

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan aset dan pewaris generasi penerus bangsa yang diharapkan akan tumbuh dan berkembang baik dari fisik, mental, sosial serta emosi dengan begitu akan memiliki potensi dan sebagai sumber daya manusia yang berkualitas (Saidah, 2013). Seorang anak memiliki banyak cara dalam mencari hiburan dan kesenangan pada dirinya. Setiap orang memiliki kesenangan dengan mencari hiburan yang berbeda-beda contohnya dengan menyalurkan hobi dan kegemaran seperti membaca buku, berolahraga, menonton tv, bermain dan lain-lain. Zaman dahulu anak-anak sering bermain dengan permainan tradisional contoh congklak, gerobak sodor, bermain kelereng. Perkembangnya zaman saat ini sangat sudah jarang sekali menjumpai anak-anak yang melakukan permainan tradisional (Rosida, 2020). Anak-anak sudah banyak yang mempunyai *gadget* yang didalamnya terdapat banyak fitur selain sebagai belajar juga sebagai hiburan salah satunya yaitu *game online* .

Perkembangan zaman sangatlah berpengaruh terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menciptakan produk-produk teknologi yang beragam manfaatnya sehingga dapat membantu memudahkan kepentingan dan kebutuhannya dalam masyarakat sebagai sarana hiburan, komunikasi, belajar dan lain sebagainya (Ganang, 2020). Salah satu teknologi yang digemari pada kalangan masyarakat terutama pada anak-anak yaitu *gadget/smartphone* yang merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak manfaat untuk sehingga memberikan banyak perubahan dalam kehidupan di kalangan masyarakat. *Gadget/smartphone* sangat penting apalagi di zaman sekarang ini karena mayoritas kegiatan dilakukan dengan bantuan *gadget*. Teknologi memang tidak bisa dipisahkan dengan masyarakat pada masa ini, tetapi *gadget* dapat menyebabkan dampak negatif bagi manusia jika tidak digunakan dengan bijak. *Gadget* terdapat banyak aplikasi yang dapat di unduh sehingga lebih memudahkan

kita untuk mencari sesuatu yang kita butuhkan seperti aplikasi sosial media, belajar hingga kesehatan, informasi dan masih banyak lagi salah satunya yaitu *game*. *Game* bisa secara *online* maupun *offline*. *Game online* merupakan aplikasi dimana jika kita membuka dan memainkan *game* tersebut harus menggunakan jaringan yang terkoneksi *internet*. Sedangkan *game offline* tidak perlu menggunakan jaringan yang terkoneksi *internet*.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat pula. *Game online* merupakan *game* yang berbasis dengan elektronik dan visual (Sanditaria, 2012). Suatu *game* atau permainan dimana orang banyak dapat bermain pada waktu yang bersamaan dengan menggunakan suatu jaringan komunikasi *online*. Menurut pemahaman penulis *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat diakses melalui media elektronik yang menggunakan sebuah jaringan. Pada era modern saat ini *game online* dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja selama masih terkoneksi dengan jaringan *internet*. Indonesia sendiri sangat banyak digemari dari kalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa yang beranggapan semata-mata sebagai hiburan. *Game online* memiliki dampak positif jika dimainkan dengan bijak dan tidak terlalu berlarut-larut yang mengakibatkan terhambatnya aktivitas lain namun juga memiliki dampak negatif pula jika memainkannya berlebihan hingga lupa waktu. Dampak positifnya meningkatkan sistem motorik, misalnya meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatifnya adalah akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (Hardiyansyah, 2016).

Game online memberikan fasilitas yang lebih karena para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lainnya dengan menggunakan fitur menarik seperti *chatting* dan *voice note*. Bermain *game* akan membuat seseorang akan lebih merasa lebih senang dan merasa puas secara psikologi. Permainan ini di rancang agar pemain *game* merasakan

penasaran, dan mengejar nilai yang tinggi, sehingga para pemain terkadang lupa waktu dan aktivitas lain yang seharusnya dilakukan bahkan waktu dalam istirahat yang tersita hanya untuk bermain *game* (Henry, 2015). Bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan jiwa berupa pikiran yang sukar untuk dihilangkan dalam tokoh imajinasi dari *game online* dapat terobsesi untuk meraih nilai yang tinggi untuk menjadi pemenang.

Permainan *game online* lebih didominasi pada kalangan anak-anak usia SD, SMP, SMA hingga dewasa. Jika seorang pelajar terlalu sering bermain *game online* hingga menimbulkan kecanduan juga dapat menyebabkan dampak yang buruk terutama dalam akademiknya di sekolah (Ganang, 2020). Dalam hal ini maka peran orangtua sangat dibutuhkan dalam meminimalisir anak dalam kebiasaannya bermain *game* sehari-hari. Karena orangtua harus memberikan himbauan dan pengawasan bagi anak-anaknya dalam bermain *game online* yang terlalu berlebihan yang nantinya akan mengganggu aktivitas anak yang lain seperti belajar, dan mengaji serta membantu orangtua di rumah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti sebelumnya di Desa Angkatan Kidul kecamatan Tambakromo kabupaten Pati. Dengan melihat keadaan di lokasi sebagai objek penelitian yang awalnya peneliti melihat ketika diadakannya perlombaan Dirghayu Indonesia ke 76 di Desa Angkatan Kidul salah satunya dengan mengadakan lomba *game online* dengan 2 jenis *game* yaitu *Free Fire* dan *Mobile Legend* yang sangat banyak banyak diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar terutama di siswa SDN Angkatan Kidul 01. Setelah peneliti melakukan observasi dilanjutkan dengan wawancara di sekolah. Mereka bermain *game* karena mempunyai alasan yang berbeda-beda mereka mengaku bahwa bermain *game* mereka akan merasa senang, hiburan bagi mereka untuk menghilangkan kejenuhan, penat dikepala ketika ada masalah maupun banyaknya tugas sekolah. Karena dengan bermain *game online*

mereka juga dapat berkomunikasi dengan teman-temannya dan teman baru yang diajak dalam berinteraksi bermain *game online*. Apalagi *game online* didesign dan diberikan fitur-fitur yang menarik. Anak mengalami ketergantungan aktivitas saat bermain *game online* jika dilakukan secara terus-menerus dalam waktu yang cukup lama anak-anak akan menjadi ketergantungan, sering berbohong, berkata kasar, hingga waktu mereka dalam belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya akan sedikit berkurang. Disinilah peran orangtua sangat dibutuhkan terutama dalam mengawasi anak dalam bermain *game online*. Walaupun dengan kesibukan orangtua yang berbeda yang tidak dapat mengawasi anak disetiap harinya namun orangtua tetaplah berupaya untuk memberikan peran sebagai orangtua termasuk dalam upaya meminimalisir kebiasaan anaknya dalam bermain *game online*.

Berikut penelitian sebelumnya mengenai peran orangtua dan *game online*, seperti yang dilakukan oleh Nurkumalasari (2017) STAIN Parepare, dengan judul Peran Bimbingan Orangtua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan bermain *game online* pada Anak di Kelurahan Maccorwalie Kecamatan Watang Sawito Kab. Pinrang. dalam penelitiannya orang tua sangatlah berperan dalam pengawasan dan memantau perkembangan pada anaknya terutama pada saat bermain *game online*. Memberikan ketegasan dan waktu khusus dalam bermain *game online* dan memberikan bimbingan pada anak, dan terbukti upaya yang dilakukan orangtua berhasil meskipun tidak dilakukan bimbingan setiap harinya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rosida Mifthakhul Jannah (2020) Universitas Widya Dharma dengan judul Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan *Game online* pada Anak di Dusun Klepu Jetis Ceper Kabupaten Klaten, dalam penelitiannya orangtua sangat melakukan upaya berupa memberikan kesibukan pada anaknya seperti les belajar diluar jam sekolah mengajak anak dalam melakukan kegiatan yang bermanfaat dirumah seperti bersih-bersih rumah dan pentingnya orangtua memberikan

perhatian pada anak dalam bermain *game online* agar tidak terjadi hal *negative* seperti ketergantungan, kurang bersosialisasi dengan teman hingga malas belajar. Keluarga masih dapat memonitor kegiatan yang dilakukan pada anak. Orangtua memang harus meluangkan waktu untuk memantau memberikan ketegasan anaknya dalam bermain *game online* .

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ganang Ramadhani FS (2020) dengan judul “Analisis Dampak *Game online* pada Interaksi Sosial Anak si SD Mintragen 3 Kota Tegal” Universitas Negeri Semarang, dalam penelitiannya menyatakan bahwa rata-rata siswa SD terutama siswa laki-laki sangat gemar bermain *game online* dari berbagai jenisnya. Menurut data yang diambil jika dalam jangka panjang akan menimbulkan dampak yang buruk dan berperilaku menyimpang seperti bolos sekolah, malas belajar, dan individualis. Namun dibalik itu *game online* juga ada dampak positifnya seperti meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengetahui sebuah teknologi dan interaksi dalam sebuah *game online* . Tindak lanjut dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak akan di tindak lanjuti dalam penguasaannya serta tetap dalam pengawasan orangtua.

Devi Pranasningtias (2013) menyatakan bahwa jika seorang anak bermain *game online* dengan *frekuensi* 7 hari dengan lama waktu bermain *game* selama 5 jam maka termasuk dalam kategori yang tinggi. Berdasarkan pememaparan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk menganalisis “Peran orangtua dalam meminimalisir kebiasaan bermain *game online* di SDN Angkatan Kidul 01” berdasarkan penulis dapat merasakan dan melihat secara langsung aktivitas anak-anak usia sekolah dasar saat bermain *game online* . Orangtua yang kurang memberi pengawasan pada anak-anaknya saat bermain *game* karena sibuk pekerjaan ataupun anak yang sering berbohong belajar kelompok dengan teman-temannya namun mereka malah asyik bermain *game* diluar rumah. Ketika anak sedang asyik bermain *game* maka anak akan lupa waktu hingga berlarut-larut yang dikhawatirkan akan menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan *game online* terutama usia

Sekolah Dasar di Desa Angkatan Kidul 01 maka dari itu peran orangtua dalam meminimalisir kebiasaan *game online* sangat penting.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi anak bermain *game online* ?
2. Bagaimana peran orangtua dalam meminimalisir kebiasaan anak bermain *game online* ?
3. Bagaimana peran orangtua dalam memotivasi anaknya bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi anak melakukan kebiasaan *game online*
2. Untuk mengetahui peran orangtua dalam meminimalisir kebiasaan anak bermain *game online*
3. Untuk mengetahui peran orangtua dalam memberikan motivasi anaknya bermain *game online*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Diharapkan manfaat tersebut membawa manfaat secara langsung dan tidak langsung dalam penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta pengetahuan mengenai peran orangtua dalam meminimalisir anak maupun memberikan sebuah motivasi dalam bermain *game online*, Selain itu penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian oleh peneliti dan akademis khususnya dalam bidang pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orangtua

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan rujukan dan tolak ukur orangtua siswa lainnya dalam memberikan pendampingan kepada anaknya dalam penggunaan *gadget* untuk bermain *game online*. Dalam memberikan arahan dengan bijak pada anak dalam melakukan aktivitas di rumah maupun diluar rumah tidak terhambat hanya karena bermain *game online*.

b. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Hasil dari penelitian ini nantinya dapat memberikan efek positif bagi siswa Sekolah Dasar dalam bermain *game* dengan baik agar tidak menimbulkan kecanduan yang nantinya dapat mengganggu segala aktivitas belajarnya serta tidak melakukan hal-hal negatif lainnya seperti berbohong, berkata-kata kasar dan lain sebagainya.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui peran apa saja yang dilakukan oleh orangtua untuk meminimalisir dan memotivasi bermain *game online* pada anak di SDN Angkatan Kidul 01 yang akan bermanfaat bagi peneliti untuk terjun langsung ke lapangan.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai referensi dalam hal meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Memahami faktor-faktor kecanduan game yang dapat terjadi pada siswa sekolah dasar serta arahan disekolah maupun peran dalam mendukung anaknya pada siswa sekolah dasar dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin menyebar dengan pesat pada masyarakat.