

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala upaya untuk mewujudkan tujuan dan ketercapaian yang ada dalam hidup. Pendidikan menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia serta peningkatan kualitas suatu bangsa. Adanya pendidikan manusia mampu bersaing secara global dan hidup layak dilingkungan masyarakat. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar seorang pendidik dalam membimbing dan mendidik siswanya agar memiliki bekal pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, maupun sosial. Pendidikan merupakan bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada peserta didik dalam pertumbuhan jasmani dan rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa (Munib, 2016:33).

Era globalisasi, sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk. Sikap adalah suatu yang menentukan sifat, hakikat, baik perbuatan sekarang, maupun perbuatan yang akan datang. Tercantum dalam UU RI Nomor.11 Tahun 2008, menyatakan:

Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Berbicara mengenai teknologi, *Gadget* adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali

manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. *Gadget* sangat diperlukan pada zaman sekarang, karena mayoritas kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan *gadget*. Tetapi *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak digunakan dengan baik. Di dalam *gadget* banyak aplikasi yang dapat diunduh, salah satunya adalah *game*. *game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*. *Game online* adalah *game* yang harus terkoneksi data atau tersambung dengan jaringan internet. *Game offline* adalah *game* yang tidak tersambung dengan jaringan internet atau tidak menggunakan data seluler atau lebih ringan untuk dimainkan. Kualitas *game online* biasanya lebih menarik dari *Game offline* karena *game online* memiliki keuntungan dalam hal interaksi karena melalui *game online* para *player* dari berbagai tempat bisa bertemu dan saling berinteraksi. Selain itu, kondisi di dalam *game online* yang dinamis (berubah-ubah) membuat *game play* yang ditawarkan terasa lebih seru dan interaktif..

Bicara mengenai *game online*, para pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun siswa dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kota Pati.

SDN Langse Kota Pati termasuk sekolah yang berada di tengah kota, semua fasilitas hampir ada di SDN Langse Kota Pati keterkaitannya dengan penelitian peneliti di SDN Langse banyak siswa maupun siswi yang membawa *gadget* ke sekolah untuk bermain *game online*. Bermain *game online* tersebut yang membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Langse Kota

Pati karena banyak siswa atau siswi yang bermain *game online*. Kondisi ekonomi siswa atau siswi SDN Langse cukup mampu untuk membeli *gadget*, namun ada juga siswa yang dibawain *gadget* orang tuanya untuk keperluan antar jemput. SDN Langse Kota Pati ini cukup berprestasi di bidang seni dan olahraga, sudah banyak piala dan penghargaan yang diterima oleh SDN Langse Kota Pati.

Muhith (2018:83) menjelaskan bahwa, interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial dapat terjadi jika terdapat sebuah kontak sosial dan komunikasi. Muhith (2018: 83) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dan individu lain, individu satu dapat memengaruhi yang lainnya atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu untuk mencapai tujuan tertentu, hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN Langse Kota Pati pada tanggal 7 Desember 2020 dapat disimpulkan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Beberapa siswa juga memiliki hasil belajar yang rendah. Perkembangan teknologi juga berpengaruh di SDN Langse Kota Pati karena guru sering memberikan tugas untuk mencari informasi di internet melalui *gadget*. Masih banyak siswa yang belum bisa memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi dengan baik dan malah memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game online*. Dampak dari hal tersebut adalah siswa mengalami perubahan perilaku berupa memilah-milah dalam berteman, siswa hanya ingin berteman dengan siswa yang bermain *game online* dan anak menjadi lebih egois karena anak berinteraksi dengan sesama pemain *game online* saja.

Hasil-hasil penelitian tentang Pengaruh *Game Online* menurut Arosyid (2019) Universitas Muhamadiyah Surakarta, dengan judul *Pengaruh Game Online dan Instagram dalam Berinteraksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pola penggunaan *game online* dan instagram mahasiswa PGSD yaitu, bagi pengguna *game online* dengan intensitas penggunaan lebih dari 3 jam perhari cenderung jarang menggunakan instagram, 2) *Game Online* berpengaruh baik bagi sesama pengguna game dalam Interaksi Sosial, namun berpengaruh buruk bagi bukan sesama pengguna *game*, dan Instagram berpengaruh positif dalam interaksi sosial mahasiswa PGSD UMS diantaranya: 1) menambah jejaring sosial, 2) mampu menciptakan kelompok sosial melalui komunitas yang ada di dalam Instagram, 3) dapat bertukar kabar dengan saudara dan teman.

Game Online mempengaruhi cara berinteraksi sosial individu terhadap individu lainnya. Saat ini anak sudah tidak asing lagi pada dunia *gaming*. Seperti halnya pada penelitian Effendi, (2017), dengan judul “*Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Anak di Kabupaten Sukoharjo*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi. Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.

Berbicara mengenai hasil observasi dan hasil penelitian-penelitian yang menjelaskan tentang pengaruh *game online* pada interaksi sosial anak di atas. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* membawa dampak yang cukup besar bagi orang yang memainkannya, khususnya bagi anak-anak di SDN Langse Kota Pati. Saat ini, anak sudah dibiasakan dengan peralatan seperti *gadget* untuk kebutuhan belajar. Tetapi, dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, siswa SDN Langse Kota Pati tidak hanya menggunakan *gedget* yang dimilikinya untuk belajar, namun digunakannya juga untuk bermain *game online*. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar dan interaksi sosial siswa SDN Langse Kota Pati. Dimana siswa yang sudah pernah memainkan *game*

online merasakan candu akan adanya game tersebut. Sehingga siswa-siswi SDN Langse Kota Pati melupakan waktu untuk belajar bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Beberapa siswa juga memiliki hasil belajar yang rendah. Selain turunnya hasil belajar siswa SDN Langse Kota Pati, *game online* juga membuat siswa SDN Langse Kota Pati mengalami perubahan perilaku berupa memilah-milah dalam berteman, siswa hanya ingin berteman dengan siswa yang bermain *game online* dan siswa menjadi lebih egois karena siswa berinteraksi dengan sesama pemain *game online* saja. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dalam membangun kebiasaan anak untuk memanfaatkan *gadget* untuk pembelajaran sangatlah penting, karena mereka adalah orang yang berhadapan langsung dengan anak – anak di lingkungan keluarga dan sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan meneliti lebih dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah di SDN Langse Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati Tahun 2021/2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana realitas penggunaan *game online* pada anak di SDN Langse Kota Pati?
- 2) Bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Langse kota Pati?
- 3) Tindak lanjut dari dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Langse kota Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan realitas anak yang memainkan *game online* di SDN Langse kota Pati.
- 2) Menganalisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Langse kota Pati.

- 3) Mendiskripsikan tindak lanjut yang diberikan oleh guru dengan adanya *game online* di SDN Langse kota Pati,

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan gambaran tentang realitas penggunaan *game online*.
- 2) Memberikan gambaran tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial.
- 3) Memberikan kontribusi dalam tindak lanjut yang diberikan guru terhadap adanya *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

- 1) Bagi Siswa
Memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan *game online* yang akan berakibat pada perilaku menyimpang siswa.
- 2) Bagi Guru
Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak. Memberikan gambaran tentang menindak lanjuti adanya *game online* di SDN Langse kota Pati.
- 3) Bagi sekolah
Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak.
- 4) Bagi Orang Tua
Dijadikan sebagai referensi agar lebih bijak dalam menyikapi penggunaan *gadget* dan memberi ruang anak dalam bermain *game online* di rumah maupun di sekolah.

5) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindaklanjuti anak yang interaksi sosialnya kurang.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Langse kota Pati.
2. Sasaran penelitian terbatas pada interaksi sosial anak di SDN Langse kota Pati.
3. Subjek penelitian terbatas pada anak SD dalam interaksi sosial anak di SDN Langse kota Pati.

