

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Era globalisasi seperti saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh terhadap tatanan kehidupan masyarakat di dunia, baik social budaya maupun social psikologis. Menyebarkan informasi dari waktu ke waktu sudah menembus segala penjuru dunia, hal tersebut mengakibatkan wawasan masyarakat terhadap peristiwa dunia makin terbuka secara langsung maupun tidak langsung, suasana tersebut berpengaruh terhadap pergeseran nilai, proses perkembangan dan norma yang berlaku sehingga timbul persoalan tentang psikologi sosial meliputi pola pikir, motivasi dan perilaku sosial.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih.¹ Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.

Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke

¹ Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 12 September 2018.

berbagai sektor kehidupan. Game dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dengan media internet. Pertumbuhan game masih akan sangat fenomenal di masa mendatang.² Berbagai gadget baru dengan aplikasi game canggihpun bermunculan.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin supaya pemain mendapatkan kepuasan batin. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan maupun perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti game watch sampai game canggih seperti konsol playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.³ Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua.⁴ Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan komputer dan *gadget*.

² Samuel Henry, *Cerdas dengan Game ; Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 5-6.

³ *Ibid*, hal. 8

⁴ Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak : Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, (Jakarta : PT Gramdeia Pustaka Utama, 2010), hal. 25.

Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negative yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu dapat mengenalkan teknologi computer, melatih konsentrasi dan merangsang ketrampilan bagi kehidupan mereka.⁵ Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game.

Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.⁶ Anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain dalam rangka saling

⁵ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game...* hal. 54.

⁶ Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia : Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung : Kaifa, 2012), hal. 191

memberi dan saling mengambil manfaat.⁷ Allah SWT berfirman dalam QS Al Hujrat (49) ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ

أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (المجرة : 31)

(Yaitu) Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.⁸

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang emampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.⁹ Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu memfilter hal-hal baik ataupun buruk dari internet, anak-anak sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya.

Perusahaan-perusahaan yang terkait dunia internet dan pemasaran selalu menjadikan mereka sebagai “tambang emas” demi keuntungan bisnis

⁷ W.A Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2010), hal. 26.

⁸ Departemen Agama RI., *Al Qur'an dan Terjemahannya*, hal. 490.

⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2009), hal.

mereka. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika selama ini perilaku *online* remaja selalu dijadikan sorotan utama untuk dikaji, baik oleh pihak pemerintah maupun lingkungan akademis. Terlihat dari adanya UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang disahkan pemerintah sekitar bulan maret 2008 yang salah satu pasalnya berisi mengenai larangan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.¹⁰ Anak-anak belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negative yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu.

Anak berusia kurang dari 12 tahun belum memerlukan media sosial. Di usia ini pertemanan (*peer group*) menjadi kebutuhan utama mereka. Kegiatan positif yang diikuti anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) bisa memberi prestasi membanggakan yang merupakan modal sebagai konsep diri. Selain itu, anak juga berinteraksi langsung dengan teman-temannya.¹¹ Kalau internet mungkin anak-anak tetap perlu, misalnya untuk mengerjakan tugas atau mencari informasi yang cepat, tapi tidak dengan media sosial.

MI Nurul Islam Mirigambar memiliki ciri khas tersendiri seperti kegiatan yang dilaksanakan setiap paginya kecuali hari senin karena melaksanakan upacara bendera, kegiatan tersebut adalah melaksanakan

¹⁰ *Ibid*, hal. 152

¹¹ Kompas.com diterbitkan Sabtu 12 Maret 2018

Rotibul Hadad di teras kelas, dilanjutkan dengan hafalan Juz Amma untuk kelas atas dan hafalan asmaul husna untuk kelas bawah. Kegiatan ekstrakurikuler unggulan seperti silat, tari, sholawatan, kaligrafi, pramuka, menyanyi dan dance. Madrasah tersebut termasuk madrasah unggulan di Sumbergempol karena persaingan prestasi maupun ekstrakurikuler yang unggul dibanding sekolah yang lain.¹²

Peserta didik kelas atas (kelas 4-6) di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung kebanyakan sudah mempunyai *Account game online* sendiri. Penggunaannya ada yang secara sembunyi-sembunyi dari orang tua, ada yang terang-terangan tanpa pengawasan orang tua. Dalam pra observasi yang telah dilakukan peneliti kebanyakan dari mereka sudah dipegangi *smartphone, gadget* dan pemasangan *wifi* di rumah. Dengan fasilitas yang sedemikian rupa membuat peserta didik dimanjakan oleh fasilitas teknologi. Bahkan ada beberapa peserta didik membawa *handphone* ketika ada acara di sekolah. Hal tersebut membuat peneliti merasa miris, karena pada usia kurang dari 12 tahun itu peserta didik masih belum ada kontrol atau filter dalam penggunaan internet. Ketika peserta didik sudah membuka game online maka apapun bisa diakses tanpa batas seperti munculnya iklan maupun pesan pribadi yang disediakan dari *countain game*.¹³ Pada usia tersebut rasa ingin tahu peserta didik sangatlah besar, dikhawatirkan mereka membuka situs atau video yang tidak seharusnya

¹² <http://minurista.blogspot.com/2011/06/mi-nurul-islam-mirigambar-kec.html> di akses pada 18 September 2018 Pukul 12:20

¹³ Observasi di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung pada 19 September 2018

dibuka serta lupa dengan aktivitas yang seharusnya dilaksanakan. Sehingga memiliki dampak yang kurang bagus untuk perkembangan pola pikir, motivasi dan perilaku sosial peserta didik dengan teman sebayanya maupun lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menyusun sebuah karya tulis ilmiah berupa skripsi dengan judul **“Persepsi Peserta Didik tentang Penggunaan Game Online pada Psikologi Sosial Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian tersebut, maka persoalan yang menjadi fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung ?
2. Bagaimana persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung ?
3. Bagaimana persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memaparkan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk memaparkan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk memaparkan persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan, serta dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengkontruksikan penggunaan game online dalam perkembangan pola pikir, motivasi peserta didik dan perilaku sosial dengan teman sebaya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk menghimbau peserta didik mengenai penggunaan *game online* yang tidak berlebihan dan aman digunakan dan mengkontruksikan pengguna

game online dalam perkembangan pola pikir, motivasi dan perilaku sosial dengan teman sebaya secara tidak berlebihan dan tidak mengganggu proses belajar serta sosialisasi dengan teman di sekolah. Serta mampu memberikan kontribusi dalam pertimbangan pengguna game online yang tidak berlebihan serta memanfaatkan apa yang dapat diberikan game online pada peserta didik secara bijak.

b. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan dapat berguna untuk menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat memberikan informasi tentang urgensi penggunaan game online dalam perkembangan peserta didik. Dapat dijadikan sebagai khasanah ilmu pengetahuan dalam penerapannya dikehidupan sehari-hari. Selain itu, juga sebagai kajian pemikiran tentang perkembangan peserta didik yang pastinya peneliti akan selalu bersinggungan langsung dengan permasalahan tersebut.

d. Bagi Peneliti yang akan Datang

Sebagai bahan sumbangan pemikiran dalam rangka turut serta mempersiapkan generasi yang memiliki pribadi yang berpola pikir islam, berakhlakul karimah, serta berguna bagi nusa bangsa dan agama.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian dapat dijadikan pembelajaran dan cermin atas fenomena yang ada di masyarakat mengenai dampak penggunaan game online dalam perkembangan peserta didik. Serta diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk referensi tentang penggunaan game online pada psikologi sosial siswa, serta dapat menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman dan memperoleh pemahaman yang jelas terhadap kajian dalam skripsi ini, penulis merasa perlu untuk membatasi pengertian istilah yang nantinya akan sering digunakan dalam pembahasan skripsi ini. Istilah-istilah tersebut antara lain :

1. Persepsi adalah proses yang menggabungkan dan mengorganisasikan data pengindraan kita untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari disekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri. Definisi lain menyebutkan bahwa persepsi adalah kemampuan membedakan, mengelompokkan, memfokuskan perhatian terhadap satu objek rangsang.
2. Game online adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersama secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau biasa disebut sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan

apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet.

3. Psikologi sosial merupakan keilmuan yang mempelajari tentang hubungan antara manusia dan kelompok pada lingkungannya yang dipengaruhi dengan perilaku manusia. Konsep dasar psikologi sosial antara lain : pola pikir, motivasi, perilaku sosial. Konsep dasar psikologi sosial berpengaruh pada perkembangan individu artinya banyak faktor yang turut berpengaruh dan saling terjalin dalam berlangsungnya proses perkembangan anak. Baik unsur-unsur bawaan maupun unsur-unsur pengalaman yang diperoleh dalam berinteraksi dengan lingkungan sama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap arah dan laju perkembangan anak tersebut.
4. Pola pikir adalah pemikiran yang dimiliki seseorang dalam menanggapi atau merespon suatu yang ditangkap oleh otak misalnya masalah game online.
5. Motivasi adalah kuatnya dorongan (dari dalam diri manusia) yang membangkitkan semangat pada makhluk hidup, yang kemudian hal ini menciptakan adanya tingkah laku dan mengarahkannya dalam suatu tujuan atau tujuan-tujuan tertentu.
6. Perilaku sosial adalah segala sesuatu yang mengenai masyarakat, peduli terhadap kepentingan umum. Proses-proses psikososial melibatkan perubahan-perubahan dalam aspek perasaan, emosi dan kepribadian individu, serta cara yang bersangkutan berhubungan dengan orang lain. Atau dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri

terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi saling berkomunikasi dan bekerja sama.

F. Sistematika Pembahasan

setelah penelitian dilakukan, peneliti menuangkan hasil penelitiannya ke dalam sebuah laporan penelitian. Sistematika penulisan laporan tersebut meliputi :

- 1. Bagian Awal.** Bagian ini menunjukkan identitas peneliti dan identitas penelitian yang dilakukan. Dimana komponennya meliputi halaman judul, abstrak penelitian, persetujuan pembimbing, pengesahan, persembahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.
- 2. Bagian Utama.** Menjelaskan inti dari kegiatan penelitian, meliputi :

- a. Bab I : Pendahuluan**

Pendahuluan ini bertujuan untuk memberi pengantar kepada pembaca dalam memahami isi laporan penelitian, memaparkan konteks penelitian yang mengungkapkan berbagai masalah yang diteliti sehingga diketahui hal-hal yang melandasi munculnya focus penelitian yang akan dikaji dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang Membantu proses penelitian.

- b. Bab II : Kajian Teori**

Pada bab ini memuat uraian tentang tunjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar dan hasil dari penelitian terdahulu.

c. Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi pendekatan dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian. Untuk memudahkan dalam mencari keberhasilan tindakan, sebagaimana yang dikatakan oleh E. Mulyasa bahwa kualitas pembelajaran di dapat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% peserta didik terlibat aktif secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau sekurang-kurangnya.¹⁴

d. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang paparan data atau temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk topik sesuai dengan pernyataan-pernyataan penelitian dan analisis data, laporan hasil penelitian yang dipaparkan diperoleh melalui pengamatan, hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data.

¹⁴ E. Mulyasa, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 67

e. Bab V : Pembahasan

Memuat keterkaitan antara pola-pola, kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkapkan dari lapangan.

f. Bab VI : Penutup

Memuat tentang kesimpulan dan saran-saran.

- 3. Bagian Akhir.** Pada bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.