

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Penggunaan teknologi tidak mengenal usia. Teknologi digunakan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif kepada para penggunanya.

Dampak positif yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tidak membutuhkan waktu yang lama. Berbeda dengan sebelum adanya teknologi untuk berkomunikasi atau memecahkan masalah butuh waktu yang lama. Tetapi tidak semua penggunaan teknologi berdampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negatif kepada para penggunanya.

Salah satu contoh yang konkrit, di era modern ini terkadang manusia lupa akan hakikatnya sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang membutuhkan orang lain. Penggunaan teknologi menyebabkan penggunanya lebih individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan manusia lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya. Pengguna teknologi lebih meningkatkan menggunakan teknologi yang ada di tangannya dibandingkan menyapa orang sekitar.

Anak-anak pada saat ini sudah banyak menggunakan *gadget*. Biasanya mereka mendapatkan *gadget* dari orang tua untuk kemudahan berkomunikasi.

Tetapi, anak-anak memanfaatkan *gadget* untuk bermain. Bermain *game* adalah salah satu manfaat yang memberikan hiburan bagi anak, karena dunia anak memang identik dengan bermain.

Berdasarkan hasil survey the Asian parent Insights (2014) (dalam Fajrin, 2014:5), di kawasan Asia Tenggara, pada 5 Negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia dengan melibatkan 2.417 orangtua yang memiliki *gadget* dengan anak usia 3-8 tahun. Dengan jumlah sampel orangtua tersebut diperoleh, 3.917 sampel anak-anak usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orangtua, 18% menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Hasil survey tersebut membuktikan bahwa penikmat *gadget* ini bukan hanya orang remaja hingga dewasa, namun juga anak-anak. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan (*games*).

Survey selanjutnya pada anak usia 6-8 tahun dan menghasilkan data bahwa konten pada *gadget* yang paling banyak dikonsumsi oleh para responden adalah konten permainan (*games*) yakni sebanyak 89% pada responden laki-laki, dan pada responden perempuan sebanyak 74%.

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung, seperti petak umpet, layang-layang, dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online*. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak

hingga dewasa. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* dibandingkan orang dewasa, terutama anak sekolah dasar. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Jenis *game* mungkin sangat banyak dan bervariasi, dari media untuk memainkannya yang berbeda, cara bermain dan jumlah pemain. Menurut (dalam Retno 2013⁴⁷⁴) jenis-jenis *game* sebagai berikut; (1) *Action games*, biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda. (2) *Adventure Game* adalah *game* yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika, kebanyakan *games* jenis ini masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Kadang juga meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada *game* ini biasanya melibatkan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. (3) *Real World Simulation*, meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Game* ini melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti *game Championship Manager*. (4) *Strategy Game* dan (5) *Vehicle Simulation Game*.

Permainan adalah suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tidak terkecuali bagi penyandang cacat. Permainan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan dan cenderung menjadi kebutuhan dasar. Para ahli pendidikan juga mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari

bermain. Menurut Agus Mahendra, (dalam Thobroni 2005:42) menjelaskan bahwa bermain dapat menimbulkan keceriaan, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah dan melakukan gerakan-gerakan tanpa paksaan dan hambatan.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak berdampak positif dan berdampak negatif. Salah satu dampak positif yaitu memudahkan komunikasi antara anak dan orangtua sedangkan dampak negatifnya yaitu *gadget* dimanfaatkan untuk bermain *game* sehingga anak lupa kegiatan belajar di rumah. Maka dari itu orangtua perlu mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga tidak mengganggu proses belajar dan sosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada, sehingga anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi.

Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* dalam bermain *game*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih permainan dalam *gadget* tersebut dibandingkan bermain bersama dengan teman-temannya di taman bermain maupun di lingkungan sekitarnya. Sehingga komunikasi sosial antar anak dengan masyarakat berkurang bahkan semakin luntur. Perkembangan anak-anak yang individualis ini menyebabkan anak-anak tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan dari anak-anak hingga dewasa.

Interaksi sosial pada masa anak-anak sangatlah penting dalam menumbuhkan kembangkan jiwa sosial anak. Kepedulian mereka terhadap sesama akan mudah terasah dengan melakukan aktivitas sosial, misalnya bermain dengan sesama

teman di sekitar rumahnya, mengunjungi teman bermain yang sedang sakit, ikut berpartisipasi dalam gotong royong lingkungan setempat. Menurut Walgito (2003:65) ”menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu lain, atau sebaliknya.

Sementara Soerjono (2012:62) “merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia”. Pergaulan sosial yang demikian akan mendukung sikap positif pada anak. Misalnya, munculnya sifat empati pada sesama, mendukung bertumbuhnya sifat saling menghargai, suka menolong, memupuk sikap saling bertoleransi dan sifat bertanggung jawab.

Gadget sangat efektif dalam membatasi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Kesenangan anak menggunakan *gadget* terutama untuk permainan *game* membuat kepedulian terhadap sekitarnya rendah. Pembatasan interaksi sosial anak oleh *gadget* dapat dengan mudah menghilangkan kesempatan anak untuk belajar hal banyak di luar dirinya. Anak yang terlanjur kecanduan memegang *gadget* dan bermain *game* seringkali tidak mengenal tempat dan waktu. Bermain *game* dalam *gadget* bisa mereka lakukan saat berdiri, saat duduk-duduk, bahkan saat berbaring atau sambil tiduran.

Keseringan bermain *game* dapat mempengaruhi kepribadian anak. Karena anak di usia 4-7 tahun mereka cenderung meniru dan menyerap apa saja yang dilihatnya sehingga hal inilah yang dapat mempengaruhi terhadap perkembangan anak itu sendiri. Terlebih lagi saat ini telah beredar banyak sekali *game* yang

mengandung unsur kekerasan di dalamnya. Berbagai dampak yang timbul akibat kecanduan *game online* pada anak, khususnya tindak agresif, seperti berkata kasar hingga membacok teman Purnomo (dalam Kurniati, 2011:3).

Dampak negatif pada *game* dapat mempengaruhi karakter anak menjadi seorang pemberontak dan memicu rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu yang terlarang, dan membuat anak tersebut mempunyai perilaku yang sulit diterima oleh orang di sekitarnya. Unsur kekerasan yang ditampilkan pada *game* ternyata sangat berbahaya karena akan memberikan inspirasi-inspirasi anak dan anak akan mudah berfikir menyelesaikan segala sesuatu dengan cara kekerasan.

Misbach (2006:3) (dalam Haerani, 2012) mengemukakan bahwa permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi sosial anak, akibatnya anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis.

Keseringan anak melihat adegan kekerasan juga dapat membuat anak melakukan cara-cara kekerasan untuk mendapatkan segala sesuatu yang mereka inginkan. Anak akan cenderung mudah mempraktekkan bentuk kekerasan yang dilihatnya di *video game* karena kemampuan menimbang sebab-akibat yang mereka miliki masih rendah, sehingga anak-anak akan berperilaku agresif. Dengan adanya permainan *game* dalam *gadget* akan mengurangi terciptanya nilai-nilai kebersamaan. Di samping itu juga menciptakan suasana tegang dan menimbulkan agresif yang kuat, yang membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang dan akan kecewa bahkan tidak bisa menerima kekalahan.

Anak Sekolah Dasar di SDN Blega 03 mempunyai minat yang tinggi dalam memiliki *gadget*, namun mereka tidak terlalu sering menggunakannya, karena dalam peraturan sekolah tidak diperkenankan siswa-siswi menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar berlangsung, karena dapat membuat siswa-siswi menjadi tidak fokus dalam mengikuti pelajaran.

Namun pihak sekolah memberi keringanan pada siswa yang membawa *gadget* untuk kepentingan yang mendesak (untuk menghubungi orangtua) dengan syarat menitipkan kepada guru dan dapat diambil kembali ketika jam pulang sekolah, karena mereka membawa *gadget* digunakan untuk menghubungi orangtua mereka untuk minta jemput. Selain untuk berkomunikasi, mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, seperti dalam observasi yang pernah peneliti lakukan pada siswa SDN Blega 3, ketika sudah pulang sekolah dan bermain di lingkungan rumah/tempat tinggal terlihat beberapa siswa-siswi sedang bermain *gadget* mereka bergerumbul bersama teman-teman. Hal tersebut dapat dilihat bahwa *gadget* saat ini juga menarik perhatian anak-anak sekolah dasar khususnya di SDN Blega 03.

Dalam menggunakan *gadget* yang dimiliki, sebanyak 33 siswa atau 37% menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, karena *smartphone* yang dimiliki siswa terdapat banyak bermacam-macam *game*, *game* yang biasanya sering dimainkan siswa-siswi salah satunya ialah “*subway surf*”. Bahkan saat ini *game* dalam *smartphone* semakin banyak dan bervariasi. Selain itu *game* dalam *smartphone* saat ini juga dapat dimainkan bersama dengan sesama pemain dalam *gadget* tersebut.

Sebagian besar siswa-siswi SDN Blega 03 ini memiliki *gadget* yakni sebanyak 59% atau 52 siswa menjawab bahwa teman sebaya juga memiliki *gadget*. Maka dari hal itu dapat diketahui bahwa saat ini anak sekolah dasar sudah banyak yang memiliki *gadget* secara pribadi. Nilai kebersamaan yang berada di lingkungan SDN Blega 03 di tengah berkembangnya teknologi seperti adanya *gadget* tidak sepenuhnya luntur, masih banyak dari siswa-siswi yang lebih memilih untuk berinteraksi sosial dengan teman atau lingkungan sekitar.

Indikator dari nilai kebersamaan meliputi kegiatan siswa dalam lingkungan sekolah dan masyarakat, seperti; memiliki rasa peduli terhadap sesama, ikut serta dalam kegiatan-kegiatan sosial, melakukan interaksi dan bermain di lingkungan tempat tinggal. Siswa dikatakan mempunyai dan menjunjung nilai kebersamaan apabila indikator di atas sudah terpenuhi.

Untuk lebih mendukung proposal penelitian ini, maka perlu adanya penelitian terdahulu yang relevan. Oleh sebab itu penulis mencantumkan penelitian yang dilakukan oleh Ina Astari. Penelitian yang dilakukan oleh Ina dengan judul “Pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial”. Pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan ponsel terhadap interaksi sosial.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengangkat judul tentang “Dampak Permainan *Game* dalam *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa (Kasus nilai kebersamaan pada siswa-siswi SDN Blega 03).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak *game* dalam *gadget* terhadap perilaku sosial siswa-siswi di SDN Blega 3?
2. Bagaimana nilai-nilai kebersamaan yang tercipta pada siswa-siswi di SDN Blega 3?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas dapat digunakan sebagai dasar sebagai tujuan penelitian, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dampak *game* dalam *gadget* terhadap perilaku sosial siswa-siswi di Sekolah Dasar Blega 3?
2. Untuk mengetahui nilai kebersamaan yang tercipta pada siswa-siswi di SDN Blega 3?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa adalah untuk mengerti dampak dari permainan *game* yang berlebihan yang akan mengurangi nilai kebersamaan terhadap teman sebaya/teman bermain yang seharusnya masih mereka alami.
2. Bagi Kepala Sekolah dan Guru adalah sebagai tenaga pendidik mempunyai andil yang besar dalam hal membangun karakter siswa-siswi dan dapat menjadi modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar, sehingga menjadi pola mengajar yang tepat bagi siswa di era digital.
3. Bagi pendidikan memperoleh gambaran tentang dampak permainan *game* dalam *gadget* kepada siswa-siswi di Sekolah Dasar, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pembentukan karakter siswa-siswi di era digital.

4. Bagi orangtua sebagai gambaran dalam mendidik dan mengawasi anak di era digital ini untuk tidak melupakan bahwa mereka adalah makhluk sosial yang harus berinteraksi di lingkungan masyarakat.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi dengan dilaksanakannya penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti berasumsi bahwa terdapat adanya dampak permainan *game* dalam *gadget* terhadap perilaku sosial siswa-siswi di SDN Blega 03?
2. Adanya nilai kebersamaan yang tercipta pada siswa-siswi di SDN Blega 03?