

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini hampir seluruh kalangan menggunakan fasilitas internet yang sudah banyak digunakan oleh sebagian besar masyarakat. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik itu pada aspek pendidikan, ekonomi, kesehatan, maupun aspek lainnya (Cholik, 2021:6). Tidak hanya di kalangan dewasa namun di kalangan remaja maupun anak-anak pun sudah banyak mengetahui bagaimana dan apa itu internet. Di dalam penggunaan fasilitas internet terdapat fitur-fitur atau *search engine* yang dapat membantu berbagai aktifitas manusia, contohnya *google*. Banyak bergantung pada informasi yang terdapat pada internet, karena bagi sebagian besar masyarakat informasi yang terdapat disana sangat akurat. Banyak hal hal baru yang bisa dengan mudah didapatkan melalui internet. Penggunaannya pun mulai dari anak usia 5 tahun sampai usia dewasa bisa menggunakan media ini. Internet tidak hanya berfungsi sebagai layanan hiburan, namun juga sebagai metode dalam pembelajaran bagi sebagian besar anak didik.

Perkembangan *game online* sendiri juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri (Sari & Nurjanah, 2020:995). Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulu berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* pada saat muncul pertama kalinya ditahun 1960, komputer pun hanya dapat digunakan 2 orang saja dalam bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di ruangan yang sama. *Game online* yang populer kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer dan akhirnya dilepas lalu di komersialkan, *game* inilah yang menjadi insprasi bagi *game* lainnya. *Game online* adalah *game* yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Namun, *Game online* berbeda dari game yang lain, *Game online* tidak ada akhirnya dan *game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan

menukarkan mata uang di *game online* dengan berbentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter kepada orang lain.

Game pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress, namun sekarang *game* dapat membuat pemainnya mengalami ketergantungan hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal. Terdapat berbagai macam *game*, ada *game* yang dapat dimainkan secara *offline* dan *game* yang dimainkan secara *online*. Munculnya *game online* belakangan ini sedikit memicu perhatian masyarakat akan dampak yang ditimbulkan seperti *gamers* yang kesehariannya menghabiskan waktu untuk bermain *game* (Fasya & Amelia, 2017:129). Sebagian besar *game online* juga mengandung unsur kekerasan yang memicu agresivitas terhadap penggunaannya hal ini juga berdampak terhadap emosi anak tersebut.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis (Lestari,2018:2). Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan sulit untuk bersosialisasi. Sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya ada di dalam *game* tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah ke bawah.

Bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya *game online* yang sudah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar yang saat ini sudah bisa dikategorikan dalam tahap kecanduan *game online*. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Jinan (2018:106) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan *game online* memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain *game online* saja.

Dari studi awal yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri Bangunsari Pacitan, ditemukan permasalahan yang terjadi di kelas 5 mengenai pengaruh *game online*. Siswa kelas 5 banyak yang belum mengetahui dampak negatif tentang *game online*, seperti anak mudah emosi, anak lebih sering menyendiri, mata menjadi perih dan gatal akibat terlalu lama bermain game. Akan tetapi dari pengaruh negatif tersebut juga terdapat dampak positif, seperti secara tidak langsung anak belajar kosakata bahasa Inggris dan mendapat pengetahuan yang terdapat pada *game*. Terdapat beberapa siswa kelas 5 yang bermain *game online* sering menghabiskan waktunya dengan sia-sia demi bermain *game* dan tidak melakukan aktifitas lainnya seperti mandi, makan, dan menyelesaikan tugas dari sekolah.

Berdasarkan latar belakang pada uraian di atas tentang dampak *game online* terhadap siswa sekolah dasar, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku dan Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar SD Negeri Bangunsari Pacitan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan sehingga dapat mempengaruhi perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar.
2. Siswa yang kecanduan *game online* dapat memicu berubahnya perilaku menjadi agresif, gangguan interaksi sosial, gangguan pada kesehatan, dan aktivitas belajar menjadi terganggu.
3. Meskipun terdapat dampak positif dari bermain *game online*, namun dampak negatif *game online* bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku anak yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial, mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit gangguan jiwa, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Dari uraian diatas penulis memilih judul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku dan Perkembangan Sosial Anak Sekolah di SDN Bangunsari Pacitan”**.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis maka adapun batasan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak Sekolah Dasar. Batasan-batasan masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Bangunsari Pacitan
2. Pengaruh lingkungan sosial game terhadap perilaku anak
3. Intensitas bermain game online dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar setiap siswa menyadari bahwa kecanduan *game online* itu dapat membawa pengaruh buruk terhadap perilaku perkembangan sosial. Diharapkan supaya peserta didik dapat meluangkan lebih banyak waktunya untuk melihat buku dan belajar. Adapun manfaat lain yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis

Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi, memberikan gambaran pengetahuan pengaruh *game online*, membantu masyarakat

dalam menghadapi permasalahan tentang perilaku dan tumbuh kembang anak sekolah dasar.

2. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan dan pengetahuan terutama mengenai hubungan *game online* terhadap perilaku perkembangan sosial anak sekolah dasar, mengembangkan konsep dan kajian lebih mendalam tentang pengaruh *game* terhadap perkembangan sosial anak, sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

