

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, kehadiran internet memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Populasi dunia pada tahun 2020 mencapai angka 7,83 miliar jiwa, pengguna internet di dunia mencapai 4,66 miliar jiwa. Sedangkan populasi Indonesia mencapai 207,2 juta jiwa, pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan selama periode 2016-2020. Kondisi tahun 2016 pengguna internet yang baru mencapai 25,37% menjadi 53,73% pada tahun 2020 (*Satistik Telekomunikasi Indonesia, 2020*). Pada masa pandemi anak-anak menggunakan internet untuk sarana proses pembelajaran sekolah dalam jaringan, tetapi pengguna *gadget* sering menggunakan internet untuk sarana bermain game, dan sosial media, sehingga *gadget* mengalami peningkatan dari segi penggunaannya (Maryanto, 2019).

Teknologi telah membawa perubahan pada bentuk permainan, melalui bantuan teknologi, anak-anak dapat melaksanakan kegiatan permainan menggunakan *gadget* yang dikenal dengan nama *game online*, yang dimainkan melalui bentuk koneksi internet. *Game online* disukai banyak orang mulai dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa, bermain *game online* di kalangan anak merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. (Anderson, 2016).

Munculnya *game online* telah menimbulkan emosi anak remaja tidak stabil, permainan pada *game online* dirancang untuk membuat remaja semakin tertantang

dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan anak tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Novrialdy, 2019).

Hasil penelitian Widyarti (2020) menyatakan responden yang bermain *game online* usia 10-13 tahun 20,7%, usia 14-16 tahun 45,9%, dan usia 17-19 tahun 33,3%. Di Indonesia penduduk berusia 12-34 tahun 64% mendominasi pengguna internet untuk bermain *game online*. Hasil ini sejalan dengan teori Anderson (2016) menyatakan anak-anak dan remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada dewasa, karena masa anak-anak dan remaja berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah anak-anak dan remaja yang bermain *game online* di Indonesia, sehingga di khawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali (Anderson, 2016).

Adiksi bermain *game online* rentan terjadi pada anak-anak dan remaja. WHO menyatakan kecanduan bermain *game online* sebagai penyakit mental. Menurut data Kominfo (2018) menyatakan rumah sakit umum Koesnadi Bondowoso Provinsi Jawa Timur merawat dua pelajar SMP dan SMA yang kecanduan *gadget* dalam tingkat yang sudah parah, sehingga ingin membunuh orangtuanya yang melarang menggunakan *gadget*. Interaksi sosial pemain *game online* cenderung emosional, karena rasa ingin menang yang tinggi sehingga akan marah ketika ada orang yang mengganggu aktivitas bermain *game online*, dan dapat mengakibatkan perselisihan antara teman bahkan antara saudara kandung. *Game online* memiliki

permainan yang beberapa di antaranya berpola perilaku kekerasan (Nirwanda and Ediati, 2016).

Pengaruh bermain *game online* memberikan dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya seperti kurangnya interaksi dengan orang disekitar dikarenakan terlalu fokus bermain *game online*, mempengaruhi kesehatan seperti berat badan menurun dikarenakan terlalu asik bermain *game online* sehingga lupa untuk makan dan minum, masalah penglihatan menurun dikarenakan radiasi dari layar alat bermain *game online*, kekakuan otot dan cedera tulang belakang karena posisi duduk terlalu lama serta kurangnya anggota badan untuk berolah raga, dan untuk jangka panjangnya dapat mengalami ketergantungan bermain *game online* (Miranti, 2019).

Sebagai efek dari media elektronik, anak-anak memiliki lebih sedikit ruang untuk berpartisipasi di dunia nyata. Anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar radiasi *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun, namun fakta di lapangan banyak anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari yang dianjurkan (Suhana, 2018).

Peran orang tua, saudara dan teman sebayanya yang dulunya sebagai teman bermain sekarang telah digantikan oleh *gadget*. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya psikis maupun fisik manusia di masa anak-anak banyak bergerak agar tumbuh kembang optimal. Menurut penelitian yang dilakukan suhana & mildayani (2018) menyatakan kehidupan anak-anak prasekolah di era modern sangat dipengaruhi oleh media elektronik. Teknologi

yang semakin dikembangkan membawa dampak negatif dalam penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menimbulkan masalah interpersonal dan keterampilan komunikasi pada anak dan akan menjauhkan mereka dari alam dan lingkungan sekitarnya. Situasi ini dapat mengubah perilaku mereka dan mereka akan menarik diri dari kehidupan sosial dan dapat menurunkan tingkat kreativitas mereka (Suhana, 2018).

Pada umumnya dalam masa pandemi seperti sekarang penggunaan internet untuk menunjang dunia pendidikan sangat berpengaruh, tidak menuntut kemungkinan penggunaan internet untuk bermain *game online* yang digunakan secara berlebih akan mempengaruhi sosial emosional saat bermain *game online*.

. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan oleh penulis melalui wawancara terhadap salah satu guru di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung mengatakan proses pembelajaran di saat pandemi sudah bisa di jadwalkan tiga hari tatap muka dan tiga hari daring, sehingga anak masih memanfaatkan perangkat *gadget* maupun komputer untuk melakukan proses pembelajaran daring, menurut salah satu guru mengatakan beberapa anak bermain meragakan salah satu aktor dalam game bersama temannya dan bahkan pernah ada laporan yang sampai menangis karena ketidak sengajaan terpukul oleh temannya sendiri ketika bermain meragakan aktor. Penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa-siswi di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung mendapatkan data bahwa banyak anak mengaku diberi gadget oleh orang tua untuk melakukan pembelajaran daring, namun anak-anak juga menyatakan suka menggunakan gadget untuk bermain *game online*

mengisi waktu luang di saat pandemi, dan beberapa anak lebih suka bermain *game online*. Penulis juga melakukan observasi terhadap siswa-siswi di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, ketika anak di lingkungan sekolah disaat jam istirahat terlihat beberapa anak juga ada yang terlihat bermain bersama temannya sedang meragakan salah satu aktor dalam *game online*, dan beberapa bahasa yang diucapkan meniru salah satu aktor dalam *game online*.

Berdasarkan data diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang gambaran sikap anak ketika bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan data diatas, peneliti menyusun rumusan masalah mengenai “Bagaimana gambaran sikap anak ketika bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan umum**

Tujuan umum merupakan tujuan penelitian secara keseluruhan dari yang ingin dicapai dalam suatu penelitian, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran sikap anak ketika bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.

### **2. Tujuan khusus**

Tujuan Khusus merupakan sebuah tujuan yang lebih terfokus menggali hal-hal sedang diteliti, adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi gambaran karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, lamanya waktu bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.
- b. Untuk mengetahui gambaran sikap anak ketika bermain *game online* berdasarkan aspek keinginan bermain, perasaan tidak menyenangkan, kehilangan control, pengulangan, timbul masalah negative, kepuasan.

#### **D. Sistematika Penulisan**

##### **1. BAB I Pendahuluan**

###### a. Latar belakang

Pada latar belakang menjelaskan mengenai dampak bermain *game online* dan menjelaskan mengenai hal yang diteliti oleh penulis.

###### b. Rumusan masalah

Pada bagian ini menunjukkan inti masalah yang hendak diteliti.

###### c. Tujuan penulisan

Tujuan penulisan berkenaan dengan tujuan yang hendak akan dicapai dengan melakukan penelitian yang berkaitan erat dengan rumusan masalah yang hendak diteliti.

###### d. Sistematika penulisan

Pada bagian ini menunjukkan semua yang dimuat pada penulisan.

##### **2. BAB II Tinjauan Pustaka**

Berisi landasan teoritis, hasil penelitian, dan kerangka pemikiran yang relevan.

### **3. BAB III Metode Penelitian**

Bab ini berisi jenis penelitian, desain penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, lokasi penelitian serta etika penelitian.

### **4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisi gambaran umum dari penelitian, analisis hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan dalam penelitian.

### **5. BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi hasil dari kesimpulan dan saran-saran untuk siswa maupun siswi dan institusi pendidikan.