

BAB V

PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan dilakukan penulis dengan merujuk pada hasil temuan yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada uraian ini peneliti akan ungkap dan paparkan mengenai hasil penelitian dengan cara membandingkan mengkonfirmasikannya, sesuai dengan focus penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut :

1. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Kemudahan yang diberikan teknologi komunikasi baru membuat penggunaannya menjadi ketergantungan. *Dependency Theory* mendefinisikan bahwa ketergantungan berkaitan dengan upaya pemenuhan kebutuhan atau pencapaian tujuan dengan bergantung pada sumber daya lain, dalam hal ini game online. Game tersebut dianggap oleh mereka sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa bantuannya. Sehingga masyarakat mencari kepuasan dalam teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan. Seperti halnya yang diungkapkan Neil Postman, bahwa teknologi mendorong budaya *technopoly* yaitu suatu budaya dimana

masyarakat di dalamnya mendewakan teknologi dan teknologi tersebut mengontrol semua aspek kehidupan.¹⁵⁰

Berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Selain itu, berpikir merupakan suatu proses dari penyajian suatu peristiwa internal dan eksternal, kepemilikan masa lalu, masa sekarang dan masa depan yang satu sama lain saling berinteraksi. Pola pikir adalah kepercayaan yang mempengaruhi sikap seseorang atau cara berpikir yang mempengaruhi perilaku seseorang. Pola pikir terletak dalam pikiran bawah sadar seseorang.¹⁵¹

Sesuatu yang dipikirkan terus menerus dalam keadaan pikiran sadar akan mengendap menjadi pikiran bawah sadar dan akhirnya mempengaruhi perilaku seseorang. Maka mereka yang memiliki pola pikir negatif akan berperilaku negatif sedangkan pola pikir positif akan mempengaruhi perilaku positif. Itulah sebabnya setiap orang harus selalu memiliki pikiran yang positif. Pola pikir merupakan strategi yang memusatkan perhatian pada upaya mengidentifikasi dan mengubah pikiran-pikiran atau pernyataan diri negatif dan keyakinan-keyakinan yang tidak rasional.¹⁵² Perubahan pola pikir menggunakan asumsi bahwa respon-respon perilaku dan emosional yang tidak adaptif dipengaruhi oleh keyakinan, sikap, dan persepsi individu.

¹⁵⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012) hal. 96

¹⁵¹ *Ibid*, hal. 97

¹⁵² *Ibid*, hal 98

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada bab IV, ditemukan bahwa peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol tulungagung yang memiliki game dengan intensitas yang cukup tinggi. Dengan intensitas penggunaan cukup tinggi maka kegiatan yang dilakukan di rumah tidak terkontrol lagi. Peserta didik yang memiliki account game pola pikirnya sedikit bergeser dengan sulit untuk fokus belajar, yang dipikirkan hanya bermain game sesampai di rumah sepulang sekolah. Yang dilakukan di sekolah hanya bisa bergantung dengan temannya. Kalau ada pekerjaan di sekolah tidak mau mengerjakan sendiri.

Keterampilan berpikir sejalan dengan wacana meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tujuan hasil belajar. Oleh sebab itu, perlu suatu pendekatan , strategi, dan metode yang selaras dengan kebutuhan pencapaian tujuan dan potensi peserta didik.

Salah satu ciri utama yang menjadi keberhasilan pembelajaran tampak dan tergambar pada seperangkat kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga komponen tersebut sesungguhnya terbentuk oleh kebiasaan , penguatan yang menjadi watak yang bertumpu pada pola pikir berpikir seseorang. Seperti seorang ahli kimia, sosiologi, seni dan olahraga , sesungguhnya tidak dapat terpisahkan dari berpikir. Adapun yang membedakannya hanya dibatasi oleh proporsi, sifat, proses, dan hasil berpikir sesuai dengan kepentingannya.¹⁵³

¹⁵³ Wowo Sunaryo, *Taksonomi Berpikir*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 23

Hal ini tidak berbeda jauh dengan penggunaan *game online* yang berlebih dapat menyebabkan pola pikirnya juga berubah. Tergantung dengan proposi penggunaannya dan sifat yang dimiliki pengguna. Ketika pola pikir seseorang berubah maka rutinitas kegiatannya juga akan ikut bergeser. Namun semua itu kembali kepada penggunaannya dan proporsi pengguna seberapa banyak.

Ada sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja yaitu sebagai berikut :¹⁵⁴

a. Kegelisahan

Sesuai dengan fase perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan di masa depan. Namun sesungguhnya remaja belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu. Seringkali angan-angan dan keinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

Selain itu di satu pihak mereka ingin mendapat pengalaman sebanyak-banyaknya untuk menambah pengetahuan, tetapi di pihak lain mereka merasa tindakan mencari pengalaman langsung dari sumbernya. Tarik-menarik antara angan-angan yang tinggi dengan kemampuannya yang masih belum memadai mengakibatkan mereka diliputi oleh perasaan gelisah.

¹⁵⁴ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), hal. 16

b. Pertentangan

Sebagai individu yang sedang mencari jati diri, remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu, pada umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan pendapat antara mereka dengan orang tua. Pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orang tua kemudian ditentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman.

Remaja sesungguhnya belum begitu berani mengambil resiko dari tindakan meninggalkan lingkungan keluarganya yang jelas aman bagi dirinya. Tambahan pula keinginan melepaskan diri itu belum disertai dengan kesanggupan untuk berdiri sendiri tanpa bantuan orang tua dalam soal keuangan. Akibatnya, pertentangan yang sering terjadi itu akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun pada orang lain.

c. Mengkhayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang tidak semuanya tersalurkan. Biasanya hambatannya dari segi keuangan atau biaya. Sebab, menjelajah lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari

pemberian orang tuanya. Akibatnya, mereka lalu mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi.¹⁵⁵

Khayalan remaja putra biasanya berkisar pada soal prestasi dan jenjang karir, sedang remaja putri lebih mengkhayalkan romantika hidup. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif. Sebab khayalan ini kadang-kadang menghasilkan sesuatu yang bersifat konstruktif, misalnya timbul ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

d. Aktivitas Berkelompok

Berbagai macam keinginan para remaja sering kali tidak dapat terpenuhi karena bermacam-macam kendala dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya. Adanya bermacam-macam larangan dari orang tua sering melemahkan atau bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebayanya untuk melakukan kegiatan bersama. Mereka melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat diatasi bersama-sama.

e. Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Pada umumnya remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Karena didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin berpetualang, menjelajah segala sesuatu, dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya. Selain itu, didorong juga oleh keinginan seperti orang dewasa menyebabkan remaja ingin mencoba melakukan apa yang

¹⁵⁵ *Ibid*, hal. 17

sering dilakukan oleh orang dewasa. Akibatnya tidak jarang secara sembunyi-sembunyi, remaja pria mencoba merokok karena sering melihat orang dewasa melakukannya. Seolah olah dalam hati kecilnya berkata bahwa remaja ingin membuktikan kalau sebenarnya dirinya mampu berbuat seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Remaja putri seringkali mencoba memakai kosmetik baru, meskipun sekolah melarangnya.¹⁵⁶

Oleh karena itu, yang amat penting bagi remaja adalah memberikan bimbingan agar rasa ingin tahunya yang tinggi dapat terarah kepada kegiatan-kegiatan yang positif, kreatif, dan produktif, misalnya ingin menjelajah alam sekitar untuk kepentingan penyelidikan atau ekspedisi. Jika keinginan semacam itu mendapat bimbingan dan penyaluran yang baik, akan menghasilkan temuan ilmiah remaja yang bermutu, menghasilkan karya ilmiah yang berbobot, menghasilkan kolaborasi music dengan teman-temannya, dan sebagainya. Jika tidak, dikhawatirkan dapat menjurus kepada kegiatan atau perilaku negatif, misalnya : mencoba narkoba, minum-minuman keras, penyalahgunaan obat atau perilaku seks.

Anak sekolah dasar berkisar antara usia 7-11 tahun termasuk tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan sudah mulai berkembang rasa ingin tahunya. Peserta didik mulai mengetahui suatu pengalaman karena ia mengalaminya dalam kehidupan sehari-harinya. Peserta didik sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret.

¹⁵⁶ *Ibid*, hal.18

Mayoritas peserta didik berpandangan bahwa memiliki *account game online* merupakan hal yang sudah biasa. Ada yang berpendapat senang dan bangga memiliki *account game online* ada juga tidak setuju. Peserta didik sudah bisa memilih, mana kegiatan yang mau dilakukannya dan yang tidak mau dilakukan. Mereka sedang senang-senanginya mencoba hal-hal baru seperti *game online*. Disamping itu mereka memiliki pilihan antara “belajar” dahulu atau “bermain *game online*” dahulu. Karena di rumah ada fasilitas yang memadai jadi hal ini memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya. Sehingga peserta didik bimbang dengan pilihannya. Rata-rata dari mereka memilih langsung membuka *game online* dibandingkan dengan belajar.

Semua peserta didik memiliki karakteristik dan sifat yang berbeda-beda. Ada yang cepat tanggap dengan hal-hal baru yang ada. Namun ada juga yang lama bisa menerima hal baru tersebut karena belum bisa lepas dari pantauan orang tua. Mereka mulai mencari jati dirinya. Peserta didik yang memiliki intensitas tinggi memilih membuka *game online* daripada pergi belajar. Pola pikir yang demikianlah yang harus menjadi perhatian para orang tua dan guru. Jika di rumah ia bisa leluasa membuka *game online* tapi tidak di sekolah. Karena pihak sekolah tidak mengizinkan untuk membawa *handphone*. Karena hanya di rumah peserta didik bisa mengakses internet maka menjadi PR untuk orang tua agar sering-sering memantau kegiatan yang dilakukan.

2. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal, apabila ada motivasi. Tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki siswa akan berpengaruh pada prestasi yang didapatkan. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang dimiliki siswa memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang menimbulkan keinginan untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar.¹⁵⁷

Motivasi adalah pendorong bagi perbuatan seseorang atau merupakan motif mengapa seseorang melakukan sesuatu. Motivasi juga menyangkut mengapa seseorang berbuat demikian dan apa tujuannya sehingga berbuat demikian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertama, motivasi sebagai pengarah tindakan, perkataan. Motivasi berasal dari bahasa inggris *motivation*. Jadi ringkasan motivasi adalah bermaksud sebab, tujuan atau pendorong, maka tujuan seseorang itulah sebenarnya yang menjadi penggerak utama baginya berusaha keras mencapai apa yang diinginkannya secara negative atau positif.

Kedua, motivasi sebagai pendorong. Motifnya sama fungsinya dengan wawasan, aspirasi, hasrat atau cita-cita. Ketiga, motivasi sebagai tahap

¹⁵⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali, 1986), hal. 84.

kesungguhan. Tahap kepentingan sesuatu yang seseorang ingin capai, memberi kesan terhadap tahap kesungguhannya berusaha. Sungguhpun masa untuk mencapainya agak lama, tetapi jika apa yang dihasratkan itu amat penting, ia akan terus tetap mempunyai keinginan atau kesungguhan untuk berusaha sehingga tujuannya tercapai.

Keempat, motivasi sebagai stimulator, seorang lelaki dan perempuan yang saling mencintai dan berjanji untuk hidup bersama, akan berusaha dengan penuh kesungguhan untuk menjadi suami istri walaupun menghadapi berbagai halangan. Kelima, motivasi sebagai pembangkit keinginan, apabila kita benar-benar menginginkan sesuatu, ketakutan menjadi perkara kesua, mencapai tujuan akan menjadi perkara utama, maka keberanian dan ketekunan akan timbul.¹⁵⁸

Dari pendapat di atas dapat didefinisikan bahwa motivasi adalah suatu yang yang menggerakkan dan mengarahkan tujuan seseorang dalam tindakannya secara negative maupun positif, suatu bentuk dorongan hati yang menjadi penggerak utama seseorang, untuk mencapai apa juga yang diinginkan, tahap kesungguhan seseorang, berusaha untuk mencapai tujuan, stimulasi atau semangat akibat rangsangan terhadap sesuatu yang benar-benar diinginkan dan sesuatu yang menimbulkan keinginan, keberanian dan kesungguhan untuk mencapai sesuatu yang benar-benar diinginkan serta diyakini akan diperolehnya.

¹⁵⁸ Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : IAIN Tulungagung Press, 2014), hal 95 - 100

Namun pada kenyataannya game bisa membuat seseorang menjadi malas untuk belajar. Peserta didik yang memiliki account game online dan peserta didik yang tidak memiliki account game online sudah bisa dibedakan dari perilakunya. Peserta didik yang tidak memiliki account game online cenderung lebih mandiri, semangat untuk belajar lebih tinggi, prestasi belajarnya cukup bagus. Sedangkan peserta didik yang memiliki account game online motivasi untuk belajar kurang, percaya dirinya tinggi, lebih senang sesuatu hal yang baru untuk diikuti dan perilakunya aktif.

Kebanyakan guru tidak mengetahui perbedaan antara peserta didik yang memiliki account game online dan intensitas penggunaannya. Karena peserta didik tidak banyak cerita. Motivasi menyangkut berbagai tujuan yang memberikan daya penggerak dan arah bagi tindakan. Berbagai pandangan teori kognitif tentang motivasi memiliki perhatian yang sama pada pentingnya tujuan. Tujuan mungkin tidak dirumuskan dengan baik dan mungkin berubah seiring pengalaman, individu menyadari tentang sesuatu yang ia coba dapatkan atau pun dihindari.

Motivasi menuntut dilakukannya aktivitas (fisik atau mental). Aktivitas fisik memerlukan usaha, kegigihan, dan tindakan lainnya yang dapat diamati. Aktivitas mental mencakup berbagai tindakan kognitif seperti perencanaan, penghafalan, pengorganisasian, pemantauan, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, dan penilaian kemajuan. Sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan mereka.

Aktivitas yang termotivasi, diinisiasikan dan dipertahankan. Mengawali pencapaian sebuah tujuan merupakan proses penting dan sering kali sulit, karena proses ini melibatkan pembentukan sebuah komitmen dan pelaksanaan langkah pertama. Akan tetapi, proses-proses motivasi sangatlah penting dalam mempertahankan tindakan. Banyak tujuan besar bersifat jangka panjang seperti mendapatkan sebuah gelar pendidikan tinggi, memperoleh sebuah pekerjaan yang baik, dan menabung untuk masa pensiun. Banyak di antara hal-hal yang kita ketahui tentang motivasi berasal dari menentukan cara individu-individu merespon kesulitan, masalah kegagalan, dan kemunduran yang dihadapi ketika diri mereka mengejar pencapaian tujuan jangka panjang. Proses-proses motivasi seperti pengharapan, persepsi penyebab, dan emosi membantu individu mengatasi kesulitan dan mempertahankan motivasi.¹⁵⁹

Orang yang termotivasi mempunyai keinginan dan kemauan untuk menghadapi dan mengatasi rintangan-rintangan. Bagi banyak orang motivasi diri sama dengan kerja keras, dan kerja keras akan membuahkan hasil dan kepuasan pribadi. Anak-anak yang memiliki motivasi diri berharap akan berhasil dan tidak mengalami banyak kesulitan dalam menetapkan sasaran yang tinggi bagi dirinya sendiri. Sebaliknya, anak-anak yang tidak termotivasi hanya mengharapkan keberhasilan yang seadanya.

¹⁵⁹ Dale H. Schunk, Paul R. Pintrich, dan Judith L. Meece, *Motivation in Education : Theory, Research and Application, Third Edition* (Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi ketiga), terjemahan Ellys Tjo, (Jakarta : Indeks, 2012), hal. 6

3. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berinovasi, sehingga memudahkan pengguna untuk melakukannya. Berkat teknologi baru seperti *internet* segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kini, kehadirannya lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunaannya dan orang-orang disekitarnya.

Akhir dari keadaan sosial juga ditandai oleh transparansi sosial, yaitu satu kondisi lenyapnya kategori sosial, batas sosial, hirarki sosial yang sebelumnya membentuk suatu masyarakat. Jaringan informasi menjadi bersifat transparan dan virtual tatkala tak ada lagi kategori-kategori moral yang mengikatnya dan ukuran-ukuran nilai yang membatasinya. *Party-line* merupakan gambaran masyarakat *cyber* kita yang tenggelam di dalam ekstasi komunikasi. Orang yang terbuai dalam komunikasi di dalam dunia *cyber* bisa tenggelam di dalamnya dan terbawa arus gaya komunikasi yang ada, hingga tak jarang bisa seolah menjadi sosok lain, yang jauh beda dengan

dunia nyatanya.. Terpaan media, interaksi dalam media di abad informasi saat ini, seringkali membuat diri orang yang terlibat di dalamnya tak lebih dari bentukan media. Christopher Wulf dalam artikelnya “The Temporality of World-View dan Self Image, mengatakan bahwa pandangan dunia dan citra diri memang tak bisa dipisahkan. Cara manusia memandang dunia adalah cara manusia memandang dirinya, dan cara manusia memahami dirinya adalah cara manusia memahami dunia. Heidegger, dalam artikelnya “The Age Of World Picture” mengungkapkan bahwa dengan berkembangbiaknya citraan di dunia, maka dunia tempat manusia hidup tak lebih dari sebuah ontology citraan. Citraan-citraan yang disajikan media, pada akhirnya menjadi cermin tempat kita berkaca, menunjukkan eksistensi kita. Kehadiran dunia virtual semakin mengukuhkan citraan-citraan yang dibentuk ini.¹⁶⁰

Dari pernyataan tersebut membuktikan bahwa dengan adanya kriteria pemilihan teman yang berlebihan semakin membuat jarak atau batas sosial antar teman sebaya semakin jauh. Kejadian seperti ini sebenarnya sepele tapi semoga saja di masa yang akan datang tidak semakin parah lagi.

Perilaku dari peserta didik ketika sudah bergaul dengan teman sekelasnya cenderung bergerombol menurut teman yang dipilihnya. Ketika teman yang tidak disukai tidak dipilih mereka membentuk kelompok sendiri. Tak jarang juga terjadi pertengkaran kecil karena terdapat perbedaan pendapat. Hal ini semakin membuat jarak antar teman semakin jauh.¹⁶¹

¹⁶⁰ Amir Yasraf Piliang, *Dunia Yang Dilipat*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), hal 233-235

¹⁶¹ Observasi, di kelas V pada tanggal 12 Desember 2018 pukul 09.30 wib

Peserta didik yang sudah memiliki *account game* sendiri, selain itu intensitas penggunaan *game online* yang berlebih. Yang ditemukan peneliti bukanlah kasus yang besar. Namun sebuah kasus yang cukup untuk menjadi perhatian lebih bagi para pendidik dan orang tua. Bahwa ada keprihatinan langsung atas liarnya perkembangan teknologi yang sering menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan moralitas dan kehidupan sosial.

Perkembangan dalam dunia komunikasi menciptakan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan sosial dan peradaban manusia. Keberadaan *game online* dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negative khususnya anak-anak dan remaja. Dampak positif *game online* adalah memperluas jaringan pertemanan, sebagai media penyebaran informasi dan sarana untuk mengembangkan keterampilan, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *game online* secara berlebihan antara lain kecanduan internet, pencurian identitas, dan meningkatnya sifat antisosial.¹⁶² Semakin banyak masyarakat yang menggunakan *game online*, maka semakin banyak hal positif maupun negatif yang dapat ditimbulkan baik untuk pengguna maupun lingkungan sekitarnya. *Game online* merupakan layanan internet yang ditujukan sebagai komunitas online bagi pengguna yang

¹⁶² P. A. Raihana, *Perbedaan Kecenderungan Kecanduan Internet Ditinjau dari Tipe Kepribadian Introvet-Ekstrovet dan Jenis Kelamin*, Jurnal Psikologi , Surakarta : PT Remaja Perss 2010.

memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan, atau kesamaan latar belakang pada bidang tertentu.¹⁶³

Terkait dengan itu, selama ini memang tidak ada masalah yang berhubungan dengan game online di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Meskipun telah diketahui ada peserta didik yang memiliki *account game online*, namun tidak ada pihak yang melaporkan hal tersebut kepada guru atau kepala sekolah. Pembelajaran pada dasarnya adalah melakukan suatu usaha eksplorasi dan memindahkan pengetahuan yang bermakna dari sumber belajar untuk proses pengembangan selanjutnya. Proses ini menekankan pada aktivitas pribadi pelajar, sumber belajar serta dibantu oleh media pembelajaran yang sesuai.

Proses transfer pengetahuan atau proses belajar dan mengajar di dalam kelas sering kali dipandang dalam kondisi ideal seperti di laboratorium. Pengajar sering kali lupa dalam pertimbangan batas proses belajar. Dengan kata lain setiap materi dalam waktu tertentu dapat diserap dan dicerna secara tepat. Seperti pada skema transfer informasi antara sumber, perantara, diolah, disimpan, dan dibuka kembali seperti *scanner*.

Persoalan dalam proses awal pengodean sebelum pengolahan dan penyimpanan informasi terkait dengan perhatian (“*attention*” dan “*consentration*”). Perhatian berhubungan kuat dengan “kesadaran” sebagai ruang kerja mental, suatu mekanisme yang sangat kuat dalam otak dalam

¹⁶³ H. A. Imran, *Aktifitas Komunikasi dan Media Jejaring Sosial*, Jurnal Komunikasi Masa, 5 (1) : 3-4.

mendaftar, menghubungkan peristiwa masa lalu, serta menirukan dan meramalkan masa depan atau rencana tindak lanjut.

Perhatian membantu seseorang untuk memilih dan fokus pada suatu objek yang dipandang penting dan mempertahankannya pada periode waktu. Seseorang dapat mengalami kurang perhatian dan konsentrasi. Hal itu dapat disebabkan oleh yang bersifat fisik seperti cedera otak atau hal yang bersifat mental.

