

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah menunjukkan kecepatan dan kecanggihan yang membawa kita ke era globalisasi saat ini. Saat ini masyarakat harus mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi praktis, efektif dan efisien. Istilah “Teknologi” berasal dari istilah Yunani, “*tecnologia*,” yang menunjukkan pembahasan sistematis yang mencakup semua cabang pengetahuan dan keterampilan. Istilah ini memiliki akar kata Yunani kuno “*techne*,” yang menandakan seni atau keahlian. Dalam konteks peradaban Yunani kuno, teknologi dipahami sebagai keterampilan menciptakan dan memanfaatkan alat dan mesin. Konseptualisasi ini ditujukan untuk penerapan pengetahuan ilmiah untuk memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi juga dapat diartikan sebagai mengetahui bagaimana melakukan sesuatu (*the ability to do Something*) atau bagaimana melakukan sesuatu (*the ability to do thing*), dalam artian kemampuan melakukan sesuatu yang berharga menjadi berguna. dan nilai jual. Martono, 2017 dalam (Al, 2023, p. 279). Oleh karena itu, diciptakan *gadget* yang bisa membantu kelancaran komunikasi antar sesama manusia. Terdapat beberapa fitur di dalam *gadget* salah satunya *game online*.

Pendidikan memegang posisi penting dalam membentuk prospek individu, Pendidikan memiliki arti yang luas dan juga sempit. Dalam arti yang paling luas, menurut Mudyahardjo, 2006 dalam (Ahdar, 2021, p. 50-51) Pendidikan mencakup

semua pertemuan pembelajaran yang terjadi di berbagai pengaturan dan mencakup keseluruhan umur individu. Ini berkaitan dengan keadaan kehidupan yang beragam yang mempengaruhi pematangan dan kemajuan pribadi. Pendidikan, jika dilihat secara sempit, mengacu pada aspek tertentu, menurut (Ahdar, 2021, p. 52) Pendidikan mengacu pada kegiatan instruksional yang dilakukan dalam fasilitas pendidikan khusus yang dikenal sebagai sekolah. Ini mencakup berbagai cara di mana sekolah mempengaruhi siswa, melengkapi mereka dengan kompetensi penting dan pemahaman mendalam agar mereka mempunyai ketrampilan yang utuh dan kesadaran penuh akan hubungan dan tanggung jawab sosialnya.

Menurut Nurhadi, 2020 dalam (Hartati & Panggabean, 2023, p. 6) teori pembelajaran harus mampu menghubungkan antara hal yang ada sekarang dengan bagaimana menghasilkan hal tersebut. Teori belajar menjelaskan dengan pasti apa yang terjadi, namun teori pembelajaran hanya membimbing apa yang harus dilakukan untuk menghasilkan hal tersebut. Ada empat karakteristik teori belajar yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, teori konstruktivisme dan teori belajar humanistik. Teori behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa belajar sebuah proses di mana pelajar membangun ide baru atau konsep. Dan teori humanistik ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, anggapan dasar peneliti bahwa kepribadian yang dimiliki siswa kelas V di sekolah tersebut ditemukan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan minat belajar, ini diakibatkan oleh beberapa faktor salah satunya faktor bermain. Termasuk candu *game online mobile legends*, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Anak yang mengalami ketergantungan bermain *game* akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu untuk belajar, serta konsentrasi dan fokus belajar akan berkurang.

Harun & Harsyad 2020, dalam (Erida, 2022, p. 18) menjelaskan bahwa *game online* adalah Permainan dilakukan oleh peserta dari berbagai lokasi global secara bersamaan, yang semuanya saling berhubungan melalui infrastruktur Internet. *Game mobile legends* adalah salah satu jenis *game online*, pengertian *game mobile legends* yang dijelaskan oleh Bikriyah 2020, dalam (Alfiani et al., 2022, p. 393) *Mobile Legends* adalah *game multipemain* yang dibuat dan dirilis oleh perusahaan pengembangan *game Moonton*. *Game mobile legends* ini Kegiatan ini mencakup dua kelompok, masing-masing terdiri dari lima peserta, dengan setiap pemain, dengan masing-masing pemain mengendalikan karakter dalam game yang disebut sebagai “pahlawan”. Biasanya, peserta dalam pertandingan *game mobile legends* sebagian besar adalah siswa di berbagai tingkat pendidikan, termasuk SD, SMP, SMA, perguruan tinggi, dan bahkan orang dewasa. Keterlibatan yang berlebihan dalam bermain *game mobile legends* berpotensi mengakibatkan hilangnya kesadaran temporal.

Matrona 2016 dalam (Riyani et al., 2021, p. 233) menyatakan minat belajar memerlukan perasaan suka atau ketertarikan yang mendalam terhadap upaya pembelajaran, seperti yang ditunjukkan melalui semangat, keterlibatan, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan pengenalan pentingnya kegiatan tersebut dalam mempengaruhi transformasi dalam individu, yang bermanifestasi sebagai peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku, kemampuan belajar, dan pengalaman. Minat dalam belajar mencakup berbagai ciri-ciri. Menurut Syardiansah, 2016 dalam (Riyani et al., 2021) menyatakan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah keterlibatan seseorang dalam kegiatan pendidikan mencakup kecenderungan untuk fokus dan retensi informasi yang berkelanjutan, memperoleh kepuasan dan pemenuhan dari pengejaran yang merangsang secara intelektual, keterlibatan aktif dalam upaya pendidikan, dan kerentanan terhadap pengaruh budaya yang membentuk minat akademis seseorang. Seorang siswa yang menunjukkan kecenderungan untuk belajar diharapkan menunjukkan keterlibatan yang konsisten dalam tugas-tugas pendidikan dan menunjukkan prestasi terpuji dalam upaya akademik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Indah Permata Sari, 2022) Universitas Muhammadiyah, dengan judul *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif kegiatan penelitian yang dilakukan melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi. Berdasarkan temuan berasal dari wawancara yang dilakukan dengan siswa dan pendidik, penelitian ini memiliki bukti yang menunjukkan bahwa siswa

yang sering bermain dalam *game online* mungkin memiliki efek buruk pada pertumbuhan emosional mereka di lingkungan sekolah. Efek ini termasuk kecenderungan di antara siswa tidak mengerjakan tugas, berperilaku tidak sopan terhadap guru, serta berkurangnya antusiasme untuk belajar yang dapat meningkat menjadi konflik. Wawancara selanjutnya yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua, yang dilakukan oleh para peneliti, mengungkapkan perspektif yang kontras tentang dampak *game online*. Telah diamati bahwa *game online* dapat menghasilkan hasil positif bagi siswa, bermanifestasi dalam perasaan kesenangan dan kepuasan saat terlibat dalam kegiatan seperti bermain *game online*. Selain itu, siswa dapat meningkatkan kosakata bahasa asing mereka, meningkatkan kelancaran komunikasi, dan menumbuhkan persahabatan melalui permainan ini.

Digarisbawahi bahwa *game online* tidak hanya terkait dengan konsekuensi negatif tetapi juga dapat menawarkan manfaat seperti hiburan, tantangan kognitif, menghilangkan stres, dan pemanfaatan waktu luang yang efektif. Orang tua mengetahui perubahan dari perilaku anak mereka terhadap kemalasan dalam belajar, ketidak taatan, dan kelalaian terhadap tanggung jawab sekolah setelah bermain *game online*. Selain itu, wawancara yang dilakukan dengan guru kelas lima menekankan peran penting yang mereka mainkan dalam mengawasi dan membimbing siswa dalam lingkungan sekolah. Melalui wawancara dengan orang tua dan guru, dipastikan bahwa upaya kolaboratif sedang dilakukan untuk memantau dan membimbing siswa yang terlibat dalam bermain *game online* legenda seluler. Pendekatan kolaboratif ini

melibatkan pengawasan siswa selama tugas akademik baik di sekolah maupun di rumah, dengan fokus khusus pada pengaturan dan pengurangan aktivitas permainan. Dengan menetapkan pedoman dan batasan pada game online, sekolah, guru, dan orang tua secara kolektif bertujuan untuk menjauhkan siswa dari kebiasaan bermain game yang berlebihan. Akibatnya, orang tua dan guru didesak untuk campur tangan secara proaktif untuk mengurangi potensi dampak negatif dari game online legenda seluler pada kesejahteraan emosional siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Arib Mubarak, 2023) IAIN Syekh Nurjati Cirebon, dengan judul *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamura Kota Cirebon*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metodologi kualitatif mencakup metode observasional, wawancara terstruktur, dan pengumpulan dokumen terkait.. Pengamatan dilakukan di pos pemeriksaan keamanan di Desa Kayuwalang Kota Cirebon. Melalui penelitian yang dilakukan, wawasan tentang efek game legenda seluler online pada perilaku remaja dikumpulkan. Awalnya, remaja menunjukkan minat yang kuat untuk terlibat dengan *game mobile legends*. Seperti yang ditunjukkan oleh responden “A” pada hari Senin, 3 April 2023, sebagian besar pemuda di bangsal Karyamulya menunjukkan kecenderungan yang kuat untuk bermain *game mobile legends* untuk waktu yang lama. Temuan dari wawancara yang dilakukan di Posronda pada tanggal yang sama mengungkapkan bahwa usia rata-rata *game mobile legends* adalah 21,5% di bawah 20 tahun, 49,9% berada dalam kelompok usia 20-29 tahun,

22,8% berusia antara 30-39 tahun, sementara 5,7% berusia 40 tahun atau lebih. Selanjutnya, refleksi dari siswa, komunitas, dan orang tua remaja yang terlibat dalam *game online legends* seluler mengenai perilaku remaja menunjukkan dampak positif dan negatif. Aspek positif termasuk tetap mengikuti kemajuan teknologi, meningkatkan pengetahuan, kemampuan perencanaan strategis, dan peningkatan fokus. Sebaliknya, konsekuensi negatif meliputi kecanduan, bermain *game* berlebihan yang menyebabkan gangguan dalam rutinitas sehari-hari seperti kebiasaan tidur dan makan yang tidak teratur, kinerja akademik yang terganggu, pengabaian praktik keagamaan, pengabaian orang tua, berkurangnya empati, perilaku menipu, kerentanan emosional, peningkatan individualisme, dan ketidakpekaan terhadap keadaan eksternal. Akibatnya, pengaruh dominan dapat berpuncak pada hasil perilaku yang merugikan di kalangan remaja. Mengingat hal ini, peran penting orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka adalah yang terpenting.

Berdasarkan data yang tersedia, peneliti menganalisis dampak dari *game mobile legends* terhadap minat belajar siswa. Kemajuan teknologi mengarah pada kemajuan dalam berbagai bidang. Namun, tidak semua dari mereka menghasilkan hasil positif, dicontohkan dengan munculnya permainan anak-anak di ranah teknologi berbasis internet, khususnya *game mobile legends*. *Game mobile legends* memiliki dampak yang cukup besar bagi yang memainkannya, terkhusus bagi anak-anak. Perkembangan teknologi yang cepat memerlukan penekanan yang sesuai pada pengembangan karakter pada anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengurangi

pengaruh *game mobile legends*. Ada beberapa siswa kelas V yang mengalami rendahnya minat belajar diakibatkan oleh *game mobile legends*. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan peneliti memberikan solusi yaitu libatkan siswa melalui motivasi, membangun suasana pendidikan yang menyenangkan, dan menerapkan pendekatan instruksional interaktif

Gambaran fenomena di atas memberikan pemahaman bahwa *game mobile legends* sering di mainkan oleh siswa SD Negeri 39 Banyuasin memberikan dampak yang besar. Dampak mencakup aspek yang menguntungkan dan tidak menguntungkan pada siswa. Kejadian ini membuat peneliti untuk menyelidiki lebih dalam efek dari *game mobile legends* seperti yang ditunjukkan dalam judulnya.

ANALISIS DAMPAK DARI *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V

1.2 Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1.2.1 Fokus

Setelah menjelaskan masalah yang disebutkan di atas, fokus selanjutnya dari penelitian ini adalah “Menganalisis dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar pada siswa kelas V”.

1.2.2 Sub Fokus

Sub fokus penelitian ini adalah penggunaan dan dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas, dapat diuraikan rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar anak di SDN 39 Banyuasin III?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar siswa Kelas V SD Negeri 39 Banyuasin III.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan wawasan yang berharga baik secara teoritis maupun praktis:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat melalui penyajian analisis Gambaran tentang penggunaan dan dampak dari *game online mobile legends* di SD.

1.5.2 Manfaat Praktis

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

1.5.2.1 Bagi sekolah

Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar anak.

1.5.2.2 Bagi guru

Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar anak. Memebrikan gambaran tentang menindak lanjuti adanya *game mobile legends* di SDN.

1.5.2.3 Bagi siswa

Dijadikan sebagai refrensi dan dapat memberikan informasi mengenai dampak dari *game mobile legends* yang dimainkan terus menerus.

1.5.2.4 Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak *game mobile legends* terhadap minat belajar anak serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindak lanjuti anak yang minat belajarnya kurang.