

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Manusia kini telah dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang begitu sangat pesat, kemajuan-kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan, pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif dan nilai negatif, sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet).

Internet atau *Net* ini adalah sekumpulan yang sangat luas dari jaringan computer yang saling terhubung di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil di rumah-rumah sampai ke komputer besar seperti di perusahaan-perusahaan siapa saja yang mempunyai persyaratannya bisa langsung nyambung ke internet dan menjadi jagat virtual/maya ini.<sup>1</sup>

Awal mula internet di mulai pada tahun 1969 ketika departemen pertahanan Amerika, dari *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) mengadakan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Dari program riset ini dikenal dengan nama *ARPANET* yang merupakan cikal bakal dari internet).<sup>2</sup>

Pada tahun 1992, komputer yang saling tersambung membentuk jaringan yang sudah melampaui sejuta komputer dan di tahun yang sama muncul istilah *surfing the internet*. Di tahun 1994 situs internet telah tumbuh menjadi 3.000

---

<sup>1</sup>Deni Dermawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 97.

<sup>2</sup>Doni Wahyudi dan Ade Ayustina Kinari, *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Pusat Kementrian Pendidikan Nasional, 2010), hlm. 3.

alamat halaman dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau e-retail muncul di internet.<sup>3</sup>

Walaupun demikian, secara fisik tidak ada yang tahu pasti seberapa luas internet, akan tetapi sebagai acuan, di tahun 2001 saja sebanyak 135 negara yang sudah mempunyai akses, 54 kota di dunia adalah host utama hampir 72 juta orang melakukan koneksi terhadap dunia tersebut setiap hari. Internet ini identik dengan *namacyberspace* atau dunia maya.

Dyson disini memberikan definisi tentang *cyberspace* bahwasannya *Cyberspace* ini merupakan ekosistem bioelektronik yang ada dimanapun seperti ada telepon, kabel coaxial, fiber optik, atau juga *electromagnetic wave*. Dari ketiga ini sudah mulai tersedia di semua penjuru atau diseluruh dunia.<sup>4</sup>

Salah satu bukti dengan berkembangnya internet adalah dengan hadirnya *game online*. Arti dari *game* itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan alasan menghibur diri. *Game online* ini bisa dilakukan sendiri di rumah maupun di warnet.

*Game* ini beberapa ada yang formal dan beberapa tidak formal dimainkan oleh anak-anak di semua budaya. *Game* membutuhkan keahlian khusus dan bervariasi kerumitannya, dari beberapa *games* seperti snap and memory mempunyai aturan yang sederhana, mudah di mengerti dan di ingat. Games ini cocok untuk anak kecil berusia 4-7 tahun. Banyak *games* yang memerlukan peraturan yang begitu rumit, dan itu cocok untuk anak yang lebih tua yaitu

---

<sup>3</sup>Ibid. 4.

<sup>4</sup>Lantip Diat Prasajo dan Riyanto, *Teknologi Informasi Pendidikan* (Yogyakarta: Gava Media, 2011), hlm. 180.

usia antara 7-11 tahun.<sup>5</sup> Dalam bermain *game* perlu adanya pengawasan dari orang tua dan dapat lebih memperhatikan penggunaan *game* pada si anak.

Walaupun penggunaan *game* dapat menjadi sarana yang baik untuk menantang kemampuan dan mengembangkan kekuatan ego si anak, tetap saja pada anak yang terlalu berlebihan atau sudah kecanduan main *game* akan berdampak negatif pada dirinya.

Dari segi perkembangan, yang normal adalah anak yang usia 7 dan 11 tahun menilai tingkat kompetensinya sendiri, dengan membandingkan kinerjanya dengan kinerja orang lain. Dengan melakukan hal ini akan menyadari bahwa mereka pandai melakukan hal tertentu dan tidak begitu pandai untuk hal yang lain. Namun anak yang memiliki kekuatan ego yang rendah dapat merasa terancam oleh penggunaan *game* yang unsur kompetensinya terlalu kuat.

Disini sudah ada beberapa yang sudah diklarifikasi menjadi tiga kategori menurut yang menentukan siapa yang menang, seperti: (a) *game* yang melibatkan keahlian fisik atau motorik (b) *game* yang melibatkan strategi dan yang terakhir (c) *game* yang kebetulan atau tanpa mempunyai keahlian fisik dan menggunakan strategi pemain sudah dikatakan menang.<sup>6</sup>

*Game* yang melibatkan keahlian fisik atau motorik ini disebut dengan *fiddlestick*, *tinddly*, *operation*, yang di dalamnya ada beberapa *game* yang sederhana seperti Hungry Hippo dan Mouse Trap dan *game-game* seperti bola basket dan bola tangan yang memerlukan tingkat aktifitas yang lebih tinggi.

*Game* yang melibatkan strategi, menentukan keahlian hasil dari kognitifnya, *game-game* ini di antaranya noughts and crosses, coonet 4, chinese

---

<sup>5</sup>Kathryn Geldard dan David Geldard, *Konseling Anak-anak* (Jakarta Barat: Permata Puri Media, 2012), hlm. 313.

<sup>6</sup>Ibid. 315.

chequer, catur, cluedo, dan beberapa game kartu. Dan pada *game* yang kebetulan, hasil dari game jelas bersifat untung-untungan, game kebetulan ini terdiri dari bingo, ular tangga, game kartu dan ada *game* yang berupa dadu atau roda angka.

Beberapa *game* telah dilarang yang beredar oleh negara-negara tempat produksinya, ada seorang anggota kongres di amerika mengusulkan bahwa mereka melarang penggunaan game yang buruk dan amoral, setelah melihat bagaimana efek negatifnya terhadap yang menonton, di saat ini dan di masa depan, di amerika ada beberapa *game* yang telah dilarang di negara-negara Barat dan Timur.<sup>7</sup>

Jika demikian, maka kita sebagai muslim, harus terdepan dalam mengklarifikasi pelanggaran game yang berisi fitur-fitur yang terlarang di dalam agama. Islam meninggalkan kerusakan dan membawa kebaikan, disaat sebuah *game* berkontradiksi dengan agama maka dianggap tidak sah jadi yang memiliki kontradiksi dalam masalah iman lebih di larang dibandingkan game-game yang hanya memiliki beberapa tercela.

*Game online* kini sudah menjadi game paling populer, game online ini akan menghubungkan dengan jutaan pemain lainnya di seluruh dunia dengan bertanding satu lawan satu, atau bertanding dengan banyak pemain sekaligus dalam sebuah game.

*Game online* yang sedang terpopuler saat ini dan yang sering di mainkan oleh siswa kelas VII yang di antaranya: (1) *Free fire* (2) *Mobile legend* (3) *Pubg* (5) *Aov* (6) *Call off duty mobile*. Perlu sebuah penanganan khusus dalam menekankan kecanduan bermain *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak

---

<sup>7</sup>Muhammad al-Munajjid, *Bahaya Game* (Solo: Aqwan, 2016), hlm. 84.

cara yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan *game online* seperti memberikan konseling individu pada peserta didik.

*Game-game* ini telah melebihi sebatas aktivitas santai yang memainkannya termasuk orang dewasa dan anak muda dan orang dewasa, sehingga level candu ini memiliki banyak efek yang berbahaya, seperti yang telah ditunjukkan oleh study ilmiah di seluruh dunia seperti dokter, pendidik, para wali dan bahkan politisi angkat suara untuk memperingatkan dan meningkatkan kesadaran.

Di cina, pemerintah menyatakan kecemasan yang sangat meningkat terhadap jumlah remaja yang telah banyak menghabiskan waktu, bahkan kesehariannya bermain di internet cafe (warnet). Delapan badan pemerintah menciptakan peraturan baru yang memaksa perusahaan *game online* untuk menyediakan servis dan program yang melawan kecanduan-kecanduan terhadap game-game ini.<sup>8</sup>

*Game online* kini telah masuk ke dalam dunia sekolah atau pelajar sehingga banyak dari siswa yang tingkat prestasinya menurun. Masa sekarang ini banyak pula yang beralih untuk memainkan permainan berbasis internet dari pada permainan yang bersifat tradisional. Karena *Game online* kini telah menjadi fenomena yang sangat menarik bagi masyarakat. Hanya dengan mengaktifkan internet, permainan berbasis dunia maya ini langsung dapat dinikmati dan di gemari.

Masa anak-anak adalah masa yang tepat untuk belajar dan melatih diri dengan hal-hal yang positif, termasuk pula untuk melatih diri dalam hal beribadah. Sholat merupakan ibadah yang sangat dasar dan penting untuk diajarkan kepada

---

<sup>8</sup>Ibid. 72.

anak-anak sejak dini. Dengan membiasakan sejak dini untuk melaksanakan sholat maka anak tersebut akan menjadi terbiasa hingga dewasa nanti.<sup>9</sup>

Dengan banyaknya anak-anak yang melakukan aktivitas *online*, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat di akses oleh orang tua mereka. Karena mungkin saja ia memainkan game online di luar rumahnya seperti di warnet atau fasilitas komputer yang berada di dalam kamar anak-anak. Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online yang terus berkembang pada masyarakat. Motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik.

Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuannya. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif pada saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan yang dirasakan/mendesak.

Seperti yang di kemukakan oleh Bloom bahwa penekanannya harus terletak pada pengertian mutu pelajaran. Maksudnya, memberi pengaruh kepada murid/siswa secara individual dan bukan pada kelompok. Untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik dari aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang.<sup>10</sup>

Beberapa masalah belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan dalam melaksanakan pelajaran mendapatkan informasi dari salah satu dewan guru mengenai yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar yang akan berdampak

---

<sup>9</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Jogjakarta: ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 322.

<sup>10</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 118.

pada prestasi belajarnya. Dari hasil wawancara dengan ibu “Anisatun Mutmainnah SPd” ada beberapa siswa kelas VII khususnya pada saat jam pelajaran pertama banyak anak yang kurang termotivasi dalam belajar seperti mengantuk didalam kelas, kurang fokus terhadap pelajaran berlangsung dan kesulitan dalam mengerjakan tugas.

Sehubungan dengan pemaparan diatas penulis tertarik mengkaji lebih mendalam mengenai bagaimana guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa yang candu terhadap game online. Yang dalam hal ini penulis mengangkat judul “*Game Online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada konteks penelitian di atas, maka masalah pokok yang akan dikaji dalam fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana jenis-jenis *game online* yang sering di gunakan oleh siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan?
2. Bagaimana efek negatif dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan?
3. Bagaimana upaya guru BK dalam mengurangi kecanduan *game online* untuk memotivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis *game online* yang sering digunakan oleh siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek negative dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru BK dalam mengurangi kecanduan *game online* untuk memotivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan penelitian ini besar harapan peneliti agar penelitian ini bisa bermanfaat dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Adapun hasil dari penelitian ini dimungkinkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Bagi IAIN Madura. Dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai salah satu sumber kajian bagi kalangan mahasiswa baik sebagai bahan pengetahuan maupun materi perkuliahan dan juga kepentingan penelitian berikutnya sebagai bahan pertimbangan.
2. Bagi MTsN 2 Pamekasan dalam hasil penelitian dapat dijadikan dorongan dan evaluasi dalam pengembangan sebuah lembaga pendidikan, khususnya dalam mengoptimalkan suatu program dalam keefektifan belajar mengajar.
3. Bagi Guru BK di MTsN 2 Pamekasan sebagai bahan evaluasi agar dalam melaksanakan tugas fungsinya dapat melakukan kerja sama secara baik dengan dewan guru.
4. Bagi Dewan Guru di MTsN 2 Pamekasan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi atau dorongan dalam memberikan pembinaan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar kedepannya.



5. Bagi Siswa MTsN 2 Pamekasan Sebagai masukan untuk siswa agar dapat mengembangkan diri siswa ke arah yang lebih baik, seperti mengikuti aturan-aturan yang ada di dalam sekolah.
6. Bagi Peneliti Bagi peneliti sendiri tentunya akan dijadikan ajang dalam memperbaiki diri pribadi peneliti. Dan penelitian ini akan menjadi pengalaman yang sangat berharga yang akan memperluas wawasan keilmuan peneliti.

### **E. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalah pahaman dan persepsi pembaca dalam mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah yang perlu didefinisikan dengan jelas. Adapun istilah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Game online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang akan digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet.
2. Efek adalah perubahan, hasil, atau konsekuensi langsung yang disebabkan oleh suatu tindakan atau fenomena.
3. Problematika istilah problema/problematika berasal dari bahasa inggris yaitu "*problematic*" yang artinya persoalan atau masalah, sedangkan dalam bahasa indonesia problema berarti hal yang belum dapat di pecahkan yang menimbulkan permasalahan.
4. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

5. Siswa adalah seorang pelajar ataupun murid yang sedang duduk dibangku sekolah.

Jadi, yang dimaksud *Game Online* dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa adalah suatu permainan yang berjenis video yang terhubung dengan jaringan *internet*, yang kerap digunakan oleh masyarakat luas dan mayoritas juga digunakan oleh kaum pelajar, dimana hal ini dapat menyebabkan suatu permasalahan atau perubahan terhadap motivasi belajar siswa.

