

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti zaman ini memiliki dampak yang besar bagi peradaban manusia. Terlebih lagi kemajuan dalam akses internet yang memiliki peran yang penting dalam aspek ekonomi, politik, budaya, dan pendidikan. Segala sesuatu yang dibutuhkan manusia dapat diakses melalui internet bukan hanya tentang informasi melainkan hiburan tersedia didalamnya. Untuk mengakses internet sekarang selain melalui komputer saja melainkan melalui *smartphone* sudah dapat menikmati akses internet, dari data BPS (Badan Pusat Statistik) ditahun 2017 penggunaan *mobile phone* mencapai 59,59 % dari jumlah penduduk di Indonesia. Data tersebut diperkirakan akan semakin bertambah, sesuai dengan berkembangnya teknologi yang ada seperti sekarang ini. Tidak hanya itu bahwa dengan pesatnya pertumbuhan teknologi seperti sekarang ini dapat mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan banyak hal baik perdagangan, komunikasi, pendidikan ataupun dalam hal hiburan. Dalam dunia Pendidikan sekarang ini juga sudah memanfaatkan kemajuan teknologi dimana yang dulunya pembelajaran monoton guru menjelaskan dan murid mendengarkan sekarang ini jauh lebih inovatif, seperti penelitian yang dilakukan oleh Jupriyanto (2017:249) menyatakan bahwa “dalam penggunaan bahan ajar yang inovatif efektif diterapkan ketika pembelajaran”. hal ini menunjukkan bahwa dalam dunia Pendidikan juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk

meningkat hasil belajar siswa dan untuk menciptakan inovasi dalam sumber dan media pembelajaran.

Dalam segi hiburan kemajuan teknologi memunculkan fitur-fitur permainan yang sangat beragam tentunya dapat diakses dengan mudah dimanapun serta kapanpun melalui internet. Seperti yang tengah marak sekarang ini adalah permainan *game online*. Beberapa tahun terakhir *game online* mulai diminati oleh masyarakat Indonesia terutama kalangan anak muda meski tidak jarang ditemukan anak kecil sekarang ini juga mulai memainkan permainan *game online* namun dalam taraf yang masih ringan yang pastinya disesuaikan dengan permainan anak-anak yang memang dibuat untuk anak-anak usia dini tentunya dengan mengutamakan aspek warna, bentuk-bentuk animasi, hewan, atau buah-buahan. Diketahui bahwa *game online* mulai masuk ke Indonesia memang sudah lama, namun dalam beberapa tahun terakhir *game online* sangat populer dan ramai diperbincangkan.

Banyak persepsi yang muncul berkaitan dengan maraknya *game online*. Pendapat-pendapat publik mulai bermunculan membahas tentang *game online* itu sendiri, banyak orang hanya memandang dari sisi negatifnya saja bahwa *game online* cenderung membuat pemainnya ketergantungan bermain *smartphone*. Namun tidak semua orang beranggapan negatif seperti dalam hasil penelitian Nugraha (2018:14) menyatakan bahwa “penilaian komunitas *gamers* terhadap *game online Mobile Legendss* di daerah Surabaya memperlihatkan adanya suatu respon yang baik dari anggota *gamers* tersebut didalam tiap asumsi dimana mereka beranggapan setuju akan apa saja yang disajikan kepada

mereka oleh pihak *game online Mobile Legendss*”. Maka dengan adanya pernyataan yang demikian sedikit menampik persepsi masyarakat tentang *game online* yang hanya melihat dari sisi negatifnya saja. Dengan adanya ketertarikan seseorang untuk memainkan *game online* terutama *game Mobile Legendss* ini tidak sengaja menghasilkan kelompok-kelompok atau komunitas pecinta *game online*. Adanya komunitas ini dapat membantu mereka yang ada dalam kelompok tersebut untuk selalu berinteraksi antara satu sama lain sesama pecinta *game online* untuk bertukar pikiran dan pengalaman.

Game online itu sendiri adalah suatu permainan yang dapat dimainkan menggunakan komputer atau *smartphone* yang dapat dinikmati melalui akses internet. *Game online* memiliki banyak jenis dan beragam, namun yang tengah marak dikalangan anak muda dan pelajar sekarang ini adalah *game online* yang berbasis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) seperti *Arena Of Valor (AOV)*, *Player Unknown's Battleground (PUBG)*, dan *Mobile Legendss (ML)* serta *game* MOBA lainnya. Jenis *game* ini merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang nantinya tim tersebut harus saling bersaing untuk merebutkan kemenangan. Anggota setiap tim dapat berasal dari teman sendiri yang bergabung, diundang ataupun dapat juga berasal dari tempat lain bahkan negara lain. Dalam persaingan kedua tim tersebut para pemain harus menguasai skil *hero* atau disebut juga karakter yang digunakan. Dalam permainan *Mobile Legendss* ini selain itu hal lain yang diperlukan untuk meraih kemenangan adalah kerjasama dalam satu tim tersebut. Dalam *game Mobile Legendss* sendiri selain mengutamakan skil para pemain saja melainkan mengutamakan kerja

sama tim dan strategi tim untuk menghancurkan benteng lawan. Untuk meraih kemenangan perlu adanya strategi dan kerja sama tim. Dilihat dari syarat utama permainan itu sendiri tentu dapat dimanfaatkan untuk melatih kerja sama yang baik antar pemain. Dalam hal positif ini dapat kita aplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam hal kerja sama. Diberbagai pekerjaan tentu sangat memerlukan kerja sama yang baik untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Pentingnya kerja sama dalam kehidupan semestinya perlu adanya pelatihan dan pemahaman kerja sama yang dilatih sejak dini.

Pada awal-awal *game online* masuk di Indonesia yang mendominasi peminatnya adalah seseorang yang masih berusia muda dan masih menempuh pendidikan di bangku SMA/ sederajat, namun seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti sekarang ini membuat anak-anak yang dibawah umur serta masih menempuh dibangku sekolah dasar juga mulai tertarik bermain *game online*. Seperti temuan peneliti bahwa banyak peserta didik di sekolah dasar sekarang ini yang memainkan permainan *game Mobile Legendss* dan *game Online* lainnya. Biasanya anak-anak tersebut bermain *game Mobile Legendss* saat setelah pulang sekolah. Selain memainkan *game Mobile Legendss* setelah sepulang dari sekolah anak-anak tersebut juga memainkannya di waktu luang. Dari fenomena tersebut peneliti menemukan bahwa peserta didik yang suka bermain *Mobile Legendss* cenderung lebih aktif ketika di dalam kelas, tidak hanya itu mereka juga aktif diluar kelas. Hal ini terlihat saat berada di dalam kelas anak-anak tersebut lebih banyak bertanya, sangat antusias mengikuti pelajaran dan mereka cenderung lebih aktif untuk ikut berpartisipasi

ketika pembelajaran dibuat berkelompok, sedangkan keaktifan diluar kelas anak-anak tersebut dapat terlihat tetap bermain dengan teman sebayanya seperti bermain sepak bola dan permainan tradisional lainnya.

Pendidikan sekarang ini juga menekankan pendidikan karakter dimana peserta didik menerima pembiasaan dan menerapkan karakter-karakter bangsa. Tujuannya untuk membentuk anak-anak penerus yang selanjutnya bukan hanya pandai dalam ilmu pengetahuan saja, namun juga terdapat karakter yang baik. Karakter tersebut sangat bermanfaat bukan saja dalam lingkun pendidikan saja, namun juga dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan pendidikan karakter tersebut diharapkan peserta didik dapat menjalin hubungan dengan masyarakat baik dan dapat bekerjasama. Seperti sekarang ini model dan metode pembelajaran didalam kelas sangat beragam, namun jika difahami semua model dan metode tersebut berbentuk kelompok. Pembentukan model pembelajaran yang berkelompok tersebut tentu memiliki tujuan masing-masing namun padaintinya adalah melatih kerja sama anak..

Kaitannya kerja sama dalam penerapan model pembelajaran tidak lain adalah agar melatih peserta didik untuk saling bekerja sama. Dengan adanya pembiasaan yang dilakukan sejak dini dalam melatih sikap kerja sama siswa. Kerja sama dibutuhkan bukan hanya di dalam dunia pendidikan bahkan ketika berada di kehidupan bermasyarakat juga harus memiliki sikap kerja sama yang baik. Bentuk kerja sama tercipta dan dibutuhkan dalam kelompok kecil didalam kelas, dalam permainan-permainan tradisional yang berbentuk kelompok. Kedua hal tersebut tentu membutuhkan kerja sama tim. Tidak hanya model

pembelajaran, dan permainan tradisional saja yang membutuhkan kerja sama tim, *game online* yang memang sedang diminati seperti sekarang ini juga membutuhkan kerja sama tim yang baik pula untuk mencapai kemenangan. Maka dari itu kerja sama tim memang sangat perlu di tekankan dalam pendidikan untuk melatih sikap seseorang. Hal ini didukung oleh hasil riset yang dilakukan oleh (Paagulayan:2010) bahwa ada jenis game yang memang idiperuntukkan agar seseorang membentuk kelompok dan mengharuskan mereka agar bekerja sama dengan kelompoknya. Jadi bukan hanya didunia Pendidikan yng menekankan kerja sama namu dalam game sendiri memasukkan unsur kerja sama kedalam permainannya

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru kelas 5 peneliti memperoleh informasi berkaitan dengan sikap pesertadidik yang bermain *game Mobile Legendss*, siswa merupakan anak yang cenderung aktif di kelas, suka bermain dan cenderung mudah bosan dengan pembelajaran yang monoton. Karena anak-anak tersebut merupakan anak yang aktif sehingga saat proses pembelajaran mereka tampak dominan membuat gaduh saat di kelas. Pendidik mengalami kesulitan dalam mengatur peserta didik di dalam kelas terlebih saat pembelajaran mulai dibentuk berkelompok, karena ada beberapa peserta didik ketika dibentuk kelompok justru lebih mengandalkan teman satu kelompoknya yang pandai saja. Sehingga tujuan dibentuknya diskusi kelompok dalam proses pembelajaran justru tidak maksimal seperti yang diharapkan. Ada beberapa alasan yang membuat anak tersebut bergantung pada temannya.

Menurut pemaparan pendidik bahwa hal tersebut terjadi karena kemungkinan anak tersebut tidak paham materi yang diajarkan sehingga ketika dibentuk diskusi kelompok anak tersebut memilih diam, dapat juga anak tidak berminat mengikuti pembelajaran, dan ada beberapa yang memang mereka malas untuk mengerjakan. Untuk kecenderungan peserta didik bermain *game Mobile Legendss* di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah justru tidak ada karena pihak sekolah tidak memperbolehkan peserta didik membawa *handphone* sehingga tidak mengganggu aktifitas pembelajaran. Dikarenakan hal tersebut pula guru tidak dapat mengetahui frekuensi seberapa sering peserta didik memainkan *game Mobile Legendss* tersebut. Makatugas tersebut diserahkan kepada orang tua murid masing-masing untuk mengontrol anak mereka dalam membatasi bermain *game*.

Namun persepsi masyarakat yang beranggapan ketika bermain *game online* memiliki dampak sedikit kurang baik, Karenanya muncul asumsi bahwa bermain *game Mobile Legendss* memberikan dampak buruk bagi anak. Asumsi itu muncul karena kurangnya pengarahan yang baik dari orang-orang sekitar anak tersebut untuk mengambil hal-hal positif dari bermain *game Mobile Legendss*. Padahal segala sesuatu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tergantung bagaimana seseorang tersebut memandangnya dan bagaimana cara orang tersebut mengambil manfaat dari suatu hal. Menurut penelitian Fauziah (2013:13) “peseta didik yang gemar bermain *game online* mengalami perubahan yang positif yaitu seseorang akan mampu berfikir serta menganalisa ketika terdapat kasus tertentu, dan karenanya sesersng mampu menguasai

beberapa bahasa asing yang tertera pada layanan prolog *game* yang telah disediakan, memiliki skil dalam benegosiasi yang bagus, pengambil sebuah keputusan dalam perencanaan, yang tentu membuat seseorang lebih kritis ketika kondisi tertentu”. Tidak hanya dampak positif saja, namun juga terdapat beberapa hal negatifnya yaitu anak akan mengalami dampak kecanduan untuk terus memainkan *game online* , sehingga anak akan malas mengerjakan banyak hal dikarenakan kecanduan bermain *game*. Untuk menekan dampak buruk itu dan mengarahkan kepemanfaatan hal positif dari *game* tersebut, tentu perlu adanya control dari orang tua dan orang terdekat anak. Seperti adanya kesepakatan antara anak dan orang tua tentang pembatasan waktu diperbolehkannya untuk bermain *game online* sehingga anak tidak akan mengalami kecanduan bermain, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri anak tersebut saat memiliki tugas atau tanggung jawab yang utama anak harus mengerjakannya dahulu. Dengan adanya kesepakatan-kesepakatan dan edukasi tentang tanggung jawab diharapkan anak tidak akan terdampak oleh beberapa hal buruk yang ada dari dampak negatif *game online* itu sendiri.

Dari penjabaran tersebut dapat terlihat bahwa permainan *game online* tidak selalu berdampak negatif tergantung bagaimana kita memanfaatkannya. Dengan mempertimbangkan pernyataan manfaat dari bermain *game Mobile Legends* yang salah satunya adalah melatih kerja sama tim, maka dilakukan sebuah penelitian yang meneliti tentang “ Penggunaan *Game Mobile Legends* Ditinjau Dari Aspek Kerja sama Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran di kelas VA SDN Gebangsari O1 Semarang”.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan *Game Mobile Legendss* ditinjau dari aspek kerjasama sama siswa dalam proses pembelajaran di kelas VA SDN Gebangsari 01 Semarang

1.3. Rumusan Masalah

Mengacu dari latar permasalahan yang sudah diuraikan diatas, sehingga terdapat rumusan masalah penelitian ialah apakah ada kaitannya penggunaan dari permainan *game Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama para peserta didik dalam proses pembelajaran?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan permainan *game Mobile Legendss* terhadap sikap kerja sama peserta didik dalam proses pembelajaran

1.5. Manfaat Penelitian

Secara umum dalam suatu penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, secara teoretis ataupun praktis. Berikut merupakan urain dari kedua manfaat tersebut:

1.1.1 Secara Teoretis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh pada dunia pendidikan khususnya ilmu pengetahuan , serta dapat menjadi pedoman dalam pengkajian sebuah penelitian

1.1.2 Secara Praktis

1.1.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pelajaran bagi peserta didik agar lebih aktif saat bekerja sama belajar dalam suatu pembelajaran serta dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik bahwa *game Mobile Legendss* bukan hanya sekedar hiburan melainkan dapat melatih sikap kerja sama baik dalam lingkungan sekolah, di masyarakat dan di rumah.

1.1.2.2 Bagi Orangtua

Diharapkan para orang tua dapat membimbing anak secara efektif dalam mengikuti perkembangan teknologi serta dapat mengontrol penggunaan internet anak untuk mengurangi beberapa hal tidak baik dari penggunaan internet.

1.1.2.3 Bagi Guru

Dapat dijadikan pertimbangan oleh guru dalam mengarahkan peserta didik agar mengambil beberapa hal yang positif dari permainan *game online* dan merubah persepsi guru terhadap *game online*, serta dapat membantu guru untuk mengarahkan

peserta didik dalam meningkatkan sikap kerja sama yang baik ketika pembelajaran.

1.1.2.4 Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat mengimbangi perkembangan zaman serta dapat mendukung dan mengarahkan peserta didiknya untuk berperilaku positif dalam pembentukan karakter yang positif dan terarah