

**DAMPAK KEBIASAAN BERMAIN *MOBA* DENGAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI 69
BANDA ACEH**

Skripsi

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh

**Leilita Sari
1511080052**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2020**



PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

**DAMPAK KEBIASAAN BERMAIN *MOBA* DENGAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 5 SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

Nama : Leilita Sari

NIM : 1511080052

Skripsi ini telah diuji pada 18 November 2019, dan telah disempurnakan berdasarkan saran masukan komisi penguji

Pembimbing I



Drs. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364

Pembimbing II



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

Penguji I



Zaki Al Fuad, M.Pd
NIDN. 1305049001

Penguji II



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Idenfifikasi Masalah	7
1.4 RumusanMasalah.....	7
1.5 TujuanPenelitian.....	7
1.6 ManfaatPenelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
2.1 Permainan <i>MOBA</i>	9
2.1.1 Pengertian Permainan <i>MOBA</i>	9
2.1.2 Penggunaan Permainan <i>MOBA</i>	10
2.1.3 Jenis-Jenis Permainan <i>MOBA</i>	11
2.2 Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	14
2.2.1 Deskripsi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	14
2.2.2 Alasan Siswa Bermain <i>Game MOBA</i>	16
2.2.3 Dampak <i>Game MOBA</i> bagi Siswa.....	17
2.2.4 Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain <i>Game MOBA</i>	20
2.3 Hasil Belajar.....	22
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	22
2.3.2 Klasifikasi Hasil Belajar.....	23
2.3.3 Indikator Hasil Belajar.....	25
2.3.4 Proses Belajar Anak.....	25
2.3.5Dampak Kebiasaan Bermain <i>MOBA</i> Dan Hasil Belajar....	28
2.4 Penelitian Terdahulu.....	30
2.5 Kerangka Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Subjek Penelitian.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Hasil Angket.....	40
4.1.2 Hasil wawancara.....	48
4.2 Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan rangkaian aktifitas untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia yang berjalan seluruh hidup. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah untuk meningkatkan SDM yang utuh dan berkualitas. Dengan potensi yang mereka miliki akan menghasilkan manusia yang berkualitas (Purwanto, 2014:27).

Saat ini dunia pendidikan di pengaruhi perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya game online yang merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. *MOBA* adalah jenis permainan komputer dan melalui *handphone* yang memanfaatkan jaringan internet. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Menurut Freeman (2008) mengemukakan bahwa *MOBA* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Menurut Mayke (2010:113), mengemukakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang

bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video *game*, yang ada pada *MOBA* dan alat permainan elektronik lainnya.

Presiden Joko Widodo bahwa sanya telah menjelaskan langkah konkret pemerintah yang sudah dilakukan untuk mendukung para penggemar *e-sport*, "anak muda sekarang senang jadi *gamers*. Pemerintah membangun infrastruktur digital, *Broadband*, palapa ring, *4G*". Angin segar para penggiat *game* mulai dirasakan. Kaum milenial yang menjadikan *game* sebagai salah satu modal berkarya dan penghasilan, memiliki masa depan yang cerah. Juga para penggiat industri *game* di Asia, mulai melihat peluang besar dari pasar Indonesia untuk 5 tahun kedepan. Intinya, *gamee-sport* mulai diperhatikan oleh pemerintah, bukan hanya sebagai hiburan, tapi juga sebagai karir profesional yang perlu difasilitasi. Ini adalah peluang kemajuan industri digital yang perlu diambil dan diregulasi dengan baik.

MOBA pada umumnya hanya sebagai hiburan untuk menyenangkan para pemain *game* online, agar lebih terhibur, berbeda dengan permainan *MOBA*, permainan *moba* menjadi salah satu permainan yang dapat menghasilkan uang. Bahkan sekarang ini diluar negeri sudah ada pertandingan *game online* *e-sport* termasuk juga permainan *MOBA* dimana para pemenang akan mendapatkan imbalan atau dalam bentuk Uang. Oleh Sebab itu *game online MOBA* sudah menjadi karier yang dapat menghasilkan uang bagi para pemain *MOBA* berbeda dengan *game* yang lain hanya sebagai hiburan semata.

Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah genre *game* yang bersifat strategi yang biasa dimainkan oleh 10 - 20 orang dalam 1 kali permainan. *MOBA* juga genre *game* yang biasanya lebih di gemari dari pada genre - genre *game*

lainnya seperti RPG, FPS. Banyak *game – game MOBA* yang sering dimainkan dan disukai oleh masyarakat dunia, contohnya seperti *Dota 1, Dota 2, Heroes of Newerth, Chaos Online, League of Legends* dan masih banyak lagi. Sebetulnya genre ini berasal dari *custom map game Warcraft III dan StarCraft*. Dari *custom map*, kemudian berkembang sangat pesat dan di dimanfaatkan oleh Blizzard untuk membuat map-map *MOBA* versi lainnya di *Warcraft III*. *Game genre MOBA* ini sangat digemari oleh anak- anak sampai orang dewasa dari dulu sampai sekarang ini. Game bergenre *MOBA* ini sekarang tidak hanya ada di komputer saja namun sudah bisa dimainkan di *handphone*.

Mengingat *MOBA* bisa mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari, biasanya dapat mengubah sikap siswa ada yang bersifat positif dan ada juga yang negatif, Namun dibalik itu semua peran orang tua dituntut lebih aktif lagi dalam mengawasi siswa, Permainan *MOBA* yang dimainkan oleh siswa tidak semuanya membawa dampak negatif dampak positif juga ada dalam permainan *MOBA*

Dampak positif dari bermain *MOBA*, dapat meningkatkan berfikir siswa secara kritis, karena adanya tantangan yang harus dia hadapi dalam bermain *MOBA*. Dengan adanya tantangan dalam bermain *MOBA*, maka siswa akan terbiasa untuk menghadapi tantangan di dalam kelas. Demikian juga selaku orangtua perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan *MOBA* tersebut. Dampak negatif Permainan *MOBA* secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seperti mengasingkan diri, menghindari berhubungan dengan orang lain atau kegiatan lainnya. Sehingga orang tua dapat mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitik beratkan ke dampak yang positif.

MOBA ini paling banyak digunakan oleh siswa, *MOBA* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *MOBA*.

Permainan *MOBA* digunakan sebagai media hiburan pengisi waktu luang yang bermanfaat sebagai penghilang stress. Sedangkan pengaruh negatif yang akan menjadi prihatin adalah kecanduan terhadap *MOBA* itu sendiri. Mengingat bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan permainan ini adalah melemahnya fisik dan psikis tanpa disadari anak. Menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Maka, jangan heran jika sewaktu-waktu nilai di raport anak menurun atau hasil belajar siswa. (Munandar, 2014).

Menurut Tarbrani (2007:68) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan. Maka hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran yang diberikan guru.

Sementara itu hasil observasi dengan 10 murid mengatakan bahwa bermain *MOBA* merupakan salah satu hal yang sering dilakukan dirumah. Kebanyakan dari siswa lebih memilih bermain *Game MOBA* dari pada belajar hal ini tentunya dapat menurunkan hasil belajarnya, namun beberapa yang lainnya mengatakan bahwa mereka bermain *game MOBA* namun selalu di pantau dan di batasi oleh orang tuanya dengan demikian maka siswa tersebut bisa membagi waktu antara belajar dengan bermain *game MOBA*, anak-anak selalu diperhatikan oleh orang tua dalam hal perkembangan dan menyesuaikan waktu bermain anak dengan waktu belajar akan meningkatkan hasil belajarnya. Berikut dapat dilihat beberapa pemain *MOBA* yang dilakukan oleh siswa:

Tabel 1.1 Permainan MOBA

No	Nama	Nama Moba	Durasi 1 Hari
1	Aditya Putra Khairisy	<i>Mobile legend</i>	1 Jam
2	Ahmad Fachri Mubarrad	<i>Free Fire</i>	2 Jam
3	Annisa Salsabila	-	-
4	Cut An Nisa	-	-
5	Cut Ummul Khaira	-	-
6	Diana Salsabila	-	-
7	Dzaki Aulia	<i>Free Fire</i>	1 Jam
8	Faiz Lidinillah	<i>Free Fire</i>	3 Jam
9	Febrian	<i>Free Fire</i>	1 Jam
10	Furqan Maulana Saputra	<i>Mobile legend</i>	1 Jam
11	Haeqal Adira Pratama	<i>Free Fire</i>	1 Jam
12	Hafidz Syadi Ismail	<i>Free Fire</i>	2 Jam
13	M. Haikal Al Hafiz	<i>Free Fire</i>	2 Jam
14	Maulana Habibi	-	-
15	Maulidia Rahmi	-	-
16	Muhammad Abrar	<i>Free Fire</i>	1 Jam
17	Muhammad Arif	<i>Free Fire</i>	1 Jam
18	Muhammad Aqil	<i>Free Fire</i>	1 Jam
19	Muhammad Fachri	<i>IDBS</i>	1 Jam
20	Muhammad Fauzan	<i>Free Fire</i>	2 Jam
21	Nisa Karisya	-	-
22	Nurul Asyifa	-	-
23	Putri Ratu Bulqis	-	-
24	Radhy Alfarisi Ramadhan	<i>Mobile legend</i>	1 Jam
25	Rafi Zidani Maulana	<i>Mobile legend</i>	2 Jam
26	Raihan Raja Bina	<i>Mobile legend</i>	3 Jam
27	Revan Urrahma Izzatullah. N	<i>Free Fire</i>	1 Jam
28	Rizki Maulidya Hajati	<i>Mobile legend</i>	1 Jam
29	Siti Mahdalena	-	-
30	Syakira Putroe Balqis	-	-
31	Syarafud Dinil U'qaili	<i>Free Fire</i>	2 Jam
32	Ulia Rizka	<i>Mobile legend</i>	2 Jam
33	Riva Syafina Faatin	<i>Mobile legend</i>	2 Jam

Sumber: SD Negeri 69 Banda Aceh, 2019

Permainan *MOBA* merupakan salah satu permainan yang sangat banyak di gemari oleh siswa, bahkan permainan *MOBA* merupakan permainan yang sangat

populer saat sekarang ini, Oleh sebab itu pengawasan orang tua sangat perlu, agar permainan *MOBA* tidak menjadi ketagihan dan kebiasaan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, terlihat bahwa anak-anak masih di batasi oleh orang tuanya dalam bermain *MOBA*, anak yang diperbolehkan bermain *MOBA* biasanya memiliki perjanjian dengan orang tuanya di antaranya seperti akan di perbolehkan bermain *MOBA* apabila belajar dengan baik dan memperoleh nilai yang tinggi dengan demikian anak tersebut akan termotivasi untuk belajar serta memperoleh hasil belajar yang tinggi, tentunya tidak berlangsung lama agar si anak tidak terus-terusan bermain *MOBA*.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut solusi yang ditawarkan adalah siswa tersebut diberikan batasan atau aturan saat bermain *MOBA* sehingga siswa tidak melupakan waktu untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Dampak Kebiasaan Bermain *MOBA* Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 69 Banda Aceh.”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan pada Dampak Kebiasaan Bermain *MOBA* Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 69 Banda Aceh. Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah bagaimana Dampak Kebiasaan Bermain *MOBA* Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 69 Banda Aceh.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kebiasaan penggunaan game *MOBA* di kalangan siswa.
2. Bagaimana deskripsi hasil belajar siswa yang bermain *MOBA* dengan siswa yang tidak bermain *MOBA*.
3. Peran serta perhatian orang tua siswa akan adanya pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana Dampak Kebiasaan Bermain *MOBA* Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 69 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Dampak Kebiasaan Bermain *MOBA* Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 69 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap guru, siswa pada umumnya dalam pembelajaran dan memberikan kajian teori mengenai hasil belajar siswa, dan untuk memberikan kajian teori atau deskripsi dampak permainan *MOBA* dengan hasil belajar.

2. Manfaat praktis

1. Tersedianya instrumen angket kebiasaan bermain *MOBA* terhadap hasil belajar siswa
2. Tersedianya instrumen wawancara kebiasaan bermain *MOBA* terhadap hasil belajar siswa.

