

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mengalami perkembangan pesat, fenomena yang demikian berpengaruh terhadap kehidupan. Di zaman modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Menurut Barseli & Sriwahyuningsih, (2023) *Game online* cukup digemari oleh siswa sekolah dasar, tak jarang siswa sekolah dasar menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Hal ini didukung dengan banyaknya pengembang *game* yang menawarkan harga terjangkau hingga gratis sehingga dapat dimainkan oleh siapa saja.

Game online free fire diluncurkan pada tahun 2017 (Garcia dkk., n.d.). *Game free fire* dapat dimainkan dengan menggunakan telepon genggam android, iOS dan ipados. *Game online free fire* sangat digemari oleh anak muda zaman sekarang terutama anak-anak sekolah dasar sedangkan umur yang ditetapkan oleh pengembang *game* yaitu Garena dengan minimal umur 13 tahun. Hasil dari wawancara di salah satu Sekolah Dasar (SD) di kabupaten Sumedang sependapat dengan hal itu, bahkan banyak siswa yang menurunnya motivasi belajar dampak dari kecanduan bermain *game online* tersebut sedangkan motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar. Siswa tidak akan maksimal dalam belajar ketika tidak ada motivasi dalam belajar. Terdapat 4 poin yang harus diusahakan oleh siswa agar dapat menumbuhkan motivasi belajar diantaranya 1)Kuatnya kemauan untuk berbuat, 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban dan tugas yang lain, 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas (Suharni & Purwanti, 2018).

Menurut Jurdil dkk., (2022) beberapa siswa yang bermain *game online free fire* mengalami penurunan motivasi belajar. Menurut Azis & Hidayat, (2022) *game online free fire* sangat berpengaruh terhadap siswa yang mengakibatkan menurunnya semangat belajar, tidak fokus, menjadi malas belajar, lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online free fire*. Adapun Ramadani & Dafit, (2023) dalam penelitiannya menyatakan terdapat beberapa siswa yang

kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa biasanya sulit dinasihati untuk sewajarnya dalam bermain *game online free fire*, bahkan siswa marah ketika diberikan nasihat oleh orang tuanya. Menurut Waqi dkk., (2024) ketika anak-anak ketergantungan terhadap *game online* mereka akan mengalami turunnya prestasi belajar, memiliki emosi yang tidak stabil dan tidak mampu berkomunikasi yang baik dengan orang sekitar, sehingga anak akan lebih tertutup dan sering menyendiri. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan Nggilu dkk., (2024) menemukan dampak positif dalam kemampuan komunikasi anak, karena dalam bermain *game online* interaksi anak sering terlibat dengan pemain lain, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi, dan mendapatkan relasi yang lebih luas antar sesama, sehingga dapat diartikan bahwa dampak positif dari bermain *game online* juga dapat membantu siswa mengeksplorasi kemampuannya dalam bidang teknologi dan informasi. Namun dapat membentuk karakteristik siswa sekolah dasar tersebut sesuai dengan siapa siswa sekolah dasar tersebut bermain.

Karakteristik siswa merupakan aspek individual yang mempengaruhi cara mereka merespons materi pembelajaran, sehingga bahan dan metode yang tepat menjadi kunci untuk meningkatkan motivasi belajar (Aeni, A.N, 2022). Dalam konteks ini, pendidikan karakter yang juga dikenal sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar (Aeni, A.N, 2014).

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dapat mengaplikasikan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, seperti video pembelajaran dan aplikasi interaktif, yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Maulani dkk., 2022). Diharapkan siswa sekolah dasar dapat mengembangkan kemampuan yang siswa tersebut miliki (Safaringga dkk., 2022). Sehingga terhindar dari kecanduan dalam bermain *game online* yang bahkan berdampak negatif terhadap siswa

Penelitian terdahulu yang membahas tentang dampak dari *game online* telah dilakukan oleh Jurdil dkk., (2022) membahas dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan intensitas bermain *game online* pasca pjj, sedangkan pada masa pjj menunjukkan siswa sekolah dasar cenderung lebih sedikit dalam intensitas bermain *game online*, hal tersebut juga di pengaruhi oleh perangkat-perangkat yang di miliki siswa sekolah dasar. Untuk motivasi belajar, dua dari lima siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan prestasi yang bagus disekolah. Penelitian yang dilakukan Azis & Hidayat, (2022) membahas pengaruh dari *game online free fire* terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Dengan hasil penelitian bahwa game online berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab siswa sebagai pelajar, dengan menurunnya motivasi untuk belajar, menjadi malas dan tidak fokus dalam belajar, lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain game online dari pada belajar, dan tidak tertatanya waktu belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadani & Dafit, (2023) membahas dampak *game online free fire* terhadap karakter tanggung jawab dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan hasil penelitian bahwa *bermain game online free fire* memiliki dampak terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah seperti mengerjakan pekerjaan rumah dan ujian yang seharusnya siswa sekolah dasar tersebut bisa menjadi sulit, dan berdampak terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar tersebut. Nilai yang kurang bagus terhadap siswa sekolah dasar yang sering bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan Waqi dkk., (2024) membahas pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan hasil penelitian bahwa siswa sekolah dasar yang bermain game online secara berlebihan, mengalami penurunan, prestasi, belajar, memiliki emosi yang tidak stabil dan tidak mampu berkomunikasi dengan baik dengan orang sekitar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nggilu dkk., (2024) membahas *game online* terhadap perilaku siswa pada proses pembelajaran di sekolah. Dengan hasil penelitian ditemukan beberapa dampak yang di hasilkan oleh game online terhadap siswa sekolah dasar diantaranya, mengakibatkan gangguan tidur, stres dan masalah kesehatan mental lainnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat diambil Kesimpulan bahwa *game online free fire* memiliki dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan yang dapat mengakibatkan hilangnya motivasi belajar siswa sekolah dasar. Akan tetapi, belum ada penelitian yang membahas dampak dari *game online free fire* yang berfokus di motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar yang termasuk kedalam kategori selalu dalam bermain *game online free fire*. Maka dari itu, penelitian ini akan melakukan penelitian analisis dampak dari *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar dengan kategori selalu dalam bermain *game online free fire* dengan tujuan untuk mengetahui dampak dari *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam bermain *game online free fire*.

Melalui data yang diperoleh secara langsung dari siswa sekolah dasar dan orang tua siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat kebijakan yang mendukung keseimbangan antara aktivitas hiburan dan proses belajar anak di rumah. Saran ini ditujukan kepada pihak sekolah dasar, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan pendidikan berbasis karakter dan pengelolaan penggunaan media digital.

1.2 Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini maka peneliti perlu menjelaskan terlebih dahulu yang dimaksud dengan judul penelitian “Analisis Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Motivasi Belajar di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Berikut ini merupakan penjelasan pembatasan istilah untuk variabel tersebut, yaitu:

1.2.1 *Game Online Free Fire*

Menurut Ganda & Hidayat, (2021), terdapat tiga kategori intensitas bermain game online pada siswa sekolah dasar, di antaranya: kadang, sering, dan selalu. Dalam penelitian ini berfokus terhadap intensitas bermain game online pada siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu. waktu bermain siswa sekolah dasar pada kategori selalu yaitu 2-6 jam lebih. Siswa

sekolah dasar dalam kategori selalu ini tidak mendapatkan dampak positif dalam bermain game online hanya mendapatkan dampak negatif dalam bermain game online

1.2.2 Motivasi Belajar di Rumah

Menurut Slameto, Edu, A.L, & Saiman, M, (2021) motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal siswa sekolah dasar tersebut. Dalam penelitian ini berfokus terhadap faktor internal sekolah dasar tersebut yaitu: kesehatan fisik dan mental, minat, kemampuan kognitif, dan kepribadian

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Motivasi Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, diajukan pertanyaan penelitian berikut;

1. Bagaimana Kesehatan fisik dan mental siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*?
2. Bagaimana minat belajar di rumah siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*?
3. Bagaimana kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*?
4. Bagaimana kepribadian siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa Sekolah Dasar. Peneliti membuat beberapa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis Kesehatan fisik dan mental siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*.
2. Menganalisis minat belajar di rumah siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*.

3. Menganalisis kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*.
4. Menganalisis kepribadian siswa sekolah dasar yang selalu bermain *game online free fire*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan ilmu Pendidikan, khususnya dalam lingkup Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) hingga dapat memperkuat teori-teori motivasi belajar (seperti teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik) dalam kehidupan nyata anak sekolah dasar di era digital, terutama saat mereka berinteraksi dengan teknologi dan *game online*. Lalu dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *game online*, khususnya *game online free fire*, terhadap perilaku belajar anak usia sekolah dasar di rumah. Dan dijadikan sebagai acuan teoritis dalam menyusun strategi pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan teknologi digital, serta dalam merancang kurikulum yang responsif terhadap perkembangan gaya hidup dan kebiasaan anak sekolah dasar masa kini.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi edukasi kepada siswa agar tidak sampai kegiatan bermain yang awalnya untuk bermain di waktu luang malah bermain setiap saat sampai tidak ada motivasi untuk belajar dan menimbulkan dampak negatif, seperti tidak bersosialisasi dengan orang di sekelilingnya

1.5.2.2 Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi orang tua dalam pengawasan agar tidak acuh setelah memberikan telepon genggam (HP) kepada anak agar tetap dalam pengawasan orang tua jika anak bermain game online terkhusus *game online free fire*

1.5.2.3 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memberikan edukasi tentang bermain *game online* agar siswa dapat membatasi sehingga tidak mengganggu terhadap kegiatan yang lebih bermanfaat dalam bermain *game online* khususnya *game online free fire*

1.5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa. Hasil dan temuan dalam penelitian ini dapat memberikan Gambaran, inspirasi, serta memperkaya literatur. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dalam mengidentifikasi celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada dampak dari *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah siswa sekolah dasar di salah beberapa sekolah dasar di kabupaten sumedang. Ruang lingkup penelitian ini mencakup analisis intensitas siswa sekolah dasar dalam bermain *game online free fire* dan dampak dari *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah siswa

Ruang lingkup penelitian pada skripsi ini meliputi penjelasan pada Bab I sampai V yang memuat informasi secara umum sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, secara umum meliputi: a) Latar belakang, berisi mengenai fenomena umum terkait dampak *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire* dengan kategori selalu dalam menjawab permasalahan tersebut. b) Rumusan masalah penelitian, berisi mengenai empat rumusan masalah yang diteliti mengenai faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu kesehatan fisik dan mental, minat, kecerdasan, dan kepribadian. c) Tujuan penelitian, menggambarkan mengenai dampak *game online free fire* dengan kategori selalu terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar. d) Manfaat /signifikansi penelitian, menggambarkan bagaimana secara teoritis penelitian ini akan berdampak positif

pada keilmuan pengembangan kurikulum. Selain itu juga dipaparkan siapa saja pihak yang secara praktis akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini.

Bab II Kajian pustaka, memaparkan kajian teoretis dari pustaka referensi sesuai masalah penelitian. Secara umum pada bab ini memuat bahasan mengenai; teori-teori *game online*, dampak *game online free fire* terhadap siswa sekolah dasar secara umum. Pada bab ini juga ditampilkan bagaimana hasil penelitian serupa yang sudah dilaksanakan oleh peneliti lain sebelumnya serta kerangka berpikir dari penelitian dan faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar. Bab II ini selanjutnya menjadi dasar dalam pembahasan dalam pembahasan hasil penelitian pada bab selanjutnya.

Bab III Metode Penelitian, memaparkan mengenai; a) pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi yang meliputi empat tahapan penelitian. b) partisipan dan lokasi penelitian yang dipilih guna untuk mendukung keabsahan dari model penelitian. c) jenis instrumen yang digunakan, dan d) cara menganalisis data penelitian menggunakan teknik Miles dan Huberman yang memiliki teknik 4 tahapan. secara umum pada setiap bagian bab III ini merupakan cara untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang diajukan

Bab IV Temuan dan Pembahasan, menyampaikan dua hal utama; yaitu *pertama* temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data mengenai dampak *game online free fire* terhadap siswa sekolah dasar dengan kategori selalu dalam bermain *game online fire*. Pada bagian temuan ini dipaparkan mengenai data-data yang diperoleh baik dari hasil pengolahan data kualitatif. *kedua*, pembahasan temuan penelitian dengan mengaitkan pada teori-teori yang digunakan sebagai *grounded theory* untuk menganalisis temuan-temuan pada penelitian ini. Pada bagian pembahasan dipaparkan hasil temuan penelitian dan fenomena yang ditemukan berdasarkan tema pembahasan yang dibangun. Bagian pembahasan ini juga tetap diarahkan untuk memberi gambaran jawaban pertanyaan penelitian mengenai dampak apa saja yang terjadi kepada siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire* dengan kategori selalu.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, disajikan kesimpulan akhir dari hasil paparan di bab sebelumnya disertai paparan mengenai implikasi dari penelitian ini. Selain itu Bab V menyajikan rekomendasi dari hasil penelitian