**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan dan teknologi merupakan kemajuan peradaban manusia yang sangat penting.Karena melalui ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dapat mendayagunakan kekayaan dan lingkungan alam ciptaan Allah Subhanahu Wata’ala.Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendorong terjadinya globalisasi kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernahberhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan berpendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap tranformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat sekarang.Akibatnya, segala informasi yang bernilai positif dan negatif, dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat terutama dikalangan remaja.

*Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yangsemakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang

semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online ataupun game offline. Game* terbagi atas dua jenis, pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau teleponselulertanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yang hanya bisa kita mainkan komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet.

*MLBB* adalah *game multiplayer online batlle arena (MOBA)* yang miripdengan *game Dota 2* dimana *game* ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 *versus* 5 melawan tim musuh. *Game* ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang diperkuat dengan *tower* tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan *tower* utama musuh dengan *hero* yang kita gunakan.*Game online MLBB* saat inisedang marak (*booming*) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk siswa.mengunduh aplikasi game online MLBB ini. Game yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini. Sebelumnya juga ada satu game online bernama Clash of Clans (COC) yang sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu tadi, game Clash of Clans mulai ditinggalkan dan sekarang banyak dari kalangan siswa beralih ke game online MLBB.

Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa game yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tesebut. Dosen Psikolog Fakultas Kedokteran Universitas Malikussaleh, Rahmia Dewi mengatakan, kecanduan bermain game online merupakan suatu perilaku yang dilakukan ketika gamer (pemain) mulai mengalami kepuasan, maka mereka akan terus mengulangnya sehingga mempengaruhi psikologinya.“Jika permainan itu dilakukan terus dan terus diulang, efeknya akan mengalami kecanduan dan akan ketergantungan pada permainan tersebut.Sehingga, mempengaruhi kehidupan social mereka,” katanya kepada AJNN, kamis (17/1). Bermain game memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Bermain game online seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang.

Istilah kecanduan (addiction) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan.Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan sehingga dapat menganggu kehidupan sehari-harinya (Weinstein, 2010:268-276). Saat ini yang cukup populer dikalangan remaja atau siswa pengguna telepon seluler adalah Game MLBB. Fenomena game MLBB ini sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi virus yang menjalar ke seluruh dunia.

Game MLBB berjenis strategis ini sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi ambisius dalam bermain. MLBB itu sendiri adalah game yang bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang bertujuan menghancurkan tower milik tim lawan untuk mencapai kemenangan, perusahaan yang menggembangkan game ini adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China yang bernama Moonton. Game MLBB sebenarnya baik untuk ajang hiburan seseorang dan baik dalam hal melatih ketangkasan dalam bermain, tetapi disarankan kepada orang yang bermain game harus dapat mengontrol dirinya sendiri, sehingga tidak berakibat kecanduan yang berlebihan.

Siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan juga tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, terkhusus diakibatkan bermain game online MLBB tersebut. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain game online, alasan kenapa mengambil siswa di SMA AL-Washliyah 1 Medan sebagai responden karena, setelah pulang sekolah siswa banyak yang bermain game online di depan hallte sekolah dan banyaknya game center ataupun siswa yang bersedia membagi sambungan koneksi internet kepada siswa lainnya hanya untuk main bareng game online bersama-sama dan membentuk sebuah tim di dalam permainan tersebut. Berdasarkan uraian tersebut sebagaimana mengenai pengaruh dari bermain game online, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul tentang “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Karakter Siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Menurut Setyosari (2012:64), “Identifikasi masalah adalah mengenali masalah dengan cara mendaftar faktor-faktor yang berupa permasalahan”. Mengidentifikasi masalah-masalah penelitian bukan sekedar mendaftar jumlah masalah, tetapi juga kegiatan ini lebih dari pada itu, karena masalah yang telah dipilih hendaknya memilih nilai yang sangat penting atau signifikan yang hendak dipecahkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kurang ada manajemen waktu oleh siswa sehingga waktunya habis untuk bermain game online
2. Siswa tidak memprioritaskan mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru karena bermain game online
3. Siswa jarang mengerjakan pekerjaan rumah atau pekerjaan yang diperintahkan oleh orangtua karena bermain game online
4. Siswa cenderung menjadi malas belajar bahkan ketika sedang dalam masa ulangan atau ujian dan lebih memilih bermain game online
5. Menurunnya prestasi akademik siswa di sekolah
6. Siswa menjadi susah bergaul dengan teman-teman disekitarnya karena terbiasa berteman dengan teman di dunia maya
	1. **Batasan Masalah**

Menurut Arikunto (2016:22). “Batasan masalah merupakan bagian dari kebutuhan seseorang untuk dipecahkan.Artinya fokus pada ruang lingkungan yang diteliti sampai menimbulkan jawaban dalam diri orang-orang yang mencari’.Maka peneliti memberikan batasan masalah yakni “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Karakter Siswa SMA Al-Washliyah 1 Medan”.

* 1. **Rumusan Masalah**

Menurut Sugiyono (2016:88), “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan penelitian (research question) yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Adakah pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA Al-Washliyah 1Medan ?

* 1. **Tujuan Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016:27), “Tujuan Penelitian adalah mendeskripsikan, membuktikan, mengembangkan, menemukan suatu masalah atau informasi dengan menggunakan prosedur-prosedur ilmiah”. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak game online mobile legend pada siswa SMA Al-Washliyah 1 Medan
2. Untuk mengetahui tingkat karakter siswa SMA Al-Washliyah 1 Medan
3. Untuk megetahui adakah pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA Al-Washliyah 1 Medan
	1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi penulis.

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan bagi sekolah agar membatasai penggunaan game online mobile legend dalam pembentukan karakter siswa.

1. Bagi Siswa

Sebagai Bahan untuk siswa agar mengurangi penggunaan game online mobile legend sehingga bisa belajar dengan sungguh-sungguh dan memiliki karakter agar cita-cita yang ingin dicapai terwujud.

* 1. **Asumsi/Anggapan Dasar**

Menurut Sugiyono (2016:134),”Asumsi/Anggapan dasar merupakan dasar pemikiran yang memungkinkan peneliti mengadakan penelitian tentang permasalahan”. Adapun asumsi/anggapan dasar dalam penelitian ini adalah Siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan mengenal permainanGame Online Mobile Legend.

* 1. **Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2016:134), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Diduga ada pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan.

Ha : Diduga tidak ada pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA Al-Washliyah 1 Medan