

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi selalu lebih cepat dari perkembangan paturan perundang-undangan. Hal ini sering menyebabkan aturan perundang-undangan di buat karena semata-mata karena adanya suatu penyimpangan norma dalam masyarakat. Padahal, seharusnya perundang-undangan dibuat sebagai panduan bersikap tindak masyarakat sehingga masyarakat dapat menentukan mana perubahan yang diperbolehkan dan mana yang di larang (Wahyu Ramdani 2007:260)

Perkembangan teknologi saat ini termanifestasikan dalam media internet. Pendapat tersebut mungkin tidak ada benarnya jika hanya dilihat dari sisi teknologi saja. Akan tetapi, dalam menyikapi fenomena tersebut harus dilihat dari berbagai segi. Kesan ini membawa implikasi pada perilaku penggunaan (penyedia jasa dan pemakai) internet yang cenderung akhir-akhi ini mengalami "penyimpangan" dan tidak "mematuhi" norma yang berlaku didalam masyarakat. (Wahyu Ramdani 2007:263)

Siapa yang tidak membutuhkan hiburan? Setiap orang dari setiap tingkatan usia, jenis kelamin, pendidikan, profesi, dan suku bangsa dapat dipastikan membutuhkan dan menyukai hiburan. Secara psikologis, hiburan dapat merenggangkan urat-urat syaraf yang tegang karena berbagai beban pikiran dan pekerjaan. Orang yang terbiasa memperoleh cukup banyak hiburan biasanya akan tampil cerah ceria. Sebaliknya orang yang jarang atau tidak pernah mendapat hiburan yang cukup, biasanya akan tampil mendung murung. (Sumardira, 2014:41)

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga

mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (Afrianto, 2004: 4).

Sebuah contoh internet yang memberikan sebuah hiburan yaitu adanya aplikasi *Game online*, *Game online* merupakan sebuah hiburan yang dilakukan dengan memakai komputer, *Game online* itu sendiri adalah sebuah hiburan yang dilakukan di dalam computer dengan menggunakan internet atau WI-FI. Yang dapat diakses melalui *Hand Phone* atau pada computer, melalui itulah berbagai macam permainan dapat diakses dengan mudah

Menurut Agustinus Nilwan (1998:2) dikutip dalam sekripsi Igun Nurhikmatullah:2014, dalam bukunya mengatakan bahwa *Game* adalah suatu aktivitas terstruktur atau digunakan sebagai pembelajaran. Sebuah *Game* bisa dikarakteristikan dari apa pemain lakukan.

Game online merupakan sebuah hiburan yang dilakukan semua kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Karena di dalam *game* memberikan sebuah hiburan dan tantangan yang harus diselesaikan. Namun ketika manusia sudah kecanduan dengan *game online* maka akan lupa dengan adanya kehidupan diluar, karena didalam internet juga ketika bermain *game* sudah tersegia untuk *chatting* dengan *server* lain sehingga berinteraksi dengan orang lain bisa dilakukan sambil bermain *game*.

Perkembangan tersebut kian mendapat legitimasi tatkala dibenturkan dengan fakta perkembangan masyarakat. Jika pada periode awal, kehidupan masyarakat masih berada pada kondisi yang serba primitive, maka pada periode sekarang kehidupan masyarakat sudah pada kondisi yang serba modern. Tahap perkembangan dari masyarakat agrikultur ke masyarakat industry dan informasi juga ternyata juga diikuti oleh perubahan karakteristik yang cukup fundamental. Dari sini bisa diketahui bahwa masyarakat informasi memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan masyarakat agrikultur. Meski masyarakat mengalami perkembangan dan perubahan yang demikian cepat, namun terdapat masalah-masalah sosial yang ditimbulkannya, termasuk masalah dalam institusi pendidikan. Sebagaimana dipahami bahwa masalah-masalah sosial dalam institusi pendidikan, khususnya dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial adalah terkait dengan pemahaman pelajar dalam persoalan-persoalan sosial. (Dulkiah, 2013: 1)

Dalam penelitian ini, peneliti ingin focus untuk melihat *gamers* yang sudah termasuk kecanduan *game online*. Karena pada *gamers* yang sudah termasuk kecanduan akan terlihat gaya hidup yang berbeda, pengaruh-pengaruh terhadap kehidupannya baik itu positif ataupun negative dan hal ini tidak akan dijumpai apabila informasi yang diteliti tidak termasuk kategori kecanduan *game online*, seperti misalnya yang bermain sesekali hanya untuk hiburan, oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi kasus, pendekatan dan metode ini dipilih karena pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang tujuan utamanya adalah penelitian yang menggunakan format terstruktur seperti statistik.

Sebagai contoh fenomena *game online* dikalangan pelajar yang sedang marak terjadi, termasuk di kalangan pelajar MA Arasydiah dimana peneliti akan melakukan penelitian pada sekolah tersebut, fenomena *game online* yang sedang marak terjadi di kalangan pelajar ini

adalah salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dimana semuanya dapat langsung di akses melalui internet termasuk *game online*. Fenomena yang terjadi dan sangat marak di MA Arasydiah tersebut adalah *game ML* (mobile legend) jenis permainan ini sangat viral sekali dikalangan pelajar bahkan tidak hanya di sekolah ini saja melainkan di setiap sekolah pun sangat viral, maraknya *game* tersebut mempengaruhi pada pola interaksi dengan teman sebayanya, mereka lebih asyik bermain *game* dibandingkan berinteraksi dengan teman-temannya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi berinteraksi di kalangan pelajar.

Bukan hanya berpengaruh pada pola interaksi saja bahkan mungkin berpengaruh terhadap prestasi mereka, seperti menurunnya nilai, kurangnya pengetahuan karena tidak pernah memperhatikan guru saat menjelaskan dan masih banyak lagi permasalahan yang diakibatkan karena pengaruh dari *game online* tersebut. Peneliti ingin banyak mengetahui banyak permasalahan yang disebabkan karena *game online* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan bahwa intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi motivasi, disisi setiap orang tidak mempengaruhi motivasi belajar terkait dengan candu *game online*, peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun motivasi belajar. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran *game online* di Indonesia semakin luas, permainan *game online* begitu menggenjala dan mempengaruhi kehidupan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya yang tersebar di seluruh dunia.

Permainan *game online* disebabkan dari kemajuan teknologi yang semakin berkembang, *game online* yang telah menyebar di Indonesia khususnya dikalangan pelajar dan masyarakat pada umumnya. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

1.3 Rumusan Masalah

1. Seberapa besar intensitas bermain *game online* dikalangan pelajar di MA Arosydiyah?
2. Seberapa kuat motivasi berinteraksi dikalangan pelajar di MA Arosydiyah terhadap *Game online*?
3. Adakah pengaruhnya intensitas bermain *game online* terhadap motivasi berinteraksi dikalangan pelajar di MA Arosydiyah ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dikalangan pelajar di MA Arosydiyah.
2. Untuk mengetahui motivasi berinteraksi dikalangan pelajar di MA Arosydiyah.
3. Untuk mengetahui pengaruh inteensitas bermain *game online* terhadap motivasi berinteraksi dikalangan pelajar di MA Arosydiyah.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian yang dilakukan ini dapat menjadi salah satu syarat bagi peneliti untuk mengikuti seminar usulan proposal di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Uin Sunan Gunung Djati Bandung.

Selain itu peneliti juga menjadi tahu bagaimana Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Berinteraksi di Kalangan Pelajar.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan lain dalam penelitian ini adalah dilakukan untuk membuat pembaca atau khususnya bagi para pelajar khususnya pelajar MA Ar-Rasyidiah, umumnya masyarakat luas dapat menambah wawasan mengenai perkembangan teknologi.

1.6 Kerangka Pemikiran

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh (faktor eksternal) bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk didepan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut. Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* tentu bukan pekerjaan mudah bagi orang tua. Peran orang tua untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak sangat dibutuhkan. Komunikasi yang secara intens antara orang tua dan anak dapat mengarahkan anak untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain internet.

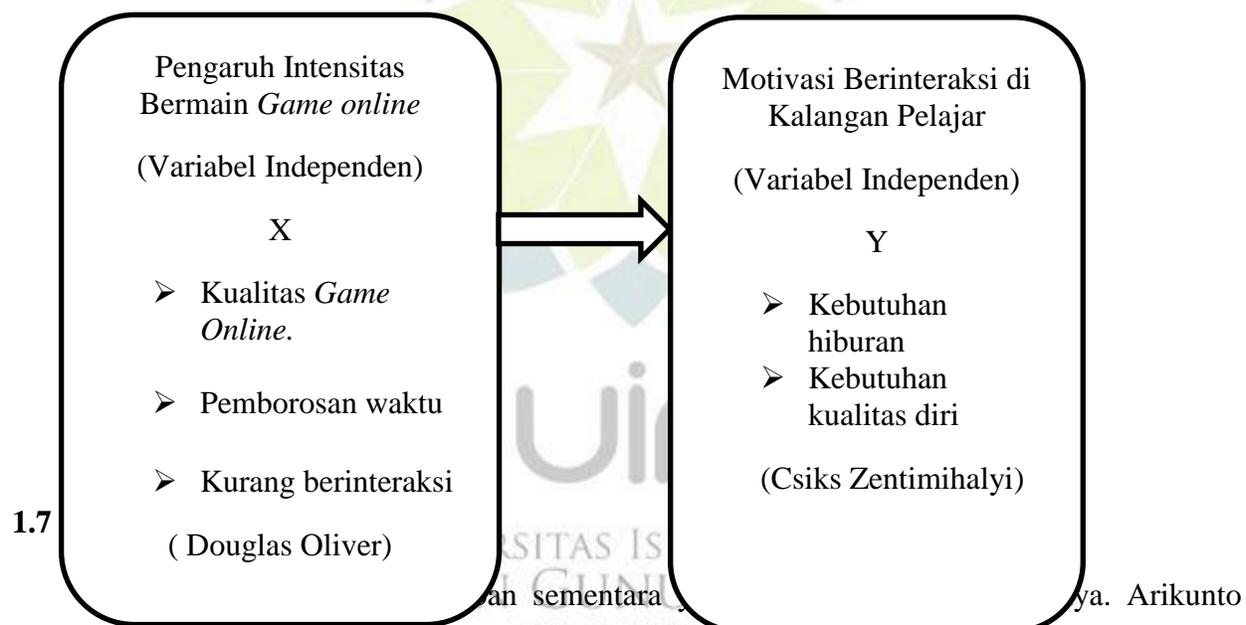
Fasilitas internet yang banyak tersedia di mana-mana, salah satunya warung internet yang menjadikan anak dapat mengakses internet dari mana saja dan kapan saja. Tidak selalu harus bermain dirumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi area *game online* atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka.

Teori yang digunakan untuk penelitian ini, antara lain yaitu *flow theory*, *roles theory*, dan *parental mediation*. *Flow theory* dari Csikszentmihalyi menyatakan bahwa kesenangan/*enjoyment*, diwujudkan dalam kondisi aliran (*flow state*), dimana dapat pengalaman “*autotelic*” atau motivasi dari yang ditandai dengan konsentrasi yang mendalam dan hilangnya cerminan kesadaran diri (misalnya, kehilangan kesadaran bahwa manusia adalah makhluk sosial). *Enjoyment* merupakan suatu perasaan yang dapat mengontrol tindakan seseorang yang juga ditandai oleh adanya penyimpangan pengalaman secara temporal (biasanya, perasaan bahwa waktu telah berlalu lebih cepat dari normal), dan pengalaman yang menyenangkan tersebut memuaskan seseorang secara instrinsik (Nakamura and Csikszentmihalyi, 2002: 90) dalam penelitian ini, ketika anak bermain *game online* terdapat kesenangan dan kepuasan tersendiri yang membuat mereka hilang kesadaran dan lupa waktu untuk bersosialisasi, istirahat, dan mengerjakan tugas dari sekolah.

Roles theory dapat memprediksi perilaku pemegang peran melalui peran yang dimiliki seseorang. Peran keluarga menjadi penting sejauh mereka dapat mengatur perilaku dan berkomunikasi sesuai dengan peran-peran dalam keluarga. Keluarga merupakan sebuah situasi dengan kesulitan yang tinggi, hal ini disebabkan karena banyaknya pekerjaan yang harus dilakukan secara kelompok, sehingga berfungsi sebagai keluarga. Peran atau *role* dalam keluarga membantu kita mengkoordinasikan penyelesaian tugas dan juga membantu dalam pengaturan siapa melakukan apa dalam keluarga. Terdapat dua peran utama dalam *roles theory*,

yaitu *nurturing roles* dan *controlling roles* (Le Poire, 2006: 58-66). *Parental mediation* “didefinisikan sebagai interaksi orang tua dan anak menggunakan media. Livingstone dan Helsper menunjukkan bahwa teori tentang *parental mediation* harus diperluas agar mencakup mediasi penggunaan internet. Livingstone dan Helsper menemukan empat jenis *parental mediation* di Internet adalah *active couse*, *interaction restriction*, *technical restrictions*, dan *monitoring* (Nikken, 2011: 4-5).

Gambar 1.1
Paradigma Pemikiran



(2006 :71) mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai kesimpulan sementara suatu hubungan variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis.

Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar.
2. Terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar.
3. Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar.
4. Tidak terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar.

