

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 1.1. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Tri Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan pendidikan terutama di Indonesia. Dengan adanya internet khususnya bagi para pelajar maka akan memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, seorang pelajar yang sering membuka internet terutama membuka situs-situs pendidikan maka akan membuat dirinya memiliki wawasan yang luas. Namun selain dari manfaat, internet juga memiliki dampak negatif bagi seorang pelajar. Apabila internet digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar, maka akan memberikan banyak manfaat tersendiri. Namun jika digunakan untuk sesuatu yang negatif maka akan memberikan dampak negatif bagi pelajar itu sendiri.<sup>1</sup>
2. Penelitian Ach Fauzi, “Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan *gameonline* PUBG merupakan permainan yang membuat para pemainnya menjadi kecanduan dan tidak bisa membagi waktu antara bermain *gameonline* dengan tugas dan kewajiban sebagai

---

<sup>1</sup> Tri Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. *Jutim*. Vol. 1 No. 1, Desember 2016

3. siswa. Apabila peserta didik menjadi pecandu *game online* PUBG bisa menjadi nilai prestasi akademik menurun dan bermalas-



4. malasan untuk mengerjakan tugas. Jika peristiwa ini terus berlanjut tanpa disadari maka siswa dapat dikeluarkan dari sekolah dengan nilai yang terlalu rendah. Namun, ada pula anak yang suka bermain *gameonline* namun dapat membagi waktu antara bermain dan ia tak melupakan kewajibannya sebagai pelajar untuk belajar. Itu semua kembali kepada individu mereka masing-masing dalam menyikapi hal tersebut<sup>2</sup>.
5. Penelitian Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan *GameOnline* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar: hasil dari penelitian ini bahwa *gameonline* dapat membuat para pelaku lupa waktu dan mengalami kecanduan. Ketika mengalami kecanduan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari *game* tersebut. Orang yang sudah mengalami kecanduan *gameonline* akan mengalami gangguan kognitif, perasaan dan tingkah laku. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*. Orang tersebut juga akan mengalami masalah social. Di mana dia akan lebih memilih sendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan social. Relasi dan hubungan antara sesama menjadi tidak baik. Terdapat juga hubungan erat antara kecanduan *gameonline* dan kecerdasan social. Orang tersebut akan

---

<sup>2</sup> Ach Fauzi, "Pengaruh *GameOnline* *PUBG*(*Player Unknown's Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik". *ScienceEdu*, Vol. 2 No. 1, Juni 2019

sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya.<sup>3</sup>.

Persamaan dalam penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama sama membahas tentang tema *game online*. Bahwa kemajuan teknologi yang sangat pesat membawa berbagai dampak yang ditimbulkan untuk kalangan pelajar. Hampir seluruh pengguna *gameonline* adalah seorang pelajar. Akibat yang ditimbulkan dari penggunaan *gameonline* adalah menjadikan mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. *Gameonline* juga menyebabkan psikologis si *gamer* menjadi terganggu. Mereka juga menjadi kecanduan *game* tanpa memperdulikan kewajiban utama mereka sebagai seorang pelajar.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subyek dan objeknya. Dimana penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di SDN 1 Kesugihan, Pulung Ponorogo. Selain itu, peneliti menekankan pada penyebab kecanduan *game online* dan dampaknya pada pendidikan mereka.

---

<sup>3</sup> Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan *GameOnline* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". *Jaffray*, Vol. 15 No. 2, Oktober 2017.

## 1.2. Landasan Teori

### 1. Pengertian Game

Perkembangnya dunia teknologi pada saat ini membuat harus banyak hal berkembang juga. Tak terkecuali dengan sebuah permainan atau game. Game adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan baik secara manual ataupun secara online yang bertujuan untuk memberikan sebuah hiburan kepada pemainnya sekaligus mengasah keterampilan otak pada seseorang. Game itu sendiri dibedakan menjadi 2 yaitu game online dan game manual. Game online adalah permainan yang menggunakan teknologi digital sebagai sarana memainkannya, sedangkan game manual adalah sebuah permainan yang biasanya dimainkan secara langsung tanpa menggunakan media teknologi apapun. Game manual biasanya disebut dengan permainan tradisional. Contoh dari game online adalah misalnya mobile legends, garena free fire , point blank, dan lain sebagainya. Sedangkan contoh dari game manual atau permainan tradisional misalnya seperti sepak bola, tennis, gasing, dan lain lain. Pada dasarnya game memiliki tujuan – tertentu sesuai dengan jenis gamenya. Pada umumnya, tujuan dari game itu sendiri adalah untuk :

- a. Meningkatkan kecerdasan otak
- b. Melatih ketangkasan
- c. Merefresh otak agar terhindar dari stress karena masalah atau beban tertentu
- d. Meningkatkan kreatifitas seseorang

e. Dan lain sebagainya.

Game juga merupakan suatu permainan yang pada dasarnya digunakan untuk bermain, selain itu game juga disebut dengan sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk sebuah sarana hiburan atau sebuah kesenangan, dan kadang – kadang digunakan sebagai sarana alat penunjang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, game memiliki peranan yang cukup penting tetapi jika disalahgunakan maka akan seperti senjata makan tuan, yang awalnya dibuat sebagai sarana penunjang pendidikan jika seseorang salah pengaplikasiannya akan membuat seseorang kecanduan terhadap game tersebut dan akan berdampak negative terhadap penggunaannya. Maka dari itu adanya game, harus tetap di klasifikasikan sebagaimana fungsinya agar terhindar dari hal – hal yang sekiranya tidak diinginkan pada penggunaannya. Game itu sendiri berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Ada beberapa pengertian game menurut para ahli diantaranya adalah sebagai berikut :

- A. Clark C. Abt, menurutnya game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan dari para pemainnya dengan tujuan untuk mencapai hal tertentu ( misalnya, dibatasi oleh peraturan ).
- B. David Parlett, menurutnya game adalah sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya, artinya dalam game tersebut ada sebuah tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai kedua tujuan tersebut.

C. Agustinus Nilwan, menurutnya game adalah sebuah permainan computer yang dibuat dengan teknik erta dengan metoe animasi. Pada prinsipnya, jika ingin memahami dan mengetahui penggunaan sebuah animasi maka perlu memahami pembuatan game, atau jika ingin membuat sebuah game maka perlu memahami teknik serta metode animasi karena keduanya adalah saling berkaitan.

D. Dawang muchtar, menurutnya agame adalah sesuatu permainan yang dapat dimainkan dengan konsep aturan tertentu sehingga munculah konsep menang dan kalah yang biasanya tertuang dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan sebagai sarana hiburan atau refreasing.

E. Katie Salen and Eric Zimmerman, menurutnya, game atau permainan merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur.<sup>4</sup>

## 2. Pengertian Kecanduan Game

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran yang membuat lupa hal-hal yang lain<sup>5</sup>. Kecanduan juga dapat dilakukan dengan sangat berlebihan. *Game online*

---

<sup>4</sup> Agustinus Nilwan (2008 ). Pemograman Animasi dan Game Profesional. Elex Media Komputundo. Jakarta.

<sup>5</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, s.v. "candu."

tidak hanya dapat memberikan hiburan tetapi *game online* juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Sehingga membuat seseorang bermain tanpa memperhitungkan waktu untuk mencapai suatu kepuasan<sup>6</sup>. Tantangan yang terdapat dalam *game online* menjadi pematik untuk seseorang memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Ketika seseorang sudah mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan.

Pada usia anak-anak maupun remaja kebanyakan dari mereka yang menjadi pecandu *game online*. Dimana pada masa itu mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah *game online*.

### 3. Pengertian *Game Online*

*Game* adalah salah satu *game* yang pada saat ini banyak peminatnya. *Game* adalah suatu permainan yang didalamnya terdapat peraturan permainan menang dan kalah. Didalam *game* tersebut juga termuat suatu peraturan atau ketentuan yang harus diikuti oleh pengguna tersebut. *Game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan computer menggunakan konsol video pribadi atau video game<sup>7</sup>. *Game online* dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata

---

<sup>6</sup> Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016):50

<sup>7</sup> Krista Surbakti, "pengaruh game online terhadap remaja" *jurnal curere*, april, (Krista Surbakti, 2017), hal.29.

diiringi rasa pusing dikepala jika penggunaannya terus-menerus. Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga sudah sampai pada daerah pedesaan. Jika dulu *game* hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja, namun pada zaman seperti sekarang ini *gameonline* dapat dimainkan lebih dari 100 orang sekalipun dan dalam waktu secara bersamaan. Meskipun sebenarnya *game* dibuat dan ditujukan hanya untuk anak-anak, namun pada kenyataannya *game* sendiri tidak hanya dimainkan oleh anak-anak namun juga dimainkan oleh remaja maupun orang dewasa.

Pelanggan setia dari permainan *game* sendiri mayoritas adalah anak-anak usia sekolah SD, SMP, hingga SMA Bahkan sampai mahasiswa sekalipun mampu memainkan *gameonline*. Namun tidak sedikit juga dari sekian banyak pengguna *game* yang ada pada sekarang ini memanfaatkan *game* sebagai hiburan saat lelah bekerja dan juga dimanfaatkan sebagai pekerjaan dan dapat menghasilkan uang dari bermain *game* tersebut. *Game* mulai populer keseluruh dunia dengan mulai populernya *game* di amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia, menurut *ligagame*, *gameonline* muncul tahun 2001 dimulai dengan masuknya *nexia online*<sup>8</sup>. Sehubungan dengan peminat *gameonline* yang mayoritas adalah pelajar baik SD, SMP, maupun SMA maka tidak heran jika anak-anak dalam usia tersebut sangat lebih mahir memainkan *game* ketimbang orang dewasa. Berbeda dengan dulu, jika

---

<sup>8</sup> [http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-game-online-di-indonesia.diakses tanggal 19 november 2019](http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-game-online-di-indonesia.diakses%20tanggal%2019%20november%202019).

laptop atau komputer hanya bisa digunakan oleh anak di bawah usia 15 tahun dan menurut mereka itu benda asing. Namun pada zaman modern seperti sekarang ini, anak yang baru berumur 5 tahun sudah sangat mahir memainkan gadget. Bahkan kemampuan (*skill*) mereka menggunakan perangkat-perangkat *gameonline* jauh lebih mahir ketimbang remaja ataupun orang dewasa. Hal inilah yang membuat mereka mempunyai rasa ingin tau yang cukup tinggi tentang internet, tetapi secara tidak langsung akhirnya mereka juga mempelajari penggunaan komputer dan internet. Sangat besarnya pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan *gameonline* dapat mengambil alih perhatian anak-anak ataupun remaja terhadap jenis permainan anak sekarang ini.

*Game online* ini dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang cukup kuat. Sebagian besar game yang dibuat pada saat ini didesain untuk membuat para pemainnya kecanduan. Bukan hanya kecanduan, game online juga dapat membuat penggunanya melakukan tindak kejahatan seperti berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Berbicara kasar dan kotor<sup>9</sup>. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis *game* yang dihadirkan pun cukup beragam. Dengan kehadiran dan keberagaman *gameonline* yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai permainan *gameonline* daripada belajar. Yang menjadi masalah sebenarnya bukan *gameonline* tetapi ketergantungan pada aktivitas bermain *gameonline* tersebut. *Gameonline* memiliki sifat adiktif atau

---

<sup>9</sup> Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar", *jutim*, Desember, (Palembang: tri rizqi ariantoro, 2016), hal. 47-48.

candu, yang mana hal ini dapat dibuktikan dengan keseharian mereka yang dapat memainkan *gameonline* 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu yang dibuang sia-sia hanya untuk bermain *game* tersebut<sup>10</sup>. Anak-anak ataupun remaja dapat dengan mudahnya tertarik bermain *gameonline* karena didalam *gameonline* tersebut terdapat berbagai macam permainan yang mengundang ketertarikan tersendiri.

*Gameonline* menyediakan berbagai jenis permainan seperti : petualangan (*adventure*), pertarungan (*war/action*), sport, dan sebagainya. Permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, ada karakter yang terkesan nyata dan hidup. Tidak hanya itu, *gameonline* juga menyediakan layanan *online chat* yang dapat membuat para *gamer* dapat berinteraksi sebelum, sesudah, atau bahkan permainan sedang berlangsung. Dengan adanya *gameonline* yang masih terus berkembang, membuat anak-anak ataupun remaja menjadi kecanduan *gameonline*. *Gameonline* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi kepuasan<sup>11</sup>. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan tambahan seperti olahraga ataupun pelajaran tambahan yang lain agar siswa-siswi sedikit melupakan *game* yang selalu mereka mainkan. Selain itu, perlu adanya

---

<sup>10</sup>Adeng Hudaya, "pengaruh adiktif game online terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi", *Research and Development Journal Of Education* Vol. 2 No. 1, Oktober, (cileungsi: adeng hudaya, 2015), 43.

<sup>11</sup> Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain *Gameonline* Terhadap Identitas diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016):50,

pengawasan dari orang tua dan harus tetap berkoordinasi dengan guru disekolah. Umumnya, jasa penyedia *game online* dipenuhi oleh kalangan pelajar yang terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah demi dapat bermain *game online*. Terkadang, apa yang pelajar tersebut lakukan tanpa sepengetahuan dari orang tua mereka, dan ada saja alasan yang mereka utarakan untuk dapat keluar bermain *game online*, mulai dari alasan belajar dirumah teman ataupun alasan yang lainnya.

Dalam hal ini seharusnya orang tua mengetahui kemana anak-anak mereka setelah pulang sekolah. Dengan penghayatan yang dalam di mana seorang *gamer* seperti masuk ke dalam *game* dan seolah-olah *gamer* terlibat langsung di dalam permainan, maka *gamer* tersebut akan semakin menikmati dan akan semakin kecanduan. Immersion (*penghayatan*) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan<sup>12</sup>. Adanya *game online* yang semakin lama terus berkembang membuat anak-anak lupa akan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar. Banyak dari mereka mayoritas mengabaikan pendidikan hanya untuk dapat bermain *game* tersebut. Adanya pengaruh dari orang tua yang kurang memperhatikan anak-anaknya sehingga mereka dapat dengan mudah berbohong dan menyalah gunakan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar disekolah.

---

<sup>12</sup> Dica Feprinca, "Hubungan Motivasi Bermain *GameOnline* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *GameOnline* Defence of the Ancient (DotA 2)," *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):4

#### 4. Manfaat *Game Online*

Diantara berbagai dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*, ada beberapa manfaat ketika anak sedang bermain *game online*.

Diantaranya adalah :

a. Meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris.

Ketika anak sedang bermain *game*, mereka tidak hanya bermain dengan teman yang sama-sama berasal dari Indonesia. Terkadang mereka juga tanpa sengaja bergabung dengan teman yang berasal dari luar negeri. Dari hal inilah mereka dapat belajar Bahasa Inggris melalui *game online*.

b. Meningkatkan fokus

Ketika anak sedang bermain *game online* mereka sangat fokus memperhatikan layar *gadget* dengan saksama. Bahkan tidak sedikit dari anak tersebut yang bertahan sampai berjam-jam untuk menatap fokus layar *gadget*. Hal inilah yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari.

c. Meningkatkan kinerja otak

Beberapa manfaat yang sudah dijelaskan diatas sebenarnya secara tidak langsung mempengaruhi kinerja otak. Sebagai contoh belajar Bahasa Inggris. Ketika mereka bermain *game online* dengan teman yang berasal dari luar negeri mereka juga harus berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Otak pada akhirnya dipaksa untuk belajar, meski terkadang ada yang sampai merasa pusing, karena

memang otak dipaksa untuk mengkonsumsi berbagai ilmu baru dengan cepat.

d. Menambah teman

Manfaat *game* ini dapat dikatakan sebagai dampak social yang cukup baik bagi sebagian orang. Terkadang masih banyak sekali stigma yang muncul di masyarakat bahwa *game online* hanya dapat membawa dampak buruk saja. Tetapi pada kenyataan di lapangan, *game online* juga dapat menimbulkan dampak negative bagi masyarakat. Salah satunya menambah teman. Dengan melakukan gathering untuk bertemu satu sama lain di dunia nyata tidak hanya sebagai partner di dunia virtual saja.

5. Dampak *GameOnline* Pada Anak Usia SD

Menurut Carnes (Diclemente, 2003) terdapat ciri-ciri perilaku adiktif atau kecanduan diantaranya anak yang memiliki pola perilaku tidak terkontrol, ketidakmampuan mengubah perilaku, perubahan *mood* atau perasaan, mengabaikan kegiatan yang lain seperti belajar dan membantu orang tua.<sup>13</sup>

*Gameonline* juga menyebabkan gangguan psikologis anak. Jika anak-anak kalah dalam memainkan *game*, mereka akan cenderung gampang marah. Jika anak-anak memainkan *game* tersebut sampai larut malam keesokan harinya disekolah mereka akan merasa sangat mengantuk. Dampak dari penggunaan *gameonline* yang sangat merugikan adalah dapat merusak

---

<sup>13</sup> Carnes (Diclemente, 2003) (Arif Satria Putra Pratama, 2017: 15)

penglihatan. Perubahan pola makan serta istirahat juga sangat berpengaruh. Duduk berjam-jam didepan computer jelas sangat menimbulkan dampak negative bagi tubuh.<sup>14</sup>

Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh orang tua. Pentingnya pengawasan dari orang tua terhadap perilaku anak terutama saat bermain gadget. Orang tua harus tegas dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan *gameonline*, misalnya dengan tidak memebrikan gadget sampai anak umur 10-15 tahun. Karena dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget sendiri amatlah buruk. Hal ini bertujuan agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *gameonline* dan juga lebih memikirkan pendidikan anak supaya dapat berprestasi.

#### 6. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan social dimana telah membuat anak kehilangan batas waktu penting dalam hidupnya menghabiskan waktu sedikit dengan keluarga, jarang bergaul dengan lingkungan sekitar, menarik diri dari pergaulan dengan teman sebaya dan pada akhirnya membuat kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk termasuk *game online* yang mengambil alih pikirannya.

#### 7. Durasi Anak Bermain *Game Online*

---

<sup>14</sup>Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Vol.01 No.01, April, (Medan:Krista Surbakti, 2017), Hal.36

Pengaruh yang ditimbulkan akibat dari permainan *gameonline* bagi anak-anak sangat besar. Perlu juga adanya pengawasan dari orang tua saat anak sedang bermain *gameonline*. Menurut survey terbaru *American psychological association* (APA) 2014, menunjukkan remaja lebih mudah mengalami stress akibat pola hidup seperti orang dewasa dan survey tersebut juga melaporkan stress remaja mungkin bias lebih meningkat dan hal tersebut dapat mempengaruhi mental mereka<sup>15</sup>.

Namun pada realitanya anak bermain *gameonline* lebih dari satu jam. Ada yang bahkan sampai lupa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Hal inilah yang menuntut para orang tua untuk tegas terhadap anak-anaknya. Para orang tua perlu memperhatikan saat anak menatap layar elektronik entah itu televisi maupun handphone tidak boleh lebih dari dua jam sehari.

#### 8. Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah sebuah jenjang langkah yang dilakukan manusia untuk mendapatkan keilmuan sebagaimana yang diinginkan. Pendidikan itu sendiri juga biasa disebut dengan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi memungkinkan juga dilakukan secara otodidak. Pendidikan menjadi suatu hal yang penting karena sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat umum.

---

<sup>15</sup> American Psychological Association (APA). Stress of adult in America. 2014.

Dengan adanya pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia pada seseorang. Peningkatan ini berupa keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya dimana digunakan sebagai penunjang untuk menjalani kehidupan sehari – hari.<sup>16</sup>

Menurut Daradjat dalam bukunya Ilmu Pendidikan Islam memiliki tujuan meliputi:<sup>17</sup>

- a. Tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan, baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan itu meliputi seluruh aspek kemanusiaan yang meliputi sikap, tingkah laku, penampilan, kebiasaan dan pandangan.
- b. Tujuan Akhir Pendidikan Islam itu berlangsung selama hidup, maka tujuan akhirnya terdapat pada waktu hidup didunia ini telah berakhir pula. Pendidikan Islam itu berlaku selama hidup untuk menumbuhkan, memupuk, mengembangkan, memelihara dan mempertahankan tujuan pendidikan yang telah dicapai.
- c. Tujuan sementara adalah tujuan yang akan dicapai setelah anak didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam suatu kurikulum pendidikan formal.

---

<sup>16</sup> Tafsir, Ahmad *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016

<sup>17</sup> Chikmatun Fatmawati, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Tunarungu di SLB Negeri Kowangan Temanggung, Temanggung: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga.*

- d. Tujuan operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan pendidikan tertentu.<sup>18</sup>

#### 9. Pengertian Pendidikan Anak

Pendidikan dapat diartikan sebagai latihan mental, moral, dan juga fisik yang menghasilkan manusia berbudaya tinggi untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya di masyarakat, maupun sebagai hamba Allah SWT. Menurut Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld mengatakan pendidikan adalah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Agar anak tersebut memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara dan agamanya. Selain itu pendidikan adalah upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri dan bertanggung jawab dan pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan<sup>19</sup>.

Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan nasional Indonesia mengatakan pendidikan tersebut adalah merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksud dari pendidikan yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak tersebut agar mereka

---

<sup>18</sup> Darojat, Zakiyah. 2011. Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah. Jakarta: Ruhama.

<sup>19</sup> <http://www.kumpulandefinisi.com/2015/10/pengertian-definisi-tujuan-pendidikan-menurut-para-ahli.html>

dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Para masyarakat mengartikan pendidikan adalah pengajaran yang dilakukan di sekolah yang mana sekolah tersebut sebagai tempat terjadinya pengajaran atau pendidikan formal<sup>20</sup>.

Anak adalah generasi masa depan untuk kemajuan negara. Maka dari itu anak mempunyai beban di pundak mereka untuk memajukan masa depan negaranya. Menurut Alton Philip, anak adalah setiap orang yang umurnya belum mencapai 18 tahun. Hak asasi anak telah diakui dan dilindungi mulai dari kandungan orang tuanya. Tanpa terkecuali kalau anak tersebut usianya 18 tahun maka anak tersebut berhak mendapatkan hak sebagai anak, sehingga dia juga mendapatkan perlindungan hukum sebagai mana mestinya. Anak juga harus mendapatkan pendidikan karenaitu adalah suatu hak bagi seorang anak agar dia menjadi generasi yang baik dan dapat membawa bangsa menjadi lebih baik.<sup>21</sup>

Keluarga merupakan salah satu hal terpenting karena anak dibesarkan dan diasuh didalam sebuah keluarga. Orang tua merupakan cerminan dalam diri anak. Apapun yang orang tua lakukan pasti akan ditiru oleh anaknya. Oleh karena itu, pengasuhan anak merupakan serangkaian kewajiban yang harus dilaksanakan oleh orang tua. Jika pengasuhan anak belum bisa dipenuhi secara baik dan benar, maka akan

---

<sup>21</sup> Pasal 52 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999, demikian pula hukum perdata mengatur hak anak, terutama dalam masalah kepemilikan dan keperdataan

menimbulkan konflik. Entah itu dalam diri anak itu sendiri, dengan orang tua, maupun dengan lingkungan sekitarnya

### **1.3. Kerangka Teori**

*Gameonline* yang menimbulkan berbagai dampak terutama terhadap pendidikan anak. Peran orang tua dan ketegasan dari orang tua sangat diperlukan untuk membatasi waktu mereka saat bermain *gameonline*. Dari peran orang tua inilah juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar dan juga terhadap pendidikan anak. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet tau lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan bisa menyebabkan kecanduan dan memiliki intensitas yang sangat tinggi<sup>22</sup>. Menurut pendapat darma (2011:67) dampak negative yang dapat ditimbulkan akibat game online bagi para siswa salah satunya dapat mengganggu konsentrasi belajar yang juga akan berpengaruh terhadap pendidikannya disekolah. Nilai disekolah menjadi menurun dan sering melalaikan tugas sekolahnya.

### **1.4. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran ialah alur dari pemikiran penulis yang diambil dari konsep yang signifikan dengan judul penelitian guna menjawab rumusan masalah yang telah di uraikan diatas. Penelitian ini merujuk kepada penelitian kualitatif tinjaun dilapangan terkait dengan dampak kecanduan *game online*

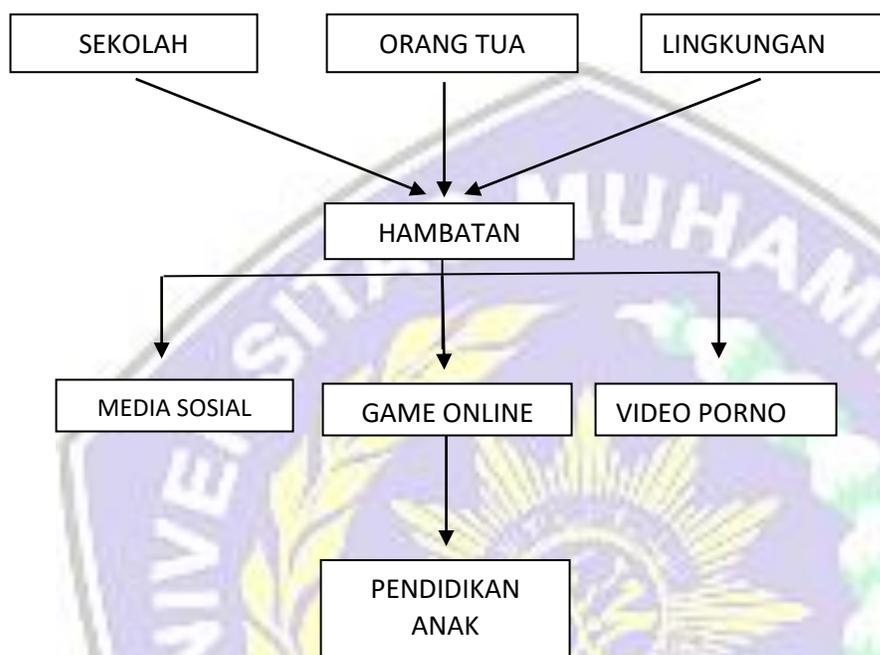
---

<sup>22</sup> Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center", jurnal online mahasiswa fakultas ilmu social universitas riau, No.01 Vol.04, februari, (Riau, Mimi Ulfa, 2017), hal.04

yang terjadi di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Pada dasarnya kerangka teori yang digambarkan ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami skema sebuah penelitian agar menjadi sebuah penelitian yang terarah, konkrit, dan mudah untuk dipahami oleh pembacanya. Untuk mempermudah menyampaikan pengetahuan pembaca, maka penulis membuat skema gambar. Adapun kerangka teori dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran



Kerangka teori diatas dapat dilihat bahwa konsep penelitian ini sudah cukup jelas dan terarah. Jika melihat kerangka teori tersebut, dapat dilihat bahwa ada 3 objek pertama sebagai tempat dari anak – anak memperoleh pengalaman dan berkegiatan sehari – hari yaitu mulai dari di rumah, dalam hal ini adalah lingkungan keluarga atau orang tua, lalu kemudian sekolah, dan yang terakhir lingkungan tempat tinggal. 3 tempat ini akan menjadi objek utama bagaimana siklus anak bermain dan kontroling anak dalam menjalani kegiatan khususnya untuk menganalisis anak bermain game online atau tidaknya. Dari ketiga objek tersebut akan menimbulkan sebuah hambatan dalam upaya mengembangkan pendidikan anak. Ada 3 hambatan yang dapat menghambat pendidikan pada anak khususnya di lingkungan sekolah, khususnya

yang berkaitan dengan dunia digital. Dengan kata lain disini dunia digital menjadi salah ssatu faktor penghambat yang paling urgent guna menjawab dan menyelesaikan penelitian ini.

Ada 3 pengahmbat utama yang dapat menghambat proses pelaksanaan pendidikan pada anak. Diantaranya adalah Media Sosial, game online, dan konten video porno. Ketiganya merupakan faktor utama penghambat proses pendidikan anak yang mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan dalam mempelajari dan mendapatkan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Game online menjadi faktor yang paling berpengaruh dibandingkan kedua faktor lain diatas. Hal ini dikarenakan anak – anak pada usia sekolah dasar atau SD masih sangat senang dengan permainan – permainan baru apalagi menggunakan ponsel atau media social. Game – game yang menarik tersebut dapat membuat anak kecanduan dan dapat mengakibatkan anak meninggalkan dunia belajarnya. Hal inilah yang memicu dampak kepada pendidikan anak sesuai yang tertera dalam skema kerangka pemikiran pada penelitian ini.

