

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Zaman terus mengalami perubahan. Revolusi-revolusi terus bermunculan hingga kini muncul istilah “Revolusi industri 4.0”. Pada dasarnya pergerakan manusia selalu bergerak dinamis (Kurniwati, Wahyuningsih & Kusnadi. 2019). Dunia seakan tiada batas, untuk mengakses hal-hal terjauh dan tersulit pun dapat dicapai dengan sangat mudah. Hampir seluruh akses dari luar dapat didapatkan dengan penggunaan internet.

Ciri dari Revolusi industri 4.0 yakni ditandai dengan penggunaan teknologi yang mendominasi beberapa bidang kehidupan. Kurnianto, dkk (2019) menyatakan

“Kecerdasan buatan (*artufucial intelelignce*), analisis data besar (*big data analytcs*), sistem keamanan siber (*cyber security system*), internet untuk segalanya (*internet of things*), pemrograman dan pengkodean (*programing and coding*), pembelajaran berbasis pada mesing (*machine learning*), serta kebijakan digital dan penghitungan yang rumit dengan komputer menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari lagi.”

Penggunaan barang-barang tekhnologi merupakan suatu paksaan. Perkembangan jaman yang pesat ini tidak akan mungkin ditolak, bahkan sebuah keniscayaan untuk berada di dalam perubahan itu (Kurnianto, dkk. 2019: 308).

Perubahan dunia kini memasuki Revolusi Industri 4.0 dimana tekhnologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia (Subekti, dkk: 2018) sehingga segala hal seakan-akan tidak memiliki batas dengan penggunaan daya komputerisasi yang tidak terbatas, hal tersebut tentu dipengaruhi oleh perkembangan internet dan tekhnologi digital (Kemristekdikti, 2018). Internet yang dapat diakses dengan mudah merupakan salah satu ciri dari Revolusi Industri 4.0, seluruh aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh internet.

Internet telah digunakan dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Anak-anak, remaja, dewasa, serta lansia menggunakan internet. Berdasarkan hasil studi polling Indonesia dalam Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh 10,12 persen (Pratomo. 2019). Haryanto (detikinet, 16 Mei 2019) menyatakan “Menurut data yang diungkapkan APJII,

pengguna internet yang mempunyai penetrasi paling tinggi yakni 91% berada pada rentang usia 15-19 tahun dan untuk rentang usia 10-14 tahun mempunyai penetrasi sebesar 66,2%”. Berikut data pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 berdasarkan usia:

Gambar 1.1
Hasil survey pengguna internet di Indonesia



Foto: APJII

Sumber: Haryanto (2019)

Pada pengguna usia anak-anak hingga remaja, pengguna internet yang memiliki presentase paling tinggi pada rentang usia 15-18 tahun. Urutan kedua ada pada rentang usia 10-14 tahun. Kemudian urutan ketiga ada pada rentang usia 5-9 tahun.

Dengan tujuan mempermudah kehidupan manusia internet memiliki produk yang merupakan hasil dari teknologi internet. Kini media seperti *facebook*, *youtube*, *whatsapp* dan sejenisnya menjadi media komunikasi yang paling digemari (Chalim, Anwas: 2018) selain itu permainan dalam jaringan atau *game online* juga banyak digemari oleh pengguna internet. Media tersebut merupakan produk yang dihasilkan oleh teknologi internet. Hasil studi yang dilakukan oleh TechinAsia (2015) menunjukkan pengguna internet di Indonesia dominan untuk mencari berita dan hiburan, untuk konten pendidikan hanya mencapai 5% (Chalim, Anwas: 2018). Selain penggunaan media sosial, *game online* juga merupakan hasil teknologi internet yang paling digemari, hal ini dibuktikan dengan pengguna *game online* di Indonesia yang mencapai 34 juta pengguna (Rachmawati. 2018). Hal ini sejalan dengan survey yang dilakukan oleh Tdigital (2019) bahwa sebesar 49% pengguna internet memainkan *game online* langsung dari internet.

Sebagai media informasi dan hiburan, penggunaan internet dapat memberikan akses untuk mendapatkan informasi dan hiburan dengan mudah. Baik informasi terbaru atau informasi terdahulu bahkan informasi yang berasal dari tempat terdekat sampai informasi yang berasal dari tempat terjauh. Kemudahan akses internet tentunya memiliki dampak. Dampak dari penggunaan internet memiliki dua kemungkinan, yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari internet untuk rentang usia anak-anak hingga remaja menurut Rani *et al.* (2018: 1) internet dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pengembangan diri siswa, seperti menyalurkan ide dan kreatifitas, menyalurkan hobi serta pengetahuan untuk memperluas wawasan yang dapat diakses siswa melalui internet. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan internet adalah terdapat konten atau gambar yang tidak pantas, terbukanya informasi pribadi secara bebas, dan mudahnya akses untuk membuka situs-situs yang tidak pantas untuk anak-anak (Husni dan Fatulloh: 2016). Apabila penggunaan internet digunakan di atas ambang batas maka akan banyak anak-anak yang terlena dalam menggunakan internet, terutama anak-anak yang tidak dalam pengawasan orangtua.

Hasil dari teknologi internet dapat membantu interaksi sosial antar manusia. Media-media tersebut dapat menghubungkan individu-individu yang tidak berada dalam satu tempat bahkan dari tempat yang berjauhan, sehingga komunikasi tetap dapat dilaksanakan. Lee (2015) mengemukakan bahwa

“... social media has led to the creation and sharing of significant amount of information in various formats such a texts, photos, or videos. It has become commonplace for people to actively acces or appreciate shared content as well as to interact with the content by adding tags, comments, or like”

Selain itu *game online* juga memiliki fasilitas untuk melakukan interaksi dengan lawan main. Dalam *game online* terdapat sistem *apprenticeship* yang merupakan sebuah konsep untuk mendorong pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain (Salamoon. 2014)

Game online merupakan permainan yang disukai oleh berbagai rentang usia dari kalangan muda sampai tua senang bermain *game online*. *Game* pada abad 21 memiliki gambar yang lebih realistis, pemain bisa memilih karakter apa saja yang diinginkan yang tidak ada di dunia nyata (Griffiths. 2010, Aprityanti & Hermanto. 2015). Kebebasan dalam memilih karakter dapat menjadi suatu kelebihan bagi anak usia sekolah dasar. Anak-anak lebih memiliki ketertarikan pada *game online* dikarenakan fasilitas-fasilitas yang beragam serta permainan yang dirasa lebih menantang.

Banyak *genre game* yang dapat dimainkan dalam waktu yang sesungguhnya (*real time*), contoh dari *game* yang dapat dimainkan secara *real time* adalah *game* yang bergenre *battle royale game* dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Kusumaningrum (2018) menyatakan:

“Permainan yang bergenre *battle royale game* diantaranya *PlayerUnknown’s BattleGround* (PUBG), *Rules of Survival*, *Knives Out*, *FortCraft*, *Garena Free Fire*, *Surviver Royale*, *Last BattleGround: Survival*, *Grand Battle royale: Pixel War*, dan game lainnya yang mungkin saja akan terus bermunculan dan berinovasi. Sedangkan permainan yang bergenre MOBA adalah *Arena of Elevator*, *Battlerite*, *Marves Super War*, *Mobile Legends*, dan game lainnya yang sedang dikembangkan.”

Game online yang bergenre *battle royale game* merupakan permainan bertahan hidup (*survival* dimana pemain dapat mengelilingi peta dengan bebas untuk mencari alat perlindungan diri seperti makanan dan senjata. Pada dasarnya, permainan ini akan dimulai dengan menempatkan para pemain di beberapa titik secara acak (Kevino : 2018). Pada saat bermain permainan yang bergenre *battle royale game* pemain disuguhkan variasi yang beragam dalam spesifikasi yang dimiliki di permainan tersebut. Permainan jenis *battle game* memiliki metode permainan yang bervariasi, pemain dapat menggunakan metode *clasic*, *solo*, *duo*, *squad*, dan *arcade*. Pemain dapat menjelajah *map* pada permainan secara bebas, selain itu pemain dapat memilih karakter yang diinginkan dengan kemampuan karakter yang menyesuaikan dengan pencapaian yang dicapai oleh pemain. Semakin sering pemain memenangkan permainan maka kemampuan karakter akan semakin bertambah.

Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan permainan dalam jaringan yang dimana pemain hanya dapat mengontrol satu karakter yang

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memiliki keunikan atau kemampuan yang berbeda dari karakter lainnya, sehingga setiap karakter memiliki keunikan dan kekuatan yang berbeda. Karakter yang dimainkan memiliki tingkat kostumisasi yang tinggi dapat disesuaikan dengan gaya bermain (Kevino : 2018). Tujuan dari *game MOBA* adalah menghancurkan bangunan inti yang dimiliki tim lawan.

Terlepas dari keunggulan-keunggulan yang ada pada *game online*. Dari keunggulan-keunggulan tersebut tentu saja memiliki dampak, dimana *game online* dapat menyebabkan degradasi pada kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar masyarakat. Salah satu contoh dimana kini permainan tradisional mulai tergantikan oleh *game online*. Anak-anak yang biasanya menghabiskan waktu luang dengan bermain bersama dengan teman sebaya kini lebih menyukai berdiam diri di rumah dengan memainkan *game online*. Marc Armitage (Nopembri, 2005) mengemukakan permainan anak-anak kini sudah berkurang dan oleh karenanya perlu intervensi orang dewasa.

Seorang guru di salah satu sekolah yang berada di kota Helsinki, Finlandia biasanya melakukan suatu aktifitas bermain bersama siswa sebelum kelas dimulai. Permainan yang biasa dilakukan adalah "*Kick the Can*". Walker, T.D (2017) "Selama memainkan "*Kick the Can*" saya menikmati waktu dengan murid-murid saya saya tahu bahwa memperkuat hubungan sangat penting, terutama di awal tahun". Tujuan dari guru di Finlandia melakukan permainan sebelum memulai kelas untuk memperkuat hubungan siswa dan guru, selain itu kegiatan bermain diluar ruangan juga dapat meningkatkan motorik siswa. Suseno (Iswinarti, 2017) mengemukakan permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung wisdom, dapat memberikan manfaat untuk perkembangan anak. Thzeng & Huang (Iswinarti, 2017: 7) melakukan penelitian yang berkenaan tentang digitalisasi pada permainan tradisional. Penelitian yang dilakukan yaitu permainan *hopscocth* sejenis permainan engklek yang dapat dimainkan secara digital teknologi berdampak pada hilangnya nilai-nilai pendidikan ketika permainan ini hanya dimainkan secara digital.

Dalam permainan tradisional pemain diberikan peluang besar agar dapat bermain dalam kelompok. Direktorat nilai budaya (Kurniati, 2016) menyatakan

bahwa permainan tradisional atau bermain di luar ruangan dapat meningkatkan keterampilan siswa.

“Permainan rakyat Indonesia sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat Indonesia selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.”

Permainan rakyat Indonesia memiliki arti yang dalam, tidak hanya dirasakan pada efek sosialitas. Permainan ini juga memiliki cetusan euforia cinta rasa cinta pada lingkungan dan rasa empati pada teman (Fad. 2014)

Permainan di luar ruangan memiliki dampak positif baik bagi psikomotor maupun psikis anak. Melalui bermain di luar ruangan anak dapat meningkatkan keterampilan sosial dan dapat meningkatkan rasa empati. Lantas apa yang akan terjadi apabila anak lebih berminat untuk bermain permainan digital seperti *game online*. Mungkin saja *game online* tersebut dapat menurunkan rasa empati dan kemampuan anak untuk bersosialisasi baik dengan teman sebaya atau dengan orang lain di lingkungan sekitar anak. Permainan di luar ruangan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bersosialisasi.

Permainan dapat melatih kemampuan anak untuk bersosialisasi. Melalui permainan siswa dapat mengeksplor lingkungan sekitar secara langsung. Pengamatan langsung pada dunia luar yang dialami secara bermakna dan alamiah. Hal ini dapat melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan fisik, kecerdasan berpikir, kecepatan dan ketepatan berpikir serta meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial dapat membantu anak untuk berkomunikasi dengan orang lain secara baik. Thorndike (Goleman, 2007: 15) mengemukakan kecerdasan sosial sebagai “kemampuan memahami dan mengolah orang lain”, keterampilan yang dibutuhkan kita semua untuk hidup dengan baik di dunia. Hal ini sejalan dengan Elksnin (Yanti, 2005) ciri-ciri anak dengan keterampilan sosial yang baik diantaranya yaitu, dapat mengontrol amarah, memahami perasaan orang lain, menjalin persahabatan dengan teman sebaya, dapat belajar dengan, dan bersikap ramah. Selain itu termaktub dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 mengenai capaian kompetensi siswa, bahwa capaian kompetensi inti nomor 2 untuk siswa kelas 6 yaitu siswa dapat “menunjukkan perilaku jujur, disiplin,

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

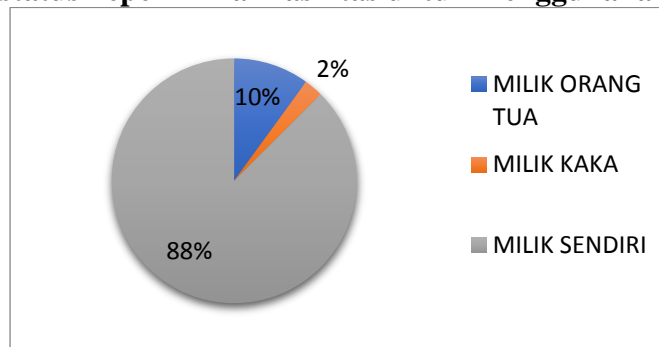
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air”.

Menurut Gresham (Suprio, 2020) aspek-aspek keterampilan sosial pada anak terdiri dari tanggungjawab, kerjasama, ketegasan, empati, dan pengendalian diri. Sejalan dengan Kurniati (2011) mengemukakan bahwa ada tujuh aspek keterampilan sosial dalam aktivitas permainan tradisional yaitu keterampilan dalam bekerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan, dan keterampilan dalam menghargai orang lain. Dari tinjauan diatas telah memaparkan bahwa permainan tradisional atau permainan di luar ruangan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, lantas bagaimana apabila siswa lebih tertarik pada *game online*. Adakah pengaruh yang diakibatkan penggunaan *game online* berbasis *battle royale* dan *MOBA* terhadap keterampilan sosial siswa?

Hasil dari obsrvasi yang telah peneliti lakukan. Ditemukan bahwa siswa di SD Negeri Cileunyi 01 lebih dominan untuk menggunakan *handphone* sebagai media untuk menggunakan *game online*. Sedangkan untuk status kepemilikan *handphone*, siswa yang menggunakan *game online* menggunakan *handphone* milik sendiri, milik kakak, dan milik orang tua.

Bagan 1.1
Presentase status kepemilikan fasilitas untuk menggunakan *game online*



Dari diagram 1.1 dapat dilihat bahwa siswa lebih dominan menggunakan *handphone* milik sendiri dengan presentase sebesar 88%, menggunakan *handphone* milik orang tua sebesar 10%, dan menggunakan *handphone* milik kakak sebesar 2%.

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Melihat kondisi saat ini, dimana permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa yang mulai tersisihkan. Serta penggunaan *game online* secara intens oleh siswa kelas IV, V, dan VI di sekolah dasar menimbulkan pertanyaan apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial. Mengingat bahwa keterampilan merupakan salah satu *skill* yang harus ditingkatkan agar seseorang dapat melakukan interaksi yang baik dengan orang lain. Sebagai tindak lanjut untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA*, kondisi kecenderungan keterampilan sosial siswa kelas tinggi di sekolah dasar, dan pengaruh dari *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial siswa, makadari itu peneliti menuangkannya dalam sebuah penelitian deskriptif kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game online* Berbasis *Battle royale* atau *game MOBA* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana intensitas penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* oleh siswa kelas IV, V dan VI di SDN Cileunyi 01?
- 1.2.2 Bagaimana kecenderungan keterampilan sosial pada siswa kelas IV, V dan VI di SDN Cileunyi 01 yang menggunakan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* dengan intensitas sedang dan tinggi?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV, V dan VI di SDN Cileunyi 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* oleh siswa kelas IV, V dan VI di SDN Cileunyi 01.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kecenderungan keterampilan sosial pada siswa kelas IV, V dan VI di SDN Cileunyi 01 yang menggunakan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* pada intensitas sedang dan tinggi.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV, V dan VI di SDN Cileunyi 01.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperluas konsep-konsep mengenai keterampilan sosial siswa serta memberikan wawasan mengenai dampak dari siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi terhadap keterampilan sosial siswa. Kemudian dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya baik mengenai keterampilan sosial siswa atau mengenai dampak dari intensitas siswa bermain *game online* pada pembelajaran di kelas.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Memberikan bahan pertimbangan bagi guru kelas tinggi di sekolah dasar untuk merancang solusi atau menangani siswa yang memiliki intensitas tinggi untuk bermain *game online*.

2) Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini mahasiswa dapat menambah wawasan mengenai pengaruh bermain *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial, serta dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

3) Bagi Peneliti

Menjadi pengalaman yang menyenangkan karena dapat mengetahui bagaimana pengaruh bermain *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah data empiris sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya, baik yang berhubungan dengan penggunaan *game online*, keterampilan sosial, dan pengaruh keduanya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I

BAB I merupakan suatu pendahuluan yang didalamnya terdapat pemaparan mengenai latar belakang dari penelitian yang akan diteliti, dari sini lah akar peneliti mulai mengembangkan tulisan secara runtun dan sistematis untuk melanjutkan pada bab-bab selanjutnya. Bahasan dalam bab ini berisikan latar belakang penelitian dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

2. BAB II

Bab II merupakan bagian yang memaparkan kajian pustaka, yang terdiri atas teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. BAB III

Bab III merupakan bagian yang memaparkan mengenai metode dan desain penelitian, tempat dan partisipan penelitian, populasi dan sample instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik analisi data penelitian.

4. BAB IV

Meliputi temuan dan Pembahasan serta pengolahan data yang didasarkan pada temuan masalah pada data lapangan ketika penelitian berlangsung. Hasil penelitian dikaitkan dengan dasar teoritik yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

5. BAB V

Kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.