

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini memungkinkan kita dengan mudah mengakses semua informasi di seluruh dunia dengan cepat melalui internet. Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Oleh karena itu, dampak dari kemajuan teknologi seperti televisi, radio, *handphone*, *gadget*, dan *ipads* dengan cepat mempengaruhi masyarakat. Teknologi memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang hiburan, seperti permainan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya, atau yang lebih dikenal dengan *game online*.

Adapun definisi *game* yang dikemukakan oleh Ahmadi dan Sholeh (2005: 106) *game* adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Sedangkan *game online* menurut Kim dkk (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019: 4) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Menurut Kustiawan dan Utomo (2019: 4) *game online* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *web based games* dan *text based games*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *game* tersebut. *Game online* menjadi semakin menarik dan mengasyikkan, demikian pula adanya perbedaan jenis *game* perang, *game* petualangan, *game fighting* dan *game online* lainnya yang membuat *game* tersebut menarik. Semakin menarik *game* tersebut maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. *Game online* didominasi oleh siswa SD, SMP, dan SMA, bahkan mahasiswa juga banyak yang bermain *game*. Siswa yang sering bermain *game online* menjadi kecanduan. Kegemarannya bermain *game online* akan berdampak pada dirinya, terutama dari segi akademis, karena ia masih dalam usia sekolah. Jika dalam bermain *game online*

anak tidak diberi batasan maka dikhawatirkan dapat berpengaruh pada perubahan perilaku anak.

Perilaku menurut Darwis (2006: 43) adalah segala sesuatu yang diperbuat oleh seseorang atau pengalaman. Susanto (2017: 24) juga mengemukakan bahwa perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seseorang individu yang merupakan cerminan dari sikap. Darwis (2006: 111) mengemukakan bahwa banyak permasalahan perilaku yang sebenarnya terjadi karena siswa tidak mengetahui apa yang benar dan apa yang salah, sehingga siswa meniru apa yang dilihat di lingkungan sekolahnya. Permasalahan perilaku yang sering dialami siswa di sekolah didasari mulai dari hal-hal kecil yang sering terjadi antara lain siswa berperilaku tidak disiplin, suka mengambil barang milik orang lain, berkata tidak jujur, kurang sopan serta agresif. Banyaknya video *game* yang berisi kekerasan, berdampak tidak sedikit anak yang meniru tokoh pahlawan dalam permainan dapat melakukan kekerasan terhadap teman-temannya. Jika anak-anak meniru *game online* yang berisi kekerasan dalam kehidupan nyata, hal ini tentu saja dapat mempengaruhi perilaku anak-anak nantinya (Munajjid, 2016: 8).

Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang ke sekolah. Hal ini diungkapkan juga oleh Jinan (2015: 106) bahwa siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja. Sedangkan pengaruh negatif lain yang dapat ditimbulkan dari bermain *game online* yang berlebihan dan tidak sewajarnya yaitu anak kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat di sekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, sering bertengkar dengan temannya dan lain sebagainya.

Adanya pandemi *Covid-19* selama beberapa tahun belakangan kemarin, menyebabkan kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh atau *daring*, pembelajaran tersebut dilakukan siswa dari rumah sesuai anjuran dari pemerintah. Siswa yang dulunya jarang menggunakan *handphone*, sekarang diharuskan menggunakan *handphone* dalam belajar, dan hal

tersebut sering disalah gunakan anak untuk berlama-lama menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*, sehingga banyak anak yang menjadi berlebihan dalam memainkannya. Dalam situasi ini, peran orangtua dalam mengawasi perilaku anak adalah yang paling utama. Perilaku anak bisa saja berubah ke arah negatif apabila orangtua tidak mengawasi anak secara maksimal.

Banyak siswa sekolah dasar yang memainkan *game online*, jenis permainan yang disukai berjenis pertarungan dan peperangan, ketika bermain *game online* anak tersebut merasa kecanduan karena bermain sampai bosan tidak ada batasan waktunya, dan ketika anak sedang bermain *game online* mereka tidak mau diganggu dan merasa marah dan kesal apabila diminta berhenti bermain. Selain anak sering marah dan berkata-kata kasar ketika marah, anak yang sering bermain *game online* juga tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan suka membantah dan membangkang. Anak juga tidak segan melakukan bertengkar bahkan berkelahi dengan orang lain yang menggangukannya bermain *game online*. Perilaku negatif yang muncul ketika anak bermain *game online* salah satu penyebabnya adalah kurangnya perhatian, pengawasan dan kontrol dari orangtua kepada anaknya, sehingga anak mencari kesibukan sendiri dan melampiaskannya dengan bermain *game online*. Selain kurangnya perhatian dan pengawasan orangtua, anak yang bermain *game online* secara sadar maupun tidak sadar, meniru dan mempraktekkan apa yang mereka dengar dan mereka lihat dari konten-konten kekerasan dalam *game online*.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah semakin banyaknya siswa khususnya siswa sekolah dasar yang bermain *game online*, siswa semakin tidak terkontrol ketika pembelajaran *daring* di rumah, yang menyebabkan perubahan perilaku siswa yang kurang baik karena bermain *game online*. Sehingga dengan diadakannya penelitian ini, peneliti akan dapat mengetahui realita penggunaan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar, serta menganalisis perubahan perilaku siswa sekolah dasar karena bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti masih tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *Game Online*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini perumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi?
2. Bagaimana perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi.
2. Menganalisis perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika bermain *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran tentang realita penggunaan permainan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi dan Memberikan gambaran tentang perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dijadikan sebagai referensi, informasi dan bahan kajian tentang analisis perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *game online*.

b. Bagi Siswa

Memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan *game online* yang akan berakibat pada perubahan perilaku siswa.

c. Bagi Guru

1. Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai perilaku siswa terhadap penggunaan *game online*.
2. Memberikan gambaran tentang perilaku siswa terhadap *game online*.

d. Bagi Orangtua

1. Digunakan sebagai referensi agar lebih bijak dalam menyikapi penggunaan *gadget* pada anaknya.
2. Dapat memberikan informasi kepada para orangtua tentang perubahan perilaku anak terhadap penggunaan *game online*. Sehingga para orangtua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya bermain *game online*.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah wawasan, informasi, pengetahuan, serta pengalaman dan menganalisis bagaimana perilaku siswa sekolah dasar terhadap penggunaan *game online*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Judul penelitian dalam penelitian ini adalah “Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *Game Online*”. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 4 Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Kajian penelitian ini adalah analisis perilaku siswa terhadap dampak *game online*. Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus dengan jumlah siswa 13 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

1.6 Definisi Operasional

Agar diperoleh penjelasan tentang istilah yang digunakan dalam judul penelitian “Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *Game Online*” dan agar tidak menimbulkan pemahaman yang salah dari pembaca, maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian ini, antara lain:

1.6.1 *Game Online*

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain pada waktu yang sama, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain terhubung oleh internet melalui jaringan komunikasi *online*.

1.6.2 Perilaku

Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seorang individu yang merupakan cerminan dari sikap.

1.6.3 Perilaku Sosial

Perilaku sosial dapat didefinisikan sebagai segala aktivitas manusia yang merupakan bentuk respon terhadap interaksi yang terjadi antara individu dengan orang lain atau kelompok sosial.

