

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kendali dalam mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaya saing maju dan sejahtera negara kesatuan Republik Indonesia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dipungkiri sangat mempengaruhi masyarakat. Kemajuan dari teknologi telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Game online merupakan bagian dari aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti bakiak, petak umpet, Bantengan. Permainan tersebut melibatkan banyak peserta atau pemain yang membuat permainan ini menarik adalah kerjasama tim dan kelompok permainan melatih siswa untuk kerja sama tim dan kekompakan, selain yang menunjang perkembangan fisik karena permainan tradisional membutuhkan banyak gerak aktif untuk memenangkan permainan. Selain itu terdapat pula permainan tradisional yang dimainkan oleh individu seperti bermain layangan, lompat tali, congklak dan lainnya. Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi terdapat fenomena yang sedang marak terjadi dalam kehidupan manusia adalah penggunaan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak yaitu bermain game online (Amalia, dkk, 2022).

Di zaman sekarang ini pendidikan juga membuat teknologi ikut berkembang pesat, salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget yang dulunya hanya di

gunakan sebagai alat komunikasi, kini berubah menjadi alat yang multi fungsi yang penggunaannya tak lepas dari setiap kehidupan manusia, antara lain yaitu kemudahan mengakses jaringan internet dan juga sebagai sarana hiburan berupa game online (Amirudin et al., 2023).

Secara umum game online memanfaatkan internet untuk dapat di mainkan dan terhubung dengan individu lain sehingga dapat melakukan interaksi secara tidak langsung atau visual, saat ini game obnline sudah menjadi gaya hidup baru di kalangan usia, game online di kalangan anak-anak sudah menjadi hal penting dan tidak bisa di pisahkan. Peneliti ini mengambil objek game online yang banyak di gunakan masyarakat yaitu *mobile legends* game berjenis MOBA. Game ini menawarkan beberapa hero yang bisa digunakan, “pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga diperlukan kerja sama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Amalia & Aunillah, 2023).

Pendidikan berperan untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu mencapai hasil pendidikan yang diharapkan dan mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Seiring dengan perubahan zaman, dunia pendidikan juga secara terus menerus mengalami perubahan khususnya lingkungan sekolah. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Berbagai usaha dilakukan penyelenggaraan pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha ini tidak terlepas dari adanya

interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, seorang pendidik sangat dituntut untuk membentuk makhluk sosial yang cakap dan mampu berinteraksi sosial dengan baik di kehidupan. (Izzah., 2024).

Interaksi sosial berasal dari kata interaksi yang berarti tindakan yang terjadi pada individu, dua orang atau lebih yang saling berkontak langsung maupun tidak langsung. Sedangkan sosial yang berarti mencakup saling berhubungan, berkesinambungan atau bekerja sama seperti halnya manusia tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang bisa mempengaruhi antara manusia yang satu dengan lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di masyarakat. Intinya, jika terdapat dua orang atau lebih bertemu bersama dan dapat menciptakan tindakan yang mempengaruhi satu sama lain, maka ini disebut sebagai interaksi sosial karena mereka melakukan komunikasi. Jadi, interaksi sosial merupakan setiap tindakan seseorang berguna untuk mempengaruhi individu lain. Di dalam lingkungan sosial masyarakat, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan, masyarakat, dan sekolah. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang sangat penting dan yang paling sering dilakukan. Dengan melakukan interaksi sosial, setiap manusia dapat saling membantu orang lain. Sebagai contoh seorang peserta didik membutuhkan seorang pendidik atau guru untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Guru juga membutuhkan kesuksesan muridnya. (Veri, dkk.,2023).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menggali dampak game online, termasuk *mobile legends*, terhadap interaksi sosial pada anak-anak. Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengaruh dari game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar yang dilakukan oleh (Marsanda,2021) mengemukakan bahwa peneliti menemukan konsekuensi positif dan negatif yang terjadi pada game online. Dampak positif tersebut seperti anak-anak memahami berbagai informasi aplikasi, dan anak-anak berkenalan dengan istilah-istilah kosa kata yang terdapat pada bahasa asing dan dampak negatif seperti pengaruh pada kesehatan mata, pengaruh dalam perkembangan emosi dan sosial, seperti anak menjadi temperamental dan agresif. Maka peneliti menggambarkan dampak positif dan negatif game online dalam perkembangan emosi dan sosial pada anak yang dapat berpengaruh terhadap lingkungan. Sebaliknya, beberapa penelitian juga menyatakan bahwa di dalam game online tidak terdapat dampak positif bagi pemainnya namun memberikan dampak negatif seperti siswa menjadi kurang istirahat sehingga jatuh sakit, temperamental, mudah tersinggung, dan mengucapkan kata tidak pantas karena gagal ketika bermain game *mobile Legends*. (Ikhsan, dkk, 2023).

Bermain game online memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan beberapa orang menjadi kecanduan. Peminat game online beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Pelajar yang sering bermain game online akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang (kecanduan). Fase

dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan game online (Izzah, 2024).

Berdasarkan pra observasi di SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir, di temukan oleh peneliti saat melakukan pengamatan di lingkungan sekolah, ada sepuluh anak sekolah dasar yang sedang sibuk memainkan handphonenya masing-masing pada saat jam istirahat ataupun jam kosong, berbeda dengan siswa lain mereka bermain bola dan membeli makanan di kantin, beberapa siswa juga menunjukkan perilaku agresif. Para siswa tersebut lebih banyak menghabiskan waktu bermain game *mobile legends* dibanding melakukan aktivitas lain bersama teman-temannya. Apabila sedang diajak berbicara oleh temannya yang lain mereka merasa marah dan terganggu pada saat mengalami kekalahan juga mereka merasa kesal dan berbicara kasar, berteriak secara tiba tiba dengan suara yang keras sehingga membuat teman yang lainnya terganggu.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan bahwa mereka merupakan anak kelas V SD N 1 Pulau Gemantung ilir yang sedang memainkan game online *mobile legends*, berdasarkan informasi dari guru kelas V bahwa memang benar banyak anak kelas V yang memainkan game online *mobile legends*. dari jumlah sembilan belas siswa terdapat sepuluh siswa yang bermain game online *mobile legends*. Dari hasil penjelasan di atas menunjukkan bermain game online memiliki dampak kurang baik bagi pelajar dalam menggunakan game online salah satunya menyebabkan ikatan interaksi sosial menjadi terhambat, seringkali memainkan game online berakibatkan interaksi sosial menjadi kurang terjalin di sebabkan dari seringkali berhubungan secara langsung, saat ini jadi tidak langsung yang tadinya

aktif bermain bersama teman-teman saat jam istirahat sekarang lebih mementingkan handpone masing masing, oleh sebab itu peneliti mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana game online mempengaruhi interaksi sosial siswa. Sehingga dapat di ambil langkah-langkah yang tepat untuk memaksimalkan potensi positif dari bermain game online sambil meminimalkan dampak negatifnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan hasil penelitian itu di tuangkan dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan judul **“Dampak penggunaan game online *Mobile Legends* terhadap interaksi sosial siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir”**

1.2 Fokus dan Sub fokus Penelitian

Penulisan fokus dan sub fokus ini bertujua agar peneliti lebih terarah dan tetap terfokus pada tujuan yang di tetapkan.

1. Penelitian ini di fokuskan pada dampak penggunaan game online *mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir.
2. Sub fokus penelitian ini untuk mengetahui dampak yang di timbulkan dari bermain game *mobile legends* terhadap interaksi sosial.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus dan sub fokus di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada peneliti adalah bagaimana dampak penggunaan game online *mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir?

1.4 Tujuan Penelitian

Peneliti bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak penggunaan game online *mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat secara teoritis

- 1) Memberikan gambaran tentang dampak game online terhadap interaksi sosial anak di SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir.
- 2) Memberikan kontribusi dalam tindak lanjut yang diberikan guru terhadap adanyan game online di SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir.

1.5.2 Manfaat secara Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

- 1) Bagi guru

Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak game online *mobile legends* terhadap interaksi sosial anak. Memberikan gambaran tentang menindak lanjuti adanya game online *mobile legends* di SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir.

- 2) Bagi sekolah

Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang dampak game online terhadap interaksi sosial anak.

3) Bagi orang tua

Dijadikan sebagai referensi agar lebih bijak dalam menyikapi penggunaan gadget dan memberi ruang anak dalam bermain game online dirumah maupun disekolah.

4) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak game online terhadap interaksi sosial anak serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindak lanjuti anak yang interaksi sosialnya kurang.