

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yaitu internet yang semakin pesat mempengaruhi gaya hidup yang semakin mencolok serta mempengaruhi model berkomunikasi massa untuk melakukan kegiatan hidup harian. Dulu internet dianggap sebagai sesuatu yang mewah dan rumit bagi orang awam namun sekarang internet telah menjadi sesuatu yang umum bagi banyak orang. Hampir semua orang memiliki akun di jejaring sosial, berinteraksi secara intensif dengan individu lain secara maya, namun sayangnya beberapa individu sekarang ini terlalu *over* dalam memandang atau menggunakan gadget miliknya, kurang berpikir apa yang dilakukannya itu memiliki dampak. Dimanapun dan kemanapun seseorang berada, ia tidak bisa lepas dengan *handphonenya* karena di era sekarang *handphone* sudah menjadi kebutuhan, ditambah lagi sekarang ini sudah memasuki era *smartphone*, sehingga banyak yang bisa dilakukan dalam satu genggaman saja.

Perkembangan teknologi memiliki banyak sekali manfaat yang bisa dimanfaatkan oleh manusia, diantaranya yaitu menghibur masyarakat. Adanya teknologi modern saat ini masyarakat akan mendapatkan hiburan-hiburan mereka sendiri, bagi sebagian orang yang merasakan kejenuhan dan tidak memiliki waktu atau kesempatan untuk mencari hiburan, maka dengan perkembangan teknologi ini sangat membantu karena sudah bisa menikmati hiburan melalui satu klik saja.

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu

menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Penggunaan yang berlebihan dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan anak-anak biasanya dipergunakan untuk bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja yang tidak asing (Syahrani, 2015). Sedangkan menurut Samuel (2010) merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan disediakan sebagai sebuah layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan sendiri atau secara bersamaan dengan menggunakan komputer atau *handphone* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Teknologi ini adalah sebuah *genre* permainan yang menggunakan mekanisme untuk menghubungkan dengan pemain 1 dan pemain lainnya atau disebut bermain bersama secara *online*.

Game online merupakan sebuah tren hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini. Pemain *game online* bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain *game online* dan banyak uang yang dikeluarkan. Samuel (2010) mengungkapkan bahwa hobi adalah kegiatan rutin atau kepentingan yang dilakukan untuk kesenangan, biasanya dilakukan selama seseorang luang waktu. *Game* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbarui tren *game* itu sendiri, baik jenis *game* maupun *update game* baru.

Pemain *game online* didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Affandi (2013) bahwa menurut penelitian pelajar yang mengalami kecanduan *game* di Indonesia lebih besar dibandingkan di Korea Selatan, di Ibukota saja terdapat 14% pelajar kecanduan *game online* sedangkan di Korea Selatan angkanya hanya 12% adiksi *gamanya*. Hal ini juga dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game center* yang

main game online di dalamnya adalah pelajar. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena mereka masih berada pada usia sekolah. Penelitian yang dilakukan Pratiwi *et al* (2020) menyatakan bahwa seorang anak yang suka bermain game menggunakan ponsel harus berhati-hati, karena ia khawatir akan mengalami kecanduan bermain ponsel (homofobia).

Peneliti melakukan wawancara terhadap 20 siswa sekolah dasar kelas IV di desa Pagendisan Dukuh Kampung Metu Pati Jawa Tengah. Wawancara dilakukan di daerah rumah peneliti karena kondisi yang tidak memungkinkan para peserta didik untuk ke sekolah. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 20 siswa kelas IV, keseluruhan siswa mengaku bahwa mereka sudah diberikan *handphone* oleh orangtuanya, dan dari keseluruhan itu semuanya sudah terdapat aplikasi *game online*. Hasil wawancara menyatakan bahwa para siswa bermain *game online* ketika dirumah, karena ketika sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa telepon genggam. Sementara itu, frekuensi bermain *game online* oleh para siswa kelas IV adalah setelah pulang sekolah, sore hari, dan malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menyatakan sebelum berangkat sekolah mereka selalu bermain *game online*. Melihat seringnya frekuensi para siswa bermain *game online* ternyata berdampak pada minat belajar siswa di rumah. Pembelajaran dilakukan dirumah karena memang negara Indonesia sedang menghadapi pandemi global yaitu virus *corona* yang tidak memungkinkan siswa untuk belajar disekolah. Oleh karena itu, pembelajaran dirumah dibimbing oleh orangtua masing-masing.

Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa bermain *game online*, hal tersebut menarik perhatian peneliti. Interaksi siswa yang sering bermain *game online* mempengaruhi kemampuan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar permainan *game online* pun menjadi berbeda. Bahkan terdapat anak yang sangat susah diajak interaksi atau berkomunikasi. Interaksi yang rendah dari siswa yang kecanduan *game online* akan memicu sikap acuh tak acuh terhadap sesama

teman bahkan menyakiti teman. Kenyataan yang ada bahwa setiap manusia membutuhkan interaksi sosial yang baik karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari hubungan satu dengan yang lain. Interaksi yang sering dilakukan manusia adalah komunikasi, yakni proses penyampaian dan pertukaran pesan (**Lampiran 5A**). Pada dasarnya komunikasi dilakukan sejak manusia tersebut terlahir dan terus berjalan seiring dengan kehidupan manusia.(Mirza, 2007).

Siswa yang kurang berkomunikasi dengan orang lain dipastikan akan tersesat, karena tidak akan sempat menata dirinya dalam lingkungan sosial. Komunikasi yang memungkinkan individu untuk menafsirkan situasi apa pun yang bisa dihadapi menjadi hilang karena kurangnya interaksi sosial. Komunikasi pula yang memungkinkan untuk mempelajari dan menerapkan strategi-strategi untuk mengatasi situasi problematika yang dimasuki. Tanpa melibatkan diri dalam komunikasi, seseorang tidak akan tahu bagaimana makan, minum, berbicara sebagai manusia, dan memperlakukan manusia lain secara beradab, karena cara-cara berperilaku tersebut harus dipelajari lewat pengasuhan keluarga dan pergaulan dengan orang lain yang intinya adalah komunikasi (Mulyana, 2011).

Komunikasi akan ada selama interaksi sosial berlangsung. Setiap manusia tentunya akan menggunakan komunikasi sebagai sarana dalam berinteraksi sosial. Beberapa orang terkadang mengalami gangguan dalam berkomunikasi dengan faktor gangguan yang berbeda-beda. Salah satu orang yang mengalami gangguan komunikasi dalam berinteraksi yaitu anak yang telah kecanduan *game online*. Anak yang telah kecanduan *game online* akan merasa sulit berkomunikasi apalagi jika yang dibicarakan tidak ada kaitannya dengan *game* yang dimainkannya.

Berdasarkan uraian diatas, selanjutnya peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang hendak dipecahkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak positif dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak?
2. Bagaimana dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak?

1.3. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan dampak positif dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak.
2. Menjelaskan dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi yang saling berkaitan yakni dari segi teoritis dan segi praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan terkait pengaruh dari *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peserta didik

Manfaat praktis bagi peserta didik adalah mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap kemampuan berkomunikasi anak.

1.4.2.2 Bagi Orang Tua

Manfaat praktis bagi orang tua adalah menjadi masukan dalam upaya memperbaiki kemampuan berkomunikasi anak.

1.4.2.3 Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru adalah menjadi masukan bagi guru dalam upaya memperbaiki kemampuan berkomunikasi anak setelah mengetahui dampak dari *game online*.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan kemampuan berkomunikasi anak setelah mengetahui dampak dari *game online*.

