

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga mengalami kemajuan yang semakin pesat. Para ilmuwan dan ahli terus melakukan inovasi untuk mengembangkan teknologi. Secara tidak langsung, saat ini pola hidup masyarakat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi yang semakin canggih mempermudah kehidupan masyarakat sehingga teknologi sulit dipisahkan dari aktivitas sehari-hari.<sup>2</sup> Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet atau *Interconnection Network* merupakan suatu konsep dimana jaringan dapat terhubung secara luas bahkan dalam lingkup internasional. Menurut Comer, internet adalah sistem komunikasi komputer global yang memungkinkan semua layanan serta mengubah cara hidup, bekerja, bahkan bermain.<sup>3</sup>

Salah satu layanan yang ditawarkan internet adalah sarana hiburan. Internet dapat membantu mengisi waktu luang ataupun menghilangkan jenuh akibat aktivitas sehari-hari. Salah satu fitur yang menarik untuk hal tersebut adalah dengan bermain *Game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone* atau telepon pintar yang terhubung dengan jaringan internet. *Game online* dapat menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya di waktu yang sama saat mengakses game tersebut menggunakan jaringan internet.<sup>4</sup> Adanya teknologi *smartphone* menambah fleksibilitas

---

<sup>1</sup> Richa Julia Santi, Deka Setiawa, dan Ika Ari Pratiwi, "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *Game online*," *Jurnal Penelitian dan Perkembangan Digital* 5, no. 3 (2021): 385–390.

<sup>2</sup> Nabila Zahra Ayu, "Skripsi Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2019), h. 1.

<sup>3</sup> Douglas E Comer, *The Internet Book: Everything You Need to Know about Computer Networking and How the Internet Works*, 5 ed. (Boca Raton: CRC Press, 2018), h. 4.

<sup>4</sup> Riza Rizkiana, "Skripsi Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Motivasi belajar" (Universitas Islam Negeri Matraman, 2021), h. 1.

bermain *Game online* sehingga *Game online* semakin marak dimainkan oleh masyarakat. Sebuah survei yang dilakukan Statista di Indonesia pada tahun 2022 dengan responden berjumlah 10.543 orang menunjukkan bahwa 63% responden bermain *Game online*.<sup>5</sup>

*Game online* menyuguhkan visual yang menarik sesuai dengan jenis game masing-masing sehingga sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, baik dewasa maupun anak-anak, laki-laki maupun perempuan. Selain itu, *Game online* terasa menyenangkan sekaligus menantang saat dimainkan. Pemain *Game online* tertantang untuk menyelesaikan misi yang terdapat dalam game tersebut. Jika mengalami kegagalan, pemain *Game online* cenderung mengulangi permainannya hingga berhasil. Oleh karena itu, pemain *Game online* sering kali lupa waktu dan terlalu asik dengan dunianya. Tanpa disadari, intensitas seseorang bermain *Game online* semakin tinggi. Menurut Rahmawati dkk, fenomena intensitas tinggi *Game online* dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain: (1) Jenis *Game online* yang semakin variatif; (2) akses internet yang semakin luas dan murah; (3) teknologi ponsel atau *smartphone* yang semakin maju; (4) harga *smartphone* yang semakin terjangkau; (5) *Game online* bisa dimainkan kapan saja dan di mana.<sup>6</sup>

Anak usia sekolah dasar merupakan generasi *digital native*. *Digital native* sendiri dapat mengacu pada orang-orang yang lahir dan tumbuh dewasa ditengah perkembangan teknologi yang canggih. Anak usia SD sudah tidak asing lagi dengan internet begitu juga dengan *Game online*. Begitu banyak *Game online* dengan konsep bermain yang sederhana dan mudah dimainkan. Ditambah lagi dengan efek animasi yang menarik serta resolusi gambar yang tinggi menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Fenomena yang terjadi saat ini adalah maraknya anak usia SD yang bermain *Game online*. Dikutip dari situs [allcorrectgames.com](http://allcorrectgames.com) pada tahun

---

<sup>5</sup> Statista, "Share of Online Gamers in Indonesia 2022," *Statista.com*, last modified 2022, diakses Maret 1, 2023, <https://www.statista.com/statistics/1116224/indonesia-share-of-online-gamers>.

<sup>6</sup> Devie Rahmawati, Deddy Mulyana, dan Boy Rafli Amar, *Kecanduan Game online* (Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia, 2021), h. 3.

2021 terdapat 790 juta orang mengunduh game dimana 35% diantaranya berusia 10-20 tahun.<sup>7</sup> Anak usia SD berpendapat bahwa bermain *Game online* dapat menghilangkan kejenuhan dan memberikan kesenangan tersendiri.<sup>8</sup>

Pada dasarnya, bermain *Game online* merupakan hal yang wajar dilakukan untuk mengisi waktu luang. Selain itu, bermain *Game online* secara tidak langsung dapat mengajarkan kosakata baru dalam bahasa asing. Hal ini terjadi karena sebagian besar *Game online* menggunakan bahasa internasional, yaitu bahasa Inggris dalam permainannya. *Game online* juga memungkinkan anak usia SD berorientasi dalam dunia digital. Beberapa *Game online* saat ini dilengkapi dengan fitur komunikasi yang membuat para pemain dapat berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi yang terjalin dalam *Game online* seringkali menciptakan keakraban antar pemain yang bahkan terkadang belum saling mengenal.

Adapun dampak negatif *Game online* jika dimainkan secara berlebihan adalah anak usia SD menjadi lebih emosional, baik saat bermain ataupun saat tidak bermain *Game online*. Hal ini sejalan dengan Utami dkk yang menyatakan bahwa saat bermain *Game online* siswa cenderung sulit mengontrol emosinya sehingga mudah marah hingga mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor.<sup>9</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Santi dkk juga menyatakan bahwa anak tidak mematuhi orang tua serta menjadi lebih emosional dan terbiasa berkata kasar di dalam *Game online*.<sup>10</sup> Selanjutnya *Game online* cenderung membuat anak usia SD lebih suka menyendiri. Anak lebih memilih bermain dan berinteraksi secara maya dalam *Game online* daripada berinteraksi dengan sekitarnya.

---

<sup>7</sup> Allcorrect, "The Indonesian Gaming Market," *allcorrectgames.com*, last modified 2022, diakses Maret 2, 2023, <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/>.

<sup>8</sup> Bety Mustikasari, Deka Setiawan, dan Ika Ari Ratiwi, "Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto," *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 6 (2020): 181–190.

<sup>9</sup> Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, dan Sulaeman, "Dampak *Game Mobile Legends* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 8, no. 3 (2022): 899–907.

<sup>10</sup> Santi, Setiawa, dan Pratiwi, *loc. cit.*

Penelitian yang dilakukan oleh Mustikasari dkk menyatakan bahwa jika terlalu lama bermain *Game online*, anak usia sekolah dasar dapat melupakan kehidupan sosialnya karena anak usia SD lebih senang berkomunikasi dengan teman yang berada di dunia maya daripada di dunia nyata.<sup>11</sup> Hal ini tentunya membuat keterampilan sosial anak menurun akibat kurangnya interaksi sosial dengan orang lain.

Salah satu game yang digemari adalah *Game online Mobile Legends*. Sebuah data dari statista.com pada tahun 2022 menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 24 juta orang mengunduh *Game online Mobile Legends*.<sup>12</sup> *Game online Mobile Legends* merupakan *Game online* yang dirilis oleh moonton pada tahun 2016. *Game online* ini berkisah tentang dua tim yang saling menghancurkan basis atau markas musuh. Kemenangan dalam *Game online* ini ditandai dengan hancurnya basis musuh dimana dalam meraihnya dibutuhkan kerja sama tim yang baik. Jadi, secara tidak langsung *Game online Mobile Legends* mengajarkan kerja sama tim kepada para pemain *Game online* tersebut.

Akan tetapi terlalu sering bermain *Game online Mobile Legends* juga dapat memicu tingginya intensitas bermain *Game online*. Hal ini tentunya juga akan berdampak pada sikap kerja sama anak dimana anak lebih terbiasa bekerja sama dalam dunia maya dan cenderung memilih teman yang juga bermain *Game online Mobile Legends* untuk diajak bekerja sama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami, Bandarsyah, & Sulaeman yang menyatakan bahwa siswa yang terlalu sering bermain *Game online Mobile Legends* menjadi lebih pemilih saat bekerja sama dalam pembelajaran karena siswa merasa lebih bisa bekerja sama dengan siswa lain yang juga bermain *Game online Mobile Legends*.<sup>13</sup>

Dalam dunia pendidikan, kerja sama merupakan suatu hal yang harus ditanamkan sejak kecil. Penanaman sikap kerja sama di Sekolah

---

<sup>11</sup> Mustikasari, Setiawan, dan Ratiwi, *loc. cit.*

<sup>12</sup> Statista, "Leading Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Gaming Apps in Indonesia in 2022, by Downloads," *Statista.com*, last modified 2023, diakses Mei 10, 2023, <https://www.statista.com/statistics/1367704/indonesia-leading-moba-apps-by-download/>.

<sup>13</sup> Utami, Bandarsyah, dan Sulaeman, *loc. cit.*

Dasar (SD) dapat dilakukan dalam suatu pembelajaran yang terdapat di sekolah. Salah satu pembelajaran yang dapat menanamkan sikap kerja sama pada siswa SD adalah melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA di SD tidak hanya sekedar mempelajari suatu konsep atau prinsip tertentu, tetapi juga mengajarkan suatu proses penemuan serta pengembangan sikap. Adapun fokus utama dalam pembelajaran IPA di sekolah menurut Sumintono dalam Wedyawati & Lisa adalah:

- (1) Produk dari IPA, yaitu pembelajaran berbagai pengetahuan ilmiah yang dianggap penting untuk diketahui siswa (hard skills);
- (2) IPA sebagai proses, yang berkonsentrasi pada IPA sebagai metode pemecahan masalah untuk mengembangkan keahlian siswa dalam memecahkan masalah (hard skills dan soft skills);
- (3) pendekatan sikap dan nilai ilmiah serta kemahiran insaniah (soft skills).<sup>14</sup>

Pembelajaran IPA di SD menekankan pada aktivitas anak dimana anak diajarkan untuk memecahkan masalah atau dikenal sebagai proses IPA. Dari proses tersebut, siswa akan mendapatkan suatu pengetahuan atau dikenal sebagai produk IPA. Selain menemukan suatu produk IPA, selama proses pembelajaran IPA, siswa akan mengembangkan sikap positif yang dikenal sebagai sikap ilmiah.

IPA sebagai sikap ilmiah dapat terbentuk pada saat siswa melakukan proses-proses saintifik. Salah satu sikap yang terbentuk adalah sikap kerja sama. Sikap kerja sama dilakukan melalui proses bertukar pikiran antara anggota tim sehingga suatu pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dengan hasil yang lebih baik. Sikap kerja sama mengajarkan siswa agar lebih terbuka serta dapat menerima pendapat orang lain. Sikap kerja sama sangat penting ditanamkan di sekolah dasar agar siswa mudah bersosialisasi dimanapun mereka berada. Maka dari itu, sikap kerja sama dapat dibentuk dalam pembelajaran IPA.

---

<sup>14</sup> Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 4.

Berdasarkan pernyataan Bapak Sutardi selaku wali kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kelurahan Klender, pada saat pembelajaran IPA, Sikap kerja sama siswa sudah cukup baik. Saat mendapatkan tugas kelompok, siswa kelas VA cukup aktif berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing. Walaupun masih ada beberapa siswa yang mengeluh karena tidak ingin dikelompokkan dengan salah satu temannya, tetapi siswa tersebut tetap berdiskusi dengan semua anggota kelompok.

Berbeda dengan pernyataan Ibu Tri Rahayu selaku wali kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kelurahan Klender, pada saat pembelajaran IPA, sikap kerja sama siswa kelas VB masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Saat diberikan tugas kelompok hanya beberapa siswa yang aktif mengerjakan sedangkan yang lainnya hanya diam bahkan bercanda dengan siswa lain. Selain itu, saat pembagian kelompok, siswa cenderung memilih anggota kelompok yang sering bermain bersama. Bahkan sebagian besar siswa melakukan penolakan dengan protes terhadap guru karena tidak ingin dikelompokkan dengan salah satu temannya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anjasari, Srinadi, & Nilakusmawati pada tahun 2020 di Kota Denpasar dengan sampel para remaja usia 13-21 tahun menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *Game online* dengan dengan kerja sama. Adapun aspek kecanduan *Game online* dalam penelitian tersebut meliputi *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relaps*.<sup>15</sup> Penelitian ini menjadi dasar peneliti melakukan penelitian karena penelitian ini mengkaji tentang hubungan antara bermain *Game online* dengan interaksi sosial dengan salah satu aspeknya adalah kerja sama.

Adapun kebaruan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada sampel penelitian, dimana dalam penelitian sebelumnya sampel penelitian merupakan remaja berusia 13-21 tahun, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus pada siswa kelas V Sekolah Dasar yang berusia 10-12 tahun. Peneliti juga memfokuskan

---

<sup>15</sup> Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, dan Desak Putu Eka Nilakusmawati, "Hubungan Kecanduan *Game online* terhadap Interaksi Sosial pada Remaja," *E-jurnal Matematika* 9, no. 3 (2020): 177–181.

penelitian pada sikap kerja sama dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar serta judul *Game online* yang akan diteliti. Adapun judul *Game online* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Mobile Legends*. Jadi, pembatasan dalam penelitian ini adalah *Game online Mobile Legends*. Hal ini sesuai dengan pernyataan wali kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kelurahan Klender, saat ini sebagian besar siswa menghabiskan waktu dengan bermain *Game online*. Salah satu *Game online* yang banyak digemari siswa adalah *Game online Mobile Legends*.

Berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan, peneliti menemukan adanya indikasi bahwa saat ini siswa SD terlalu sering bermain *Game online* sehingga dapat memicu tingginya intensitas bermain *Game online*. Salah satu *Game online* yang sering dimainkan siswa SD adalah *Game online Mobile Legends*, sehingga penelitian ini dibatasi oleh *Game online Mobile Legends*. Intensitas tinggi *Game online Mobile Legends* juga terindikasi berakibat pada sikap kerja sama siswa. Sikap kerja sama siswa dapat terbentuk dan berkembang melalui sikap ilmiah yang terdapat dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh Intensitas Bermain *Game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui apakah ada pengaruh intensitas bermain *Game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Klender.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Terdapat siswa yang sering lupa waktu dalam bermain *Game online Mobile Legends* sehingga memicu intensitas tinggi bermain *Game online*.
2. Siswa yang berintensitas tinggi dalam bermain *Game online Mobile Legends* akan mempengaruhi sikap kerja samanya dalam pembelajaran IPA.

3. Adanya siswa yang kesulitan dalam bekerja sama dengan teman sekelasnya dalam pembelajaran IPA.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka akan terdapat pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada *Game online* yang berjudul *Mobile Legends* yang marak dimainkan oleh siswa SD. Penelitian ini juga difokuskan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Klender.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *Game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Klender?

### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui intensitas bermain *Game online Mobile Legends* di kelas V Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Klender.
2. Mengetahui sikap kerja sama pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Klender.
3. Mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Klender.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

#### **1. Secara Teoretis:**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah serta memperkaya data penelitian yang sudah ada dan memberi penjelasan mengenai pengaruh intensitas bermain *Game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA.

## 2. Secara praktis:

### a. Bagi Guru

Guru dapat mengambil manfaat dari informasi ini sehingga dapat berusaha menyusun metode belajar yang dapat meningkatkan sikap kerja sama siswa melalui pembelajaran IPA.

### b. Bagi Orang tua

Dapat dijadikan sebagai informasi tentang adanya fenomena *Game online* salah satunya *Game online Mobile Legends* sehingga diharapkan orang tua dapat membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *Game online*.

### c. Bagi lembaga Pendidikan

Dapat memberikan masukan dan penambah wawasan bacaan mengenai intensitas bermain *Game online* salah satunya *Game online Mobile Legends* dan sikap kerja sama siswa.

### d. Bagi peneliti lain

Sebagai sumber informasi dan inspirasi jika kelak ingin mengembangkan penelitian ini.

