BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat bukan hanya dirasakan oleh masyarakat golongan dewasa tetapi juga golongan anak-anak. Banyak sekali penawaran yang dimiliki mulai dari dengan mudah mengakses data orang lain sampai dengan hanya mencari hiburan seperti game online secara luas bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari gadget atau internet karena sangat mudah membantu keseharian masyarakat. Anak-anak di usia yang sangat belia sudah bisa menggunakan gadget dengan semestinya. Walaupun perkembangan teknologi banyak memberikan dampak positif tidak dipungkiri perkembangan teknologi juga bisa memberikan dampak yang negative. Seperti halnya game online akan memberikan efek kecanduan bagi pengguna agar terus-menerus menggunakan game online namun ketika kondisi mata yang terus menatap gadget dengan waktu lama akan menimbulkan dampak kesehatan mata yang buruk dan kerusakan pada mata selain itu juga bisa mengganggu emosi anak.(Paremeswara & Lestari, 2021) Game online adalah suatu game yang berbasis online sehingga penggunaanya harus terhubung dengan internet untuk bisa digunakan dan diakses, dalam game online menawarkan banyak sekali jenis dan kriteria game online yang berbeda-beda. (Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, 2021)

Game online bisa berkembang dan berfungsi sesuai penggunaannya. Ketika pengguna dengan bijak maka fungsi dan manfaat yang dihasilkan akan menjadi nilai yang berguna. Saat ini banyak kalangan anak muda yang menciptakan robot-robot sesuai perkembangan teknologi, robot tersebut dioperasikan menggunakan internet sehingga bisa dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari dan mempermudah pekerjaan manusia. Menciptakan sebuah robot yang handal dan sesuai keinginan maka memerlukan sebuah bahasa programmer yang bisa mengartikan bahasa-bahasa kode agar mudah dibaca oleh computer. (atrida, & ramadhan, 2020.)

Kalangan anak-anak sudah mulai diberikan pengetahuan mengenai perkembangan teknologi sejak dini diharapkan mereka menjadi bibit unggul yang bisa mengimbangi dan berkembang pada kemajuan teknologi yang mampu menciptakan pembaruan serta penemuan yang professional. Masa anak-anak merupakan masa yang paling penting dalam kehidupan seseorang, dimana saat ini anak banyak menyerap serta mengingat perilaku dan kebiasaan orang di sekelilingnya sehingga pada saat remaja dan dewasa mereka mempraktekkan hal tersebut. Perlu adanya perhatian khusus terutama orang tua sehingga anak tidak mudah salah dalam memilih pergaulan maupun pilihan, perkembangan teknologi dengan mudah orang lain akan masuk ke dalam kehidupan seseorang (Dominirsep O, 2021).

Pada zaman dahulu anak-anak lebih memilih aktivitas diluar dalam artinya bermain tradisional yang bisa dikatakan dengan permainan fisik walaupun berdampak langsung secara fisik dari jatuh dan lain sebagainya

namun permainan tradisional lebih efektif untuk dilakukan bisa menjadi pengganti olahraga, serta meningkatkan ketangkasan kecerdasan otak. Namun fenomena pada saat ini anak lebih memilih untuk bermain melalui gadget dan secara online. Salah satu factor penunjang game online lebih diminati waktu yang digunakan bisa kapanpun dan dimanapun disela-sela belajar mereka bisa merefreshkan pikiran dengan bermain game, game online tidak tergantung jumlah kehadiran sejumlah teman karena teman datang dari dunia maya atau sesama pengguna jejaring internet. Selain itu juga bisa dilakukan sendiri atau secara individu (Akbar, 2020)

Anak-anak yang tidak bisa mengendalikan dirinya pada game online akan banyak menimbulkan dampak negative yang didapatkan. Banyak anak usia dini yang kecanduan bermain game online. Permainan game online tidak hanya digunakan oleh kalangan laki-laki saja namun kalangan perempuan pun juga banyak yang menjadi gamers. Dampak yang didapat ketika anak kecanduan game online bisa dilihat lama penggunaan game online. Selain menyerang penglihatan mata maka dampak lain yang didapat adalah gangguan emosional anak akan mudah dan rentan untuk berperilaku secara agresif. Motivasi belajar anak akan ikut turun ketika game online sudah meracuni otak anak. (Larasati & Kanzunudin, 2023)

Munculnya berbagai macam permainan game online, sebagian besar dari pihak pelar maupun anak-anak. Dikalangan saat ini anak-anak banyak menguasai tentang game online. Namun pada masyarakat belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan game online, karenayang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain game

online adalah sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan – kegiatan yang telah dilalui sebelumnya. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental bagi pelajar maupun non- pelajar dalam menjalani fase perkembangan remaja awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status pelajar apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut. (Markurius et al., 2022) Banyak anak - anak, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak-dampak dari bermain game online tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga sudah sampai pada daerah pedesaan. Sehubungan dengan peminat *game online* yang mayoritas adalah pelajar baik SD, SMP, maupun SMA maka tidak heran jika anak-anak dalam usia tersebut sangat lebih mahir memainkan *game* ketimbang orang dewasa. Berbeda dengan dulu, jika laptop atau komputer hanya bisa digunakan oleh anak di bawah usia 15 tahun dan menurut mereka itu benda asing. Namun pada zaman modern seperti sekarang ini, anak yang baru berumur 5 tahun sudah sangat mahir memainkan gadget. Selain dampak psikologis game online juga bisa berdampak pada kesehatan fisik sama halnya pada dampak psikologis. Dampak fisik juga berpengaruh besar pada kondisi tubuh. Kebiasaan anak – anak yang lama

bermain gadget akan berpengaruh pada mata, mata akan menjadi buram dan pandangan akan menjadi kabur. Saraf mata akan lama kelamaan akan tegang dan terjadi kerusakan pada saraf dan berakibat fatal. Selain kerusakan pada saraf mata kecanduan game online juga berdampak pada keterlambatan saraf otak dalam berfikir dan berkonsentrasi sehingga mengganggu kecerdasan. (Irman & Morika, 2022)

Screen time yang terus berkelanjutan dan tidak terkontrol maka akan mengakibatkan beberapa masalah atau dampak negative diantaranya dampak yang timbul pada kesehatan terutama mata, mata yang terlalu lama memandang gadget akan terasa lelah dan kabur sehingga akan berdampak buruk pada kesehatan mata selain berdampak pada kesehatan game online juga berdampak pada kesehatan mental dimana seseorang akan mengalami kecanduan game online. Dari data (Kemenkes RI, 2020) Data menunjukkan bahwa sekitar 38-71% siswa di seluruh dunia mengalami stres, sementara di Asia angkanya sekitar 39,6 hingga 61,3%. Sementara, di Provinsi Jawa Timur telah mengalami sedikit penurunan penduduk dengan gangguan emosional, pada tahun 2013, persentasenya sebesar 7,5%, namun pada tahun 2018, angkanya turun menjadi 6,82%. Game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi serta ketegangan pikiran jika seseorang yang sudah mengalami kecanduan game online maka akan memiliki sifat yang agresif serta kecenderungan berfikir otodidak sehingga akan berakibat pada gangguan kesehatan mental. (Sidjabat & Tiesnady, 2023) Penyakit yang sering muncul pada anak yang kecanduan game antara lain yakni lebih memprioritaskan game daripada

yang lainnya. Hal ini peran orang disekitar sangatlah penting terutama peran dari orang tua. Orang tua sebisa mungkin mengontrol durasi anak bermain gadget maupaun bermain game, ketika pengawasan dari orang tua dirasa kurang makan akan muncul beberapa masalah kesehatan yang lainnya mulai dari fisik anak maupun psikis anak (Meidy & Jenny, 2021). Dalam mengatasi hal tersebut orang tua seharusnya bisa mengatasi dan memberikan screen time yang tepat untuk anak bermain game online maupaun gadget. Motivasi anak untuk belajar kurang dapat dimulai dari dukungan keluarga, karena keluarga adalah sekolah dan lingkup terdekat anak. Selain itu keluarga adalah sosok yang paling penting dan berpengaruh dalam kehidupan setiap anak. Motivasi, dukungan, kasih sayang serta perhatian yang diberikan oleh keluarga dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas secara positif. Kurangnya perhatian yang intensif anak akan lebih memilih kenyamanan diluar dan bisa mengganggu motivasi belajar anak. Penting orang tua memberikan edukasi dan pembelajaran penting dalam cerdas menggunakan kemajuan teknologi. (Gloria Shania Tompi, Ardiansa A.T, 2022).

Berdasarkan penelitian (Amalia & Aunillah Naya, 2023)uraian hasil penelitian yaitu Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend berpengaruh positif, peserta didik saat bermain game mobile legend mendapatkan kosa kata baru yakni vocabulary berupa push, kill, ulti, good game, buff, lord, minion, turtle,victory, defeat dll, awalnya mereka tidak paham maksud vocab tersebut, namun dengan inisiatif mereka dana rasa ingin tahu yang tinggi

mereka mencari di youtube atau google translate, bahkan juga bertanya kepada orang yang lebih tua. Selain itu anak usia sekolah dasar di jaman sekarang mereka lebih melek teknologi, mereka sudah bisa menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan tidak tertinggal oleh generasi dari bangsa lain.

Sikap yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend dalam segi sikap emosional peserta didik berpengaruh negative mereka belum mampu mengontrol perilaku mereka terbukti dengan menunda ibadah, makan, perintah orang tua, selain itu tidak jarang mereka juga berkata kotor saat mendapatkan anggota tim kurang bagus dalam bermain. Akan tetapi sikap emosional seperti berkata kasar tersebut tidak ditujukan saat mereka berinteraksi kepada orang yang lebih tua. Selain itu bermain game 3-5 jam juga menghambat aktifitas yang lain, sehingga perlu peran orang tua untuk mendampingi dan mengarahkan anaknya untuk melakukan hal hal positif selain bermain game mobile legend. Keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend dalam segi keterampilan berpengaruh positif peserta didik mampu berinteraksi dengan orang yang lebih tua karena dalam game mobile legend terdapat fitur voice dimana mereka dapat berbicara terhadap anggota tim, hal tersebut tidak disadari juga termasuk kedalam interaksi sosial, selain itu mereka juga melakukan interaksi sosial secara langsung seperti mengaji, dan bermain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti pada tanggal 11 November 2023 di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten

Mojokerto menemukan semua siswa kelas 5 bermain game online mulai dari free fire, mobile legend dan sebagainya. Pada usia anak SD memiliki waktu yang cukup luang sehingga mereka gunakan untuk bermain game online sepulang sekolah. Pada era sekarang anak cenderung bermain game online secara bersama – sama yaitu biasa disebut dengan mabar. Seluruh sampel dengan jumlah 20 siswa mengatakan bahasa mereka memiliki durasi atau screen time bermain gadget lebih dari 2 jam. Sehingga hal ini bisa berdampak negatif bagi perkembangan anak. Selain itu screen time yang tidak optimal maka akan menurunkan potensi belajar siswa yang kecanduan game online akan lebih memilih game online daripada belajar. Hasil observasi dengan siswa bahwasanya mereka tidak diberikan waktu serta pengontrolan waktu yang signifikan oleh orang tua sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, pengetahuan dan sikap tentang dampak bermain game online. Selain itu di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto belum pernah untuk dilakukannya penelitian pengetahuan dan sikap tentang dampak bermain game online sehingga memperkuat peneliti untuk melakukan sebuah penelitian ditempat tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian tersebut maka rumusan masalah adalah

“Bagaimana analisis perilaku bermain game di gadget pada siswa kelas 5 di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui apakah analisis perilaku bermain game di gadget pada siswa kelas 5 di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pengetahuan tentang bermain game pada *gadget* siswa kelas 5 di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.
- b. Mengidentifikasi sikap tentang bermain game pada *gadget* siswa kelas 5 di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.
- c. Mengidentifikasi jenis permainan di gadget pada siswa kelas 5 di SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.
- d. Menganalisis hubungan pengetahuan dengan jenis permainan gadget pada siswa kelas 5 SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.
- e. Menganalisis hubungan sikap dengan jenis permainan gadget pada siswa kelas 5 SDN Kedungmaling Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Institusi

Sebagai bahan referensi dalam daftar pustaka perpustakaan pada institusi serta sebagai bahan ajar tambahan terkait pengetahuan dan sikap tentang dampak bermain game online.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Instansi Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan kesadaran dampak bermain game di gadget pada siswa sehingga ikut berperan aktif dalam pertimbangan edukasi game di gadget

b. Bagi Instansi Kesehatan

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan supaya instansi kesehatan memberikan edukasi dan pemantauan tentang factor resiko anak bermain game di gadget sebagai salah satu peningkatan kualitas lulusan Sekolah Dasar (SD)

c. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua bisa memantau dan mengendalikan screen time anak dalam bermain game online sehingga bisa mengurangi dampak dan factor resiko bermain game online