

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang telah signifikan memengaruhi perkembangan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk menghadapi perubahan ini, pendidikan perlu berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong perubahan yang baru. Dampak pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat besar bagi masyarakat global. Hal ini tercermin dalam berbagai produk teknologi yang memberikan manfaat dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, pendidikan, hingga hiburan. Salah satu produk teknologi yang paling populer di kalangan anak-anak adalah *game online*, yang memberikan hiburan dan kesenangan bagi anak-anak.

Penggunaan *game online* dapat memiliki dampak yang kompleks terhadap penyesuaian sosial siswa sekolah dasar. Meskipun beberapa anak mungkin mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dalam *game online*, terdapat juga potensi bahwa penggunaan berlebihan atau kecanduan *game* tersebut dapat mengisolasi siswa dari interaksi sosial di dunia nyata. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memantau penggunaan *game online* anak-anak, memastikan bahwa pengalaman tersebut tidak mengganggu perkembangan kemampuan sosial siswa yang penting untuk berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, kemampuan untuk menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan baik terhadap teman sebaya dan kelompok orang dewasa adalah tanda penyesuaian sosial yang baik (Maharani, 2023). Penyesuaian sosial adalah kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan individu lain dalam suatu kelompok (Ulfa & Husniah, 2020). Pendapat lain menyatakan bahwa penyesuaian sosial adalah kemampuan individu untuk merespons dengan efektif dan sehat terhadap situasi sosial, realitas, dan hubungan

dengan cara yang memuaskan dan dapat diterima, sehingga memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya (Schneiders dalam Riada, Daik & Leuanan, 2022).

Penyesuaian sosial merupakan elemen penting dalam kehidupan individu karena membantu siswa mengembangkan identitas manusia dengan semua karakteristiknya. Keterlibatan dan interaksi dengan sesama manusia menjadi landasan dalam proses ini (Susanto, 2018). Menurut Uyun & Warsah (2019), penyesuaian sosial yang baik melibatkan pemahaman diri dan orang lain, pengendalian diri, arah hidup yang jelas, kerja sama, dan minat dalam pekerjaan dan bermain. Penyesuaian sosial yang buruk dapat tercermin dalam perilaku negatif di lingkungan rumah, seperti meniru pertengkaran orang tua, yang berdampak pada ketakutan anak untuk bersosialisasi. Kurangnya bimbingan dan dukungan orang tua juga memengaruhi penyesuaian sosial anak (Abas & Nastiti, 2022). Aktivitas bermain *game online* juga dapat menjadi faktor dalam kegagalan penyesuaian sosial, menghambat komunikasi efektif dan aktivitas bersosialisasi (Utami, Nurhakim & Agustin, 2023).

Game online awalnya berfokus pada simulasi perang dan pesawat, dengan awalnya digunakan untuk keperluan militer dan kemudian dipasarkan secara komersial. Pada tahun 1960, *game online* hanya bisa dimainkan oleh dua orang dalam satu ruangan. Namun, dengan kemunculan jaringan komputer berbasis paket pada tahun 1970, *game online* memiliki peluang untuk berkembang lebih luas (Birri, Muhajir & Listyarini, 2022). Anak-anak dulu lebih mengenal permainan tradisional seperti layang-layang, bermain mobil-mobilan, congklak, dan petak umpet. Namun, saat ini, siswa lebih suka bermain *game online* yang dapat diakses melalui perangkat seperti handphone atau komputer dengan koneksi internet. *Game online* menarik minat siswa dengan grafis yang menarik dan berbagai tantangan yang bervariasi, sehingga anak-anak lebih tertarik pada dunia *game online* yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih seru (Adiningtias, 2017).

Anak-anak usia sekolah dasar rentan terhadap dampak negatif penggunaan *game online*. Fitur menarik seperti gambar, animasi, dan desain khusus memikat pemain, mendorong keinginan bermain berlebihan. Dari perspektif sosiologi, kecanduan *game online* dapat mendorong perilaku *egosentris* dan *individualisme*,

menyebabkan anak-anak menjauhi interaksi sosial dan membatasi kehidupan siswa pada dunia maya (Budhiman & Purnomo, 2022). Anak-anak yang kecanduan *game online* mengalami dampak negatif, terutama kesulitan penyesuaian sosial. Ketergantungan ini menyebabkan tantangan serius dalam menjalani kehidupan sehari-hari bagi anak-anak, dengan konsekuensi kesulitan dalam berinteraksi secara sosial (Atas & Tantri., 2018). *Game online* dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk masalah penyesuaian sosial, disfungsi psikologis, dan gangguan hubungan sosial. Anak-anak yang kecanduan mungkin kesulitan mengatasi konflik dan permasalahan lingkungan yang memicu emosi dan frustrasi (Ningrum, 2019).

Permasalahan terkait intensitas bermain *game online* berdampak negatif, mengalihkan perhatian remaja dari kehidupan nyata dan mengganggu penyesuaian sosial siswa (Hamdani, Razak & Firdaus, 2022). Anak-anak usia 10-11 tahun cenderung aktif dan suka permainan dengan aturan jelas dan unsur persaingan, sering kali bermain dalam kelompok terstruktur (Hurlock dalam Rahyuni, Yunus & Hamid, 2021). Oleh karena itu, remaja perlu memperhatikan intensitas bermain *game online* dan memprioritaskan penyesuaian sosial yang sehat sesuai minat dan karakteristik siswa (Wijaya, Soesilo & Tagela, 2022). Kecanduan *game online* dapat mengisolasi individu dan mengganggu partisipasi dalam kegiatan sosial (Nuzuli et al., 2023). Identifikasi hubungan antara kecanduan *game online* (56,8%) dan penyesuaian sosial yang buruk (65,8%) pada remaja menunjukkan dampak psikologis dan negatif pada perilaku sosial, progres akademik, dan karier (Utami & Atik, 2020). Pengawasan dan pengendalian intensitas bermain *game online* perlu diterapkan oleh orang tua dan guru dengan strategi yang sesuai untuk mencapai keseimbangan antara bermain *game online* dan penyesuaian sosial anak/remaja (Zatrahadi, Darmawati & Yusra, 2021). Penelitian terkait dampak penggunaan *game online* terhadap penyesuaian sosial menunjukkan hasil yang beragam.

Penelitian sebelumnya terkait dampak *game online* terhadap penyesuaian sosial siswa menemukan persamaan dengan penelitian sebelumnya pada remaja. Hamdani, Razak, & Firdaus (2022) menunjukkan dampak negatif intensitas bermain *game online* terhadap sikap sosial, penyesuaian diri, penampilan nyata, dan kepuasan diri remaja. Temuan serupa juga ditemukan oleh Sandya & Ramadhani

(2021) yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dapat mengganggu penyesuaian sosial remaja.. Disisi lain, penelitian ini memiliki perbedaan, fokusnya pada pengaruh *game online* terhadap variabel bahasa, interaksi sosial, dan hubungannya. Hafifah, Adawiyah, & Putra (2022) menyatakan bahwa *game online* dapat menjadi sarana pembelajaran bahasa kedua. Adapun, temuan Dayani (2023) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak signifikan terhadap interaksi sosial remaja. Ayu (2019) juga menyatakan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial pada remaja. Dalam konteks penelitian ini, terdapat faktor-faktor lain seperti konteks budaya, jenis *game*, dan durasi bermain yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan pendekatan kualitatif atau eksperimen diperlukan untuk menggali faktor-faktor yang lebih mendalam yang memengaruhi dampak *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja. Pendekatan ini akan memberikan pemahaman yang lebih rinci dan kompleks terkait permasalahan ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, kecanduan *game online* pada anak berpotensi berdampak negatif pada penyesuaian sosial dan pembelajaran siswa sekolah dasar, termasuk kesulitan mempertahankan fokus dalam pembelajaran dan berdampak pada prestasi akademik siswa. Selain itu, kecanduan *game* juga dapat mengganggu kehidupan sosial siswa, berdampak negatif pada perkembangan karir dan pendidikan siswa. Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi dampak negatif psikologis pada anak yang mengalami kecanduan *game*, meskipun potensi dampak positif juga ada. Namun, penelitian sebelumnya masih memiliki kekurangan dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *game* dan dampaknya terhadap penyesuaian sosial siswa. Dari beberapa penelitian sebelumnya, kecanduan *game online* seringkali memiliki dampak negatif. Namun, peran orang tua dan guru dapat memainkan peran kunci dalam mengarahkan dan membatasi penggunaan *game online*. Dengan bimbingan yang tepat, risiko dampak negatif dapat dikelola, dan penggunaan *game online* dapat diarahkan sesuai kebutuhan siswa. Hal ini yang menjadikan peneliti ingin meneliti terkait dampak penggunaan *game online* terhadap penyesuaian sosial di SD 1 Ternadi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa SD 1 Ternadi mengungkapkan bahwa sekitar 5-10 siswa di kelas tinggi (3-6) aktif memainkan *game online* pada gadget pribadinya. Siswa-siswa yang sering terlibat dalam bermain *game online* ini dengan antusias berbagi pengalaman siswa dengan teman-teman, baik melalui tingkah laku yang siswa tunjukkan maupun dalam obrolan seputar permainan dengan lawan-lawan siswa di *game online*. Peneliti juga mencatat bahwa siswa sering kali masih terlibat dalam berbicara tentang permainan *game online* bahkan saat pelajaran sedang berlangsung di kelas, mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di SD 1 Ternadi untuk mengeksplorasi lebih lanjut dampak *game online* terhadap penyesuaian sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak *game online* terhadap penyesuaian sosial siswa SD dan mencari solusi yang dapat membantu meningkatkan penyesuaian sosial siswa tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mampu menuliskan rumusan masalah yang berkaitan dengan permasalahan di atas sebagai berikut :

1. Apa saja faktor yang memiliki dampak dalam *game online* terhadap penyesuaian sosial di SD 1 Ternadi?
2. Apa saja dampak positif dan negatif penggunaan *game online* terhadap penyesuaian sosial di SD 1 Ternadi?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, dapat dituliskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berdampak terhadap penyesuaian sosial pada siswa di SD 1 Ternadi.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *game online* terhadap penyesuaian sosial di SD 1 Ternadi.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini signifikan dalam mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya dalam teori penyesuaian sosial. Peneliti memahami lebih dalam dampak penggunaan *game online* pada penyesuaian sosial siswa SD, juga memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi penyesuaian sosial terkait dengan penggunaan *game online*. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan intervensi pendidikan untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa oleh guru dan orang tua. Dengan begitu, siswa dapat menggunakan teknologi dengan bijak, memaksimalkan manfaat dari bermain *game online*, dan mengurangi dampak negatifnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

- Bagi Orang Tua: Penelitian ini dapat memberikan panduan kepada orang tua tentang cara mengawasi dan mengelola penggunaan *game online* anak-anak siswa, sehingga siswa dapat meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat dari pengalaman bermain *game online*.
- Bagi Guru dan Sekolah: Penelitian ini dapat memberikan strategi bagi guru dan sekolah dalam mendukung penyesuaian sosial siswa. Siswa dapat mengimplementasikan pendekatan-pendekatan tertentu untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan *game online*.
- Bagi Siswa: Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran di kalangan siswa tentang potensi dampak penggunaan *game online* terhadap penyesuaian sosial. Dengan pemahaman ini, siswa dapat lebih bijak dalam penggunaan teknologi dan lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman dan keluarga.
- Bagi Penelitian Lanjutan: Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan tentang topik ini. Penelitian selanjutnya dapat lebih

mendalam dan luas, menggali variabel-variabel tambahan dan memeriksa dampak berbagai jenis *game online*.

- Bagi Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan *game online* memengaruhi penyesuaian sosial siswa, sekolah dapat mengembangkan program-program pendidikan yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan sosial siswa dalam lingkungan belajar siswa.

