

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan maupun di desa hampir semua menggunakan jaringan internet. Akses informasi yang cepat memang dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang<sup>1</sup>.

*Game* adalah suatu permainan tertentu yang di dalamnya terdapat aturan menang atau kalah. Dalam *game* tersebut termuat juga sebuah peraturan atau ketentuan yang harus diikuti oleh pengguna *game* tersebut. *Gameonline* adalah salah satu *game* berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet. *Gameonline* dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing jika penggunaannya terus-menerus. Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga sudah sampai pada daerah pedesaan. Seperti *game center* yang sudah memiliki pelanggan tetap yang

---

<sup>1</sup>Bargh & McKenna K. Y. A., "The Internet and Social Life," *Annual Review of Psychology* 55, no. 1 (2004):822

dapat memainkan *gamenya* dimanapun mereka berada. Jauh berbeda dengan warnet yang dulu memiliki banyak pelanggan.<sup>2</sup>

*Game* sendiri menurut perkembangannya sudah jauh berbeda antara dulu dan sekarang. Jika dulu *game* hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja, namun pada zaman seperti sekarang ini *gameonline* dapat dimainkan lebih dari 100 orang sekaligus dan dalam waktu secara bersamaan. Meskipun sebenarnya *game* dibuat dan ditujukan hanya untuk anak-anak, namun pada kenyataannya *game* sendiri tidak hanya dimainkan oleh anak-anak namun juga dimainkan oleh remaja maupun orang dewasa. Pelanggan setia dari permainan *game* sendiri mayoritas adalah anak-anak usia sekolah SD, SMP, hingga SMA Bahkan sampai mahasiswa sekalipun mampu memainkan *gameonline*. Namun tidak sedikit juga dari sekian banyak pengguna *game* yang ada pada sekarang ini memanfaatkan *game* sebagai hiburan saat lelah bekerja dan juga dimanfaatkan sebagai pekerjaan dan dapat menghasilkan uang dari bermain *game* tersebut.

Peminat *gameonline* 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. Bahkan kemampuan (*skill*) mereka menggunakan perangkat-perangkat *gameonline* jauh lebih mahir ketimbang remaja maupun orang dewasa. Hal inilah yang membuat mereka mempunyai rasa ingin tau yang cukup tinggi tentang internet, tetapi secara tidak langsung akhirnya mereka juga mempelajari penggunaan komputer dan internet.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Revi Andhika95, "Sejarah Perkembangan *GameOnline*"

<sup>3</sup> Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015).Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar

Pengaruh besar yang ditimbulkan dari penggunaan *gameonline* dapat mengambil alih perhatian anak-anak maupun remaja terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Perbedaannya pun juga sangat begitu jelas, dimana kalau dulu anak-anak bermain kelereng, yoyo, layang-layang, bola, dll. Jika dibandingkan dengan sekarang yang hampir mayoritas anak sudah mengenal apa itu *gameonline* dan sudah tidak tertarik untuk bermain yang lainnya. Bahkan ketika mereka sudah asik bermain *game*, ketika ada temannya memanggil mengajak bermain bola, si *gamer* tidak memperdulikan temannya tersebut. Bahkan untuk menoleh saja *gamer* tidak sempat karena terlalu asyiknya mereka bermain *game* tersebut.

Perkembangan teknologi pada masa sekarang menghadirkan jenis *game* yang cukup beragam. Dengan kehadiran dan keberagaman *gameonline* yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai permainan *gameonline* daripada belajar. Yang menjadi masalah sebenarnya bukan *gameonline* tetapi ketergantungan pada aktivitas bermain *gameonline* tersebut. *Gameonline* memiliki sifat adiktif atau candu,, yang mana hal ini dapat dibuktikan dengan keseharian mereka yang dapat memainkan *gameonline* 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu yang dibuang sia-sia hanya untuk bermain *game* tersebut<sup>4</sup>.

Anak-anak maupun remaja dapat dengan mudahnya tertarik bermain *gameonline* karena dalam *gameonline* tersebut terdapat berbagai macam permainan yang mengundang ketertarikan tersendiri. *Gameonline* menyediakan berbagai jenis permainan seperti : petualangan (*adventure*), pertarungan (*war/action*), sport, dan sebagainya. Permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, ada karakter yang terkesan nyata dan hidup. Tidak hanya itu, *gameonline* juga menyediakan

---

Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171.

<sup>4</sup> Adeng Hudaya, "pengaruh adiktif game online terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi", *Research and Development Journal Of Education* Vol. 2 No. 1, Oktober, (cileungsi: adeng hudaya, 2015), 43.

layanan *online chat* yang dapat membuat para *gamer* dapat berinteraksi sebelum, sesudah, atau bahkan permainan sedang berlangsung.

*Gameonline* yang masih terus berkembang membuat anak-anak maupun remaja menjadi kecanduan *gameonline*. *Gameonline* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *gameonline* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan<sup>5</sup>. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan tambahan seperti olahraga ataupun pelajaran tambahan yang lain agar siswa-siswi sedikit melupakan *game* yang selalu mereka mainkan. Selain itu, perlu adanya pengawasan dari orang tua dan harus tetap berkoordinasi dengan guru sekolah.

Penyedia jasa *gameonline* dipenuhi oleh kalangan pelajar yang terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah demi dapat bermain *gameonline*. Terkadang, apa yang pelajar tersebut lakukan tanpa sepengetahuan dari orang tua mereka, dan ada saja alasan yang mereka utarakan untuk dapat keluar bermain *gameonline*, mulai dari alasan belajar di rumah teman ataupun alasan yang lainnya. Dalam hal ini seharusnya orang tua mengetahui kemana anak-anak mereka setelah pulang sekolah.

Penghayatan yang dalam di mana seorang *gamer* seperti masuk ke dalam *game* dan seolah-olah *gamer* terlibat langsung di dalam permainan, maka *gamer* tersebut akan semakin menikmati dan akan semakin kecanduan. Immersion (*penghayatan*) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain *Gameonline* Terhadap Identitas diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016):50, [https://ppnijateng.org/wpcontent/uploads/2017/01/Keperawatan-Jiwa\\_-place-PDF-vol-4-No-1.54-60.pdf](https://ppnijateng.org/wpcontent/uploads/2017/01/Keperawatan-Jiwa_-place-PDF-vol-4-No-1.54-60.pdf)

<sup>6</sup> Dica Feprinca, "Hubungan Motivasi Bermain *GameOnline* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *GameOnline* Defence of the Ancient (DotA 2)," *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):4

*Gameonline* yang semakin lama terus berkembang membuat anak-anak lupa akan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar. Banyak dari mereka mayoritas mengabaikan pendidikan hanya untuk dapat bermain *game* tersebut. Adanya pengaruh dari orang tua yang kurang memperhatikan anak-anaknya, sehingga mereka dapat dengan mudah berbohong dan menyalah gunakan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar disekolah.

Penelitian ini diharapkan mampu membantu para orang tua untuk mengetahui mengenai permainan *online* dan hubungannya dengan pendidikan anak. Penelitian ini juga dilakukan karena didukung dengan perkembangan teknologi yang mana menuntut manusia untuk paham dan mengerti internet sejak dini. Namun, ketika mereka menggunakan teknologi internet yang dapat merugikan dirinya sendiri perlu adanya perhatian lebih dari orang tua, maupun dari pihak terkait.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti, bahwa di SDN 1 Kesugihan banyak siswa yang bermain *gameonline*. Hal ini dilakukan anak-anak seusia SD setelah pulang sekolah, atau di waktu libur. Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa anak-anak SDN 1 Kesugihan yang suka bermain *gameonline* berdampak pada pendidikan mereka. Waktu belajar mereka menjadi berkurang karena mereka terlalu asyik bermain *game* tersebut. Para orang tua yang seharusnya melarang anaknya bermain HP diwaktu jam belajar justru malah sebaliknya. Para orang tua cenderung memperbolehkan atau mengizinkan anaknya untuk bermain *game* tersebut. Padahal seharusnya orang tua melarang anaknya dan menyuruh anaknya untuk belajar. Akibat dari anak terlalu mementingkan *gameonline* daripada belajar adalah nilai mereka menjadi turun. Anak yang biasanya berprestasi mendapat peringkat 1 di kelas, menjadi peringkat 5 di kelas. Namun, tidak semua anak-anak hanya mementingkan

*gameonline* saja. Ada sebagian anak-anak yang meskipun mereka bermain *gameonline* namun mereka tetap belajar dan nilai mereka tetap baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan mengambil judul mengenai “Dampak Kecanduan *GameOnline* Terhadap Pendidikan Anak di SDN 1 KesugihanPulung Ponorogo.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka pokok permasalahannya adalah :

1. Apa saja bentuk dan faktor yang menyebabkan kecanduan *game* pada anak di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari adanya kecanduan *gameonline* terhadap pendidikan anak di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pokok-pokok permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk dan faktor yang menyebabkan kecanduan *game* pada anak di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan adanya kecanduan *gameonline* terhadap pendidikan anak di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis peneliti ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan wawasan pengetahuan dan manfaat dibidang pendidikan anak.

2. Secara praktis

- a. Bagi lembaga SDN 1 Kesugihan Pulung : harapan penulis dari penelitian ini adalah agar para orang tua siswa mengetahui dampak yang ditimbulkan dari *gameonline* atau para orang tua lebih mengawasi tingkah laku anak-anak mereka saat berada disekolah maupun dirumah.
- b. Bagi masyarakat dan pembaca: sebagai wadah informasi pengetahuan yang baik bagi masyarakat dalam mendidik anak-anak mereka.
- c. Bagi peneliti: penelitian yang dilakukan ini sebagai upaya penambahan wawasan dalam hal pendidikan anak serta sebagai partisipasi aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak.

#### **1.5. Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui gambaran secara umum dalam penelitian ini, peneliti menyusun skripsi ini berdasarkan dengan tata pedoman penulisan karya ilmiah. Terdapat 4 bab dalam proposal ini yaitu:

Bab I pendahuluan. Pembahasan yang terdapat dalam bab ini adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bagian bab ini merupakan kerangka awal penulisan sebagai pengantar untuk pembahasan bab selanjutnya.

Bab II tinjauan pustaka dan landasan teori. Terdapat dua pembahasan dalam bab ini yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Dalam tinjauan pustaka terdapat hasil penelitian terdahulu yang relevan yang berkaitan dengan masalah yang sedang dikaji peneliti. Landasan teori ini mengkaji tentang deskripsi dampak *gameonline* terhadap pendidikan anak. Penggunaan teori ini sebagai referensi dalam penelitian.

Bab III metode penelitian. Dalam pembahasan bab ini mengkaji beberapa sub bab metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, metode pengumpulan data, metode analisa data dan teknik validasi data.

Bab IV hasil penelitian. Pembahasan dalam bab ini adalah perolehan hasil penelitian yang telah dilakukan yang berupa gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V penutup. Bab ini membahas tentang kesimpulan dan implikasi. Dalam pengerjaan bab ini dapat diperoleh dari penelitian tentang dampak dari *gameonline* terhadap pendidikan anak di SDN 1 Kesugihan, Pulung, Ponorogo.