

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern sangatlah pesat dan berdampak besar terhadap budaya masyarakat dalam beraktifitas.¹ Seakan-akan bisa menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak akan terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang bervariasi tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang saat ini paling digemari dikalangan remaja adalah video games dan online game. Keberadaan video game dan online game sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan yang paling digemari dan tidak asing lagi di kalangan para siswa.

Lajunya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih dan beradaptasi untuk kebutuhan manusia sehingga dapat membantu meringankan pekerjaannya. Para siswa yang dulunya memainkan permainan tradisional, kini sudah berbanding terbalik menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada banyak permainan elektronik. Permainan elektronik yang didukung system jaringan X-Box, Nintendo, Playstation, game PC. Ada pula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh, seperti *game online*.

Gadget adalah salah satu produk dari teknologi ini yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu.² pertama kali diciptakannya smartphone yaitu sebagai alat untuk mempermudah kegiatan kehidupan sehari-hari, dan kini berubah menjadi

¹Yanuar Herlambang, S.Sn., "Participatory Culture Dalam Komunitas Online Sebagai Reperesentasi Kebutuhan Manusia," *Tematik*, 1.2 (2014), 26–34
<<https://doi.org/10.38204/tematik.v1i2.45>>.

²Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5.2 (2018), 55–64
<<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>>.

mala petaka, dikatakan malapetaka apabila seseorang yang menggunakan smartphone tidak bijak, dan malah menggunakannya dengan hal-hal yang kurang bermanfaat. Salah satu contohnya adalah menggunakan smartphone untuk bermain game. Sebenarnya bermain game offline maupun online tidak selalu dikatakan kurang bermanfaat, dikarenakan di zaman sekarang banyak turnamen atau perlombaan *game online* yang diselenggarakan di hampir seluruh dunia, salah satunya *game online Mobile Legend*, dimana dalam perlombaan tersebut para pemain yang menjuarai dapat memperoleh hadiah jutaan sampai puluhan juta, tak hanya itu, mereka yang sudah jago disebut *proplayer* juga memanfaatkan aplikasi Youtube sebagai media untuk menambah popularitas sekaligus untuk mendapatkan uang melalui adsense dari aplikasi tersebut.

Game Mobile Legend merupakan salah satu dari banyaknya *game online* yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi elektronik yang dari waktu ke waktu semakin pesat di era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di computer atau smartphone, yang semula smartphone hanya digunakan untuk mempermudah terjalannya komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk *game online* dan mendapatkan informasi secara cepat. Kehadiran internet sendiri telah mengubah kebudayaan masyarakat secara menyeluruh tapi juga memiliki pengaruh kuat dengan bagaimana individu terkait dengan diri sendiri dan orang lain. Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku anak yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial. Banyak anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit gangguan jiwa, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Beberapa penelitian dilakukan sebelumnya, salah satu penelitian dilakukan oleh Marshanda Claudia Paresmara (2021) menyatakan bahwa terdapat dampak positif dan negative, dampak positifnya anak melek terhadap kemajuan teknologi, anak paham berbagai aplikasi salah satunya *game online*, dan anak menambah pengetahuan kosa kata baru dalam bahasa asing. Adapun dampak negative dari *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak diantaranya yaitu anak mudah

marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya.³ pada penelitian lain yang dilakukan oleh Hasan (2021), menunjukkan pengaruh dampak negatif lebih besar dibanding dampak positif. Dampak tersebut dapat dilihat dari perilaku remaja yang sering bermain *game online Mobile Legends* dan meliputi aspek sosial dan psikis.⁴

Kardefelt-Winther berpendapat dalam artikel yang menjelaskan bahwa awal mulanya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melalui darah dan menuju otak sehingga dapat merubah komposisi kimia otak. Namun konsep kecanduan telah berkembang, istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.⁵

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 31 Juli s/d3 Agustus 2023, menemukan bahwa minimnya sikap sosial siswa SMP Islam Nurul Iman, dimana sebagian siswa berperilaku kurang sopan kepada teman hingga sampai yang lebih parah bisa berbohong. Siswa yang bermain game lebih cenderung kurang bergaul dengan teman sebayanya, dikarenakan mereka memiliki kehidupan tersendiri untuk menghiburnya (bermain game), tidak sedikit pula yang suka bergaul. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Nurul Hasanah S.Pd.i dalam wawancara yang

³ Marsanda Claudia Pareswara dan Triana Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar," 5 (2021), 1473–81.

⁴ Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, dan Yakob Napu, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja PENDAHULUAN Zaman yang sangat modern ini , game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja . Beberapa tahun terakhir ini , banyak kaum remajagemar bermain game online khususnya g," 1, 2021, 1–13.

⁵ Eryzal Novrialdy, Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Universitas Negeri Padang, "Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions," 2019 <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>>.

mengatakan.”⁶

“Sikap sosial siswa sangatlah beragam ada yang caper apabila ada guru dan ada pula yang acuh tak acuh terhadap sekelilingnya, hal tersebut terjadi juga pada waktu di dalam kelas mereka hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya saja, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Lain lagi dengan siswa yang pendiam dia ngikut aja waktu berlangsungnya pembelajaran tapi tidak bertanya dan tidak menjawab. Pada waktu istirahat siswa bermain sampai lupa pada bel masuk, apabila ditegur guru mereka bilang tidak dengar bunyi masak tiap hari hal tersebut terus berulang. Kurangnya tingkat kekeluargaan dalam kelas membuat siswa sulit kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok dan lebih mementingkan tugasnya masing. saya selalu memotivasi mereka setiap akhir pelajaran namun usaha saya tidak sepenuhnya berhasil, karena tidak semua siswa bisa merubah sikap sosialnya menjadi lebih baik lagi.”⁶

Hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwasanya sikap sosial siswa SMP Islam Nurul Iman beragam dari yang suka bergaul, peduli dan sebaliknya. Sebagaimana dari beberapa data yang diperoleh oleh peneliti baik dengan cara observasi dan wawancara dari salah satu pengajar yang berada di SMP Islam Nurul Iman yang menyatakan bahwa sikap sosial siswa harus diperbaiki lagi dengan memberikan motivasi setelah pembelajaran berakhir. Selain itu, SMP Islam Nurul Iman terletak di pedesaan yang rata-rata orang desa lebih mementingkan adab (*tengka*). Dengan memperhatikan fenomena *game online* beserta dampaknya yang saat ini sangat diminati khalayak Indonesia termasuk kota Sampang khususnya pada SMP Islam Nurul Iman, maka penelitian ingin mengetahui lebih dalam mengenai ”Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Sikap Sosial siswa SMP Nurul Islam”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah

⁶ Wawancara dengan Nurul Hasanah, Guru Mata Pelajaran IPS SMP Islam Nurul Iman, tanggal 8 November 2023.

terdapat pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap perubahan sikap sosial siswa SMP Islam Nurul Iman.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan pengumpulan, pengolahan penyajian dan analisa data yang dilakukan secara sistematis dan efisien untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji sebuah hipotesa.⁷ Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap sikap sosial siswa di SMP Islam Nurul Iman.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya, asumsi biasa berasal dari postulat, yaitu kebenaran (dalil-dalil) apriori yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya.⁸

Pada pelaksanaan penelitian tentang Pengaruh *Game online Mobile Legend* terhadap Sikap Sosial Siswa SMP Nurul Islam peneliti memiliki asumsi sebagai berikut :

- a. Setiap siswa tentu memiliki sikap sosial yang berbeda.
- b. SMP Nurul Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membangun sikap sosial yang positif terhadap siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian adalah merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan suatu penelitian yang kebenarannya perlu di uji dengan menggunakan data-data empiris.⁹ Berdasarkan atas permasalahan yang diajukan, maka hipotesis dalam penelitian ini, yaitu

H_a : Menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap Y

⁷ Syafruddin Jamal, "Merumuskan tujuan dan Manfaat Penelitian," jurnal Ilmiah dakwah dankomunikasi, Vol. III (2012), 150

⁸ Eko budi prasetyo, "Asumsi Dasar Pada Ilmu Pengetahuan Yang Menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam," jurnal ilmiah ilmu pendidikan, Vol. 5 No. (2022), Hal. 383.

⁹ Agung Edy Wibowo, *Metodelogi Penelitian: Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah*, ed. oleh Andri Kurniawan, cetakan ke-1 (Cirebon: Penerbit Insania 2021).

(*Game online* berpengaruh terhadap sikap sosial siswa di SMP Islam Nurul Iman)

H₀ : Menyatakan tidak adanya pengaruh variabel X terhadap Y (*Game online* tidak berpengaruh terhadap sikap sosial siswa di SMP Islam Nurul Iman)

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menguraikan kegunaan atau pentingnya penelitian yang dilakukan, baik bagi pengembangan ilmu (teoritis) maupun bagi kepentingan praktis.¹⁰ Adapun kegunaan penelitian ialah:

1. Manfaat teoritis bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.
2. manfaat praktis

- a. Bagi Siswa diharapkan dapat :

Memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan *game online* yang akan berakibat pada perilaku menyimpang siswa.

- b. Bagi Guru diharapkan dapat :

Memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler (pramuka dan Osis), agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *Game online* yang berdampak terhadap perilaku konsumtif.

- c. Bagi orang tua diharapkan dapat :

Memberikan informasi kepada para orangtua tentang dampak kecanduan bermain *Game online* terhadap perilaku konsumtif anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain *Game online* *Mobile Legend*

- d. . Manfaat untuk IPS

Memberikan pengetahuan serta wawasan baru untuk bisa mampu menerapkan teori yang didapat diperkuliahan dengan kenyataan

¹⁰ *Ibid. Hal. 48*

sebenarnya.

G. Ruang lingkup penelitian

Sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman dan untuk menjadikan penelitian ini supaya semakin terarah, dan bertujuan agar dalam menyusun rencana atau jadwal penelitian jadi lebih mudah.¹¹ maka peneliti menentukan batasan atau ruang lingkup sebagai berikut:

1. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah Siswa SMP Islam Nurul Iman.
2. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Islam Nurul Iman yang beralamat di Desa Pangongsean Kecamatan Torjun Kabupaten Sampang.

H. Definisi istilah

Definisi Istilah diperlukan apabila dikhawatirkan akan timbul tafsir beda atau ketidakjelasan makna.¹² Definisi istilah menjadi penting untuk menyamakan persepsi baik secara internal dan eksternal (pembaca, dan penulis lainnya). Ada beberapa istilah yang perlu untuk didefinisikan secara operasional, agar pembaca memiliki persepsi dan pemahaman yang sejalan dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Mobile Legend* merupakan game MOBA yang mempertandingkan dua tim untuk saling bertarung siapa pemenangnya. Sebagai permainan tim, pastinya dibutuhkan komunikasi yang baik untuk bisa menang.
2. Sikap sosial merupakan kesadaran dari individu untuk menentukan perilaku atau perbuatan dalam kehidupan nyata terhadap objek sosial. Sikap tersebut memberikan warna pada perilaku individu yang bersangkutan.
3. Siswa merupakan pelajar yang berusaha mengembangkan potensi

¹¹ Rifka Agustianti, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, ed. oleh Ni Putu Gatiyani, cetakan ke-1 (Makassar: Penerbit CV. Toha Media, 2022). Hal. 172

¹² Nur Arifah, *Panduan Lengkap Menyusun Dan Menulis Skripsi, Tesis, Dan Disertasi Lengkap dengan Teknik Jitu Menyusun Proposal Agar segera disetujui*, Cetakan ke-1 (Yogyakarta: Penerbit Araska, 2018). Hal. 176

diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan.

I. Kajian penelitian terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya yang dapat memberikan wawasan dan acuan bagi peneliti dan menjadi penelitian yang berkualitas.

Tabel 1. 1 Kajian Terdahulu

No	Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Al' Ikrar (2020)	Pengaruh Game MobileLegend BangBang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa- Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa	hasil penelitian terdapat perilaku remaja lingkungan Lappa- Lappa'e kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa berada pada kategori sangat kuat, hal ini dapat dibuktikan dengan menganalisis data dari hasil angket yang dipilih oleh 22 responden dengan hasil signitfikasi menunjukka bahwa $r_{hitung} = 0,983$ sedangkan $r_{tabel} = 0,4227$ pada taraf kepercayaan 5%	Perbedaan penelitian terdahulu Pertama dan variabel Y	persamaan penelitian terdahulu ketiga dengan proposal penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel X (game mobile legend) sebagai variabel bebas yaitu game online. Kemudian pengumpulan datanya menggunakan data observasi, dokumentasi ¹³
2	Ike Mulya Sari (2019)	Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu	Seberapa besar kontribusi (sumbangan) variabel X dalam mempengaruhi variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Dari hasil hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 3,18%. Dengan kata lain, pengaruh game online dalam proses prilaku memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif terhadap perubahan prilaku siswa sebesar 3,18%.	Perbedaan penelitian terdahulu yang kedua dengan proposal penelitian yang akan dilakukan terletak pada indika	persamaan penelitian terdahulu kedua dengan proposal penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel X sebagai variabel bebas yaitu game online. Kemudian pengumpulan datanya

¹³ Al' Ikrar, "Pengaruh Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa," (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Pare-Pare: 2020)

				tor pengukuran variabel game online dan perilaku. Kemudian lokasi penelitiannya dan jumlah	menggunakan data observasi, dokumentasi dan teknik analisis datanya menggunakan regresi linier sederhana ¹⁴
3	Ika Qothun Nada 2019	Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo	Hasil penelitian menunjukkan (1) penggunaan game online mobile legend pada siswa XI MIPA SMAN tergolong sering Karena berada diantara interval nilai penelitiannya 51%- 75% standar deviasi (2)sikap belajar siswa kelas XI MIPA tergolong sangat baik Karena berada diantara interval nilai penelitian 76%- 100% standar deviasi (3) pengaruh penggunaan game online mobile legend terhadap sikap belajar siswa yaitu mempunyai pengaruh bernilai 0,015 yang berarti signifikansinya < 0,05	Perbedaan penelitian terdahulu yang ketiga dengan proposal penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengambilan sampel dan variabel Y, kemudian lokasi penelitiannya	persamaan penelitian terdahulu ketiga dengan proposal penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel X yaitu (game mobile legend) sebagai variabel bebas yaitu game online. Kemudian pengumpulan datanya menggunakan data observasi, dokumentasi ¹⁵

¹⁴ Ike Mulya Sari, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu*, (Skripsi, Instiitut Agama Islam Negeri Bengkulu: 2019)

¹⁵ Ika Qothun Nada, *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*, (Skripsi, Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya: 2019)