

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Internet juga dapat menunjang segala aspek kehidupan, seperti melancarkan pekerjaan, tugas-tugas berkaitan dengan sekolah atau perkuliahan, hubungan sosial dan hiburan. Menurut penelitian yang dilakukan (Angela, 2013: 532), fasilitas internet yang sering digunakan adalah *game online* yaitu sebesar 89 persen. Dalam beberapa tahun ini *game online* berkembang sangat pesat. Hal ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil. Pengguna *game online* di Indonesia terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai dua puluh lima juta orang atau meningkat 35 persen setiap tahunnya.

Dari besarnya jumlah tersebut, maka timbul kekhawatiran terhadap anak-anak yang semakin tidak terarah dalam memanfaatkan teknologi internet. Di balik berbagai kesenangan yang diberikan *game online*, jika tidak bijaksana dalam memainkannya

maka akan menjadikan dampak besar yang bisa merusak masa depan anak. Kondisi inilah yang dikhawatirkan akan mempengaruhi penyesuaian siswa terhadap lingkungan di sekitarnya, dan jika dibiarkan akan mempengaruhi penyesuaian sosial dimasa yang mendatang.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan, dan *game online* sendiri adalah sebuah *game* via internet, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau *Handphone* dan sejenisnya. Sedangkan *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai dewasa. Sependapat dengan pendapat Santrock (2007: 220) bahwa *game* memiliki peranan yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar.

Berbeda dengan permainan tradisional, permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, dan dakon sudah mulai ditinggalkan karena anak usia sekolah dasar lebih cenderung menyukai bermain *game online*. *Game online* sudah menjadi *trend* dikalangan anak-anak bahkan orang dewasa. Menurut (Hurlock, 2008: 220) pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan. Anak-anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game* terutama anak sekolah dasar, *game* memiliki peranan yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar.

Kebiasaan anak bermain *game online* dapat memicu anak untuk melakukan segala cara demi memenuhi keinginannya bermain *game online*. Telah banyak kasus

yang telah terjadi di masyarakat perbuatan yang dilakukan mulai dari berbohong sampai perbuatan yang melanggar hukum seperti judi, mencuri, dan tindakan kriminal lain untuk mendapatkan uang. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game* online terutama anak sekolah dasar. Menurut Hurlock (2008:220) Anak-anak di usia 10-11 tahun lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan. Dengan perkembangan teknologi anak-anak lebih cenderung menyukai bermain *game online* dibandingkan dengan bermain permainan tradisional.

Setiap orang perlu mengembangkan hubungan sosial, terutama bagi siswa. Siswa sangat membutuhkan dorongan atau koneksi hubungan dengan orang lain. Dalam interaksinya, siswa bisa menjalin hubungan dengan teman-temannya dan lain-lain. Namun, di dunia teknologi jaman sekarang yang berkembang pesat, sebagian siswa ada yang merasa tidak perlu berhubungan dengan orang lain. Siswa lebih memilih melakukan segala sesuatunya dengan teknologi. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi perkembangan siswa tersebut, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah seperti motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.

Berdasarkan beberapa kasus di atas, dapat diketahui bahwa *game online* memiliki dampak bagi penggunanya. Salah satu dampak positifnya adalah sebagai sarana hiburan, sedangkan dampak negatifnya adalah menjadikan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan dan menyebabkan kebohongan bahkan menjadi kriminal. Seseorang yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online*

mengakibatkan akan renggang dari teman-teman dan lingkungan pergaulan di kehidupan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain, perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan pada *game online*.

Dalam Penelitian Soetjipto (2013:Vol 32) tentang “Kriteria Kecanduan Internet” hasil yang diperoleh dari peneliti bahwa, berdasarkan penelitian kriteria anak yang memiliki kecanduan internet diantaranya: (1) Berbohong kepada anggota keluarganya, dan pihak lain dalam rangka menutupi aktivitas internetnya. (2) Menggunakan internet sebagai jalan keluar untuk mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan, dan depresi.

Penelitian Pradipta (2013: Vol 22), tentang “Adiksi *Game Online* Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta” . Peneliti menyimpulkan bahwa, siswa di Surakarta yang memiliki karakteristik yaitu usia 10-12-tahun mengalami kecanduan *game online*. Hal tersebut menyebabkan siswa memiliki gangguan fisik dan psikis. Secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan faktor penyebab kecanduan permainan internet diantaranya stres, kurang kegiatan yang menunjang bakat siswa, lingkungan yang kurang bersahabat, dan pola asuh orang tua.

Fenomena maraknya permainan internet juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas permainan internet dalam tiap komputer yang disediakan. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar 3.000 rupiah setiapjamnya, individu betah menghabiskan waktu berjam-jam

dalam kesenangannya bermain permainan internet. Karena kemudahan tersebut maka banyak orang yang dapat memainkan permainan-permainan yang ada di internet. Tidak hanya untuk orang dewasa, bahkan siswa sekolah dasar telah pintar memainkan permainan internet.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Bancaran 1 Bangkalan diperoleh data bahwa siswa kelas V banyak yang membawa *gadget* ke sekolah, siswa menggunakan pada proses pembelajaran. Selain itu pada jam istirahat siswa kelas V sedang asyik bermain *game online* di depan kelas bersama teman-temannya menggunakan *gadget*. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, siswa akan sulit menyesuaikan diri di lingkungan sosialnya, prestasi belajar siswa akan menurun, serta siswa akan bertindak kriminal untuk terus dapat melakukan kebiasaanya bermain *game online*.

Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian di SD Negeri Bancaran 1 Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas V SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap psikologis siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
- 2) Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?

- 3) Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap sosial siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
- 4) Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap kesehatan fisik siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
- 5) Bagaimana jenis-jenis perilaku kecanduan *game online* pada siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* terhadap psikologis siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
2. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
3. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* terhadap sosial siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
4. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* terhadap kesehatan fisik siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?
5. Untuk mengetahui jenis-jenis perilaku kecanduan *game online* pada siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

- 1) Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan pada bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (

FIP), Universitas Trunojoyo Madura, khususnya mengenai Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas V SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan.

- b. Dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik.

2) Praktis

a. Peneliti

penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi pada zaman yang telah maju ini. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih memiliki dampak negatif bagi anak jika tidak dapat digunakan dengan bijak.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai gambaran siswa yang memiliki kecanduan *game online* di SDN Bancaran 1 Bangkalan. Penelitian ini juga sebagai alat evaluasi selanjutnya agar dapat memperbaiki kebiasaan siswa yang kecanduan *game online*.

c. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dirinya sendiri bagaimana gambaran kecanduan bermain *game online* yang akan berdampak negatif pada dirinya sendiri. Penelitian ini juga dapat mengetahui upaya yang dilakukan siswa untuk bermain *game online*.

Siswa diharapkan dapat memperbaiki kebiasaan yang telah dilakukan untuk mengurangi intensitas bermain *game online*.

1.5 Asumsi

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Jadi Kecanduan permainan internet adalah suatu kondisi dimana pengguna permainan internet secara bertahap mengembangkan kebiasaan memainkan permainan internet tersebut.

- 1) Kecanduan misalnya anak yang melakukan sesuatu secara terus menerus sehingga membuat anak tersebut lupa diri dan selalu merasa ingin melakukan secara terus-menerus tanpa memperdulikan apapun.
- 2) Bermain *game online* dalam penelitian ini yaitu anak yang memiliki kebiasaan bermain *game online* secara terus-menerus yang akan menyebabkan kecanduan terhadap anak, yaitu psikis, sosial, prestasi, dan kesehatan fisik siswa dalam bermain *game online*.