuan bahasa berupa masuknya istilah penggabungan bahasa asing dalam keseharian siswa di sekolah dan di lingkungan masyarakat
5. Berkurangnya siswa berkunjung ke perpustakaan sekolah dan memilih menyibukkan diri bermain *game online free fire* di kelas dan di kantin.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang terkait sangatlah luas sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk membahas secara keseluruhan maka dari itu diperlukanya pembatasan masalah didalamnya

dan dengan adanya pembatasan masalah, masalah yang dibahas lebih terperinci dan lebih mendasar pada letak pembahasannya masalah yang diangkat dan yang akan diteliti dalam penelitian ini dan oleh karena itu adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah *kecanduan game online free fire* dan motivasi belajar dalam pelajaran PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada batasan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah ‘Bagaimanakah pengaruh kecanduan *game online free fire* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat?’

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada dasar rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti adapun tujuan peneliti dalam dalam tulisan ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang besar antara kecanduan *game online free fire* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang menghadirkan informasi ilmiah yang berguna bagi khalayak ramai dasarkan oleh landasan Undang-Undang dasar alinea ke IV Mencerdaskan Kehidupan Bangsa’ maka seyogyanya setiap penelitian diharuskan memiliki manfaat maka dari itu adapun manfaat penelitian ini terdiri atas dua manfaatnya secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut yaitu :

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Harapan penulis dengan adanya penelitian ini dapat berguna sebagai bahan bacaan, rujukan atau sebagai media dan bahan ajar yang berguna mencerdaskan kehidupan bangsa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan kerangka dalam mengambil keputusan untuk peneliti yang akan meneliti tentang pengaruh buruk *game online* pada bagi pendidikan anak dengan adanya tulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan kita terhadap kecanduan *game online free fire*.
3. Penelitian ini juga bermanfaat untuk guru di sekolah SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat sebagai bahan evaluasi terhadap motivasi belajar anak yang semakin menurun dikarenakan pengaruh dari kecanduan *game online free-fire*

1.6.2. Manfaat Praktis

4. Bagi sekolah sebagai langkah tindakan langkah awal untuk meminimalisir pengaruh kecanduan *game online free-fire* agar terhindar dari dampak negatif dari penggunaanya yang tidak tepat sasaran di sekolah SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat
5. Bagi guru sebagai langkah tindakan penanganan secara dini untuk mengantisipasi maraknya kecanduan *game online free-fire* di sekolah tepatnya SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat