

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya dari lembaga formal maupun informal untuk meningkatkan pengetahuan untuk menghasilkan individu yang berkualitas. Tujuan pendidikan harus ditetapkan dengan benar agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Tujuan pendidikan inilah yang menentukan keberhasilan proses pembentukan individu yang berkualitas kelak di kemudian hari (Aziizu, 2015).

Sifat individual siswa semakin meningkat di era globalisasi ini. Mereka lebih suka bermain *gadget* terlebih pada *game online* daripada bermain dengan temannya. Siswa juga semakin tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan harus dapat memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk dan ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidikan. Sikap adalah suatu yang menentukan sifat dari apa yang kita lakukan sekarang dan di masa depan nanti. Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat membuat akses terhadap berbagai jenis informasi menjadi semakin mudah bagi semua orang. Salah satu bentuk kemajuan teknologi ini adalah hadirnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus. Di era modern, gadget telah menjadi media yang memudahkan aktivitas komunikasi manusia. Gadget kini tersedia dalam berbagai bentuk, seperti laptop, komputer, smartphone, televisi, radio, game, dan lain sebagainya (Hidayatuladkia et al., 2021).

Gadget banyak mengubah kehidupan manusia karena *gadget* merupakan alat komunikasi yang sangat bermanfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. *Gadget* sangat diperlukan di zaman sekarang karena mayoritas kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan *gadget*. Tetapi gadget bisa menimbulkan banyak dampak negatif jika tidak digunakan dengan sebaik mungkin. Terdapat banyak aplikasi yang bisa di unduh pada *gadget* dan salah satu contohnya yaitu *game*. *Game* adalah permainan yang di program pada perangkat dan dapat dimainkan baik secara offline maupun online. *Game online* adalah

platform yang menyajikan beragam permainan yang memungkinkan sejumlah pengguna internet dari lokasi yang berbeda untuk terkoneksi secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online (Sihotang & Amos, 2021). *Game online* membutuhkan koneksi data atau internet untuk memainkannya, sedangkan *game offline* tidak membutuhkan data atau koneksi internet untuk dimainkan. Karena kualitas yang lebih baik, *game online* biasanya lebih menarik untuk dimainkan.

Game online sekarang sudah biasa bagi anak-anak di era sekarang ini. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online* telah menjadi sangat umum. Hal ini juga di dukung oleh banyaknya pusat permainan di lingkungan sekitar mereka yang menawarkan dengan harga terjangkau untuk anak-anak. Pusat permainan (*game center*) itu sendiri lebih banyak memiliki pelanggan tetap dibandingkan dengan warnet. *Game online* ini menjadi tren baru yang banyak diminati dari usia muda sampai tua karena macam macam *game* yang dimainkan sesuai umurnya dan seseorang tidak lagi bermain sendiri, tetapi bisa memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai macam lokasi. Berkat teknologi internet pun para pemain *game online* bisa bermain dimana saja, bahkan antar bangsa dan negara (Larasati et al., 2023).

Permainan *game online* sering di mainkan mulai dari kalangan siswa Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK), mahasiswa, bahkan sampai orang dewasa. Pelajar yang sering bermain *game* akan menjadi kecanduan atau ketagihan dan dapat menyebabkan dampak negatif terutama pada prestasi akademik seorang siswa dan sosial mereka. *Game online* sering membuat pemainnya melupakan kehidupan sosialnya. Dengan memperhatikan fenomena maraknya *game online* dan dampaknya yang sangat besar di Indonesia termasuk di kota Kudus, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai “Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD 1 Mijen”.

Sifat humanis manusia sebagai makhluk sosial, manusia diciptakan untuk dapat membantu orang lain. Sejak lahir dan melihat dunia, manusia secara alami memiliki dua kebutuhan utama: keinginan untuk menyatu dan terlibat dengan orang lain dalam berbagai aktivitas sosial dan budaya, serta keinginan untuk menyatu dengan alam (Mushfi, 2017).

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok (Muslim, 2013). Soerjono Soekanto (2014 : 61) mengungkapkan bahwa Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok, maupun antara individu dengan kelompok. Interaksi terjadi apabila dapat terjadi apabila memiliki dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.

Dari yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial yaitu hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mempengaruhi satu sama lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, dapat dianggap bahwa dalam interaksi sosial terdapat hubungan antara individu dengan kelompok yang merupakan hubungan dimana manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki oleh mereka.

Banyak siswa kelas V di SD 1 Mijen dengan jumlah 36 yang terdiri dari 22 laki-laki dan 14 perempuan membawa perangkat elektronik atau *handphone* ke sekolah untuk bermain *game online* atau hanya meminta jempukan saja. Karena banyaknya siswa kelas V yang bermain *game online* pada saat jam kosong di sekolah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Peneliti telah melakukan pra penelitian dengan observasi di kelas V di SD 1 Mijen pada Oktober 2023. Hasil wawancara di kelas V SD 1 Mijen menunjukkan bahwa pembelajaran di SD 1 Mijen kurang menarik bagi siswa. Ini karena guru kelas V yang sudah berumur sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang ada di kelas. Beberapa siswa juga memiliki hasil belajar yang kurang maksimal karena sebagian besar siswa memiliki perangkat elektronik atau *handphone* yang memengaruhi serta memberi dampak terhadap hasil belajarnya siswa.

Hambatan pada saat pembelajaran di dalam kelas yaitu pembelajaran yang monoton dan kurang menarik untuk siswa, jadi untuk mengatasi hal tersebut guru harus lebih aktif agar siswa juga termotivasi untuk belajar. Jika siswa terus membawa *handphone* ke sekolah, guru harus lebih tegas lagi terhadap siswanya. Hal ini karena *handphone* dapat mengganggu konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu guru harus memastikan bahwa siswa tidak

egois atau pilih-pilih teman, karena hal ini dapat berdampak negatif pada interaksi sosial siswa di masa depan nanti.

Sebelumnya ada beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku moral anak yang dihasilkan dari seringnya memainkan *game online* adalah rasa malas yang merupakan keengganan seseorang untuk melakukan hal-hal yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan. Sering bermain *game online* juga menyebabkan perilaku malas belajar. Anak-anak yang terlibat dalam permainan *game online* jarang meluangkan waktu untuk belajar dan tidak memiliki semangat untuk mengerjakan tugas. Peneliti menemukan bahwa permainan *game online* selalu berdampak buruk pada anak-anak dengan konsekuensi negatif. *Game online* adalah salah satu perkembangan teknologi yang semakin maju dengan pesat saat ini. perkembangan ini berdampak pada generasi muda, dan salah satu efeknya adalah rasa malas belajar. Apabila anak terus-terusan bermain *game online* tanpa pengawasan dari orang tua, maka hasilnya akan buruk. Misalnya anak meninggalkan sekolah dan itu dapat menyebabkan sikap perilaku tidak baik pada anak. Emosi yang tidak stabil dapat melakukan apapun yang sebelumnya tidak terpikirkan. Karena terus menerus kalah dalam permainan sehingga menyebabkan emosional yang meningkat. Seperti contohnya menentang orang tuanya, tidak mempertimbangkan pendapat orang lain, selalu emosi kepada orang-orang yang ditemuinya. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang dampak game online. Perbedaannya yaitu membahas berdampak pada moral anak, bukan berdampak pada interaksi sosial.

Setiawan (2018) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan kelas VI senang bermain *game* terutama *game mobile*, seperti yang ditunjukkan oleh antusiasme mereka saat bermain game. Beberapa siswa membawa ponsel atau tablet ke sekolah dan menggunakannya untuk bermain *game* selama istirahat. Mereka sangat terampil dalam menjalankan permainan yang mereka mainkan. Hal ini menunjukkan bahwa *game* sangat dekat dengan kehidupan siswa dan dapat memengaruhi perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua dan guru sangat khawatir tentang minat belajar

siswa yang dapat terganggu oleh kegemaran mereka bermain *game*. Perilaku siswa dipengaruhi oleh jenis permainan yang mereka pilih untuk dimainkan di ponsel mereka, terutama bagi siswa Sekolah Dasar yang cenderung mudah meniru orang lain. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas dampak game online. Perbedaannya yaitu penelitian tidak membahas mengenai interaksi sosial.

Novrialdy (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi di era digital ini sangat cepat. *Game online* adalah salah satu produk teknologi yang disukai remaja saat ini. *Game online* seharusnya digunakan sebagai hiburan, tetapi akhirnya menjadi kecanduan karena dimainkan terlalu banyak atau digunakan dengan cara untuk melarikan diri dari kehidupan nyata. Ini akan berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, *game online* sebagai bagian dari kemajuan teknologi yang harus dianggap dengan hati-hati agar tidak berdampak buruk pada remaja. Dengan demikian, remaja harus diberikan pencegahan agar mereka tidak terjebak dalam kecanduan *game online*. Selain itu, diharapkan pihak-pihak yang terkait dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas game online dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial. Perbedaannya yaitu penelitian lebih ke arah menyebutkan salah satu game online, narasumber pun dikutip kebanyakan mahasiswa atau pelajar SMP/SMA sedangkan penelitian peneliti tertuju untuk siswa SD atau Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial di kelas V SD 1 Mijen Kudus karena ada beberapa penelitian dengan topik yang sejenis namun topik ini belum pernah di teliti di SD 1 Mijen Kudus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Mengapa siswa bermain *game online mobile legend* di kelas V SD 1 Mijen ?
2. Bagaimana karakteristik anak dalam *game online mobile legend* di SD 1 Mijen ?

3. Bagaimana tindak lanjut guru dari dampak *game online* terhadap interaksi sosial di kelas V SD 1 Mijen ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menentukan apakah penelitian itu berhasil atau tidak. Jika tujuan penelitian tercapai, penelitian tersebut dianggap berhasil. Beberapa fakta tentang fenomena di lapangan dimasukkan ke dalam tujuan penelitian. Pada bagian ini, akan diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menjelaskan mengapa siswa bermain *game online mobile legend* di kelas V SD 1 Mijen.
2. Mengetahui bagaimana karakteristik anak dalam *game online mobile legend* di SD 1 Mijen
3. Mengetahui tindak lanjut yang diberikan guru terhadap *game online* di kelas V SD 1 Mijen.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjelasan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran tentang mengapa siswa bermain *game mobile legend* di kelas V SD 1 Mijen.
2. Memberikan gambaran tentang karakteristik anak dalam *game mobile legend* di SD 1 Mijen.
3. Memberikan gambaran tentang tindak lanjut yang diberikan guru terhadap *game online* di kelas V SD 1 Mijen.

1.4.2 Manfaat Praktis

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

2. Bagi guru

Digunakan sebagai referensi mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa dan memberikan gambaran tentang tindak lanjut guru terhadap *game online* di SD 1 Mijen.

3. Bagi sekolah

Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan penelitian tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa. Selain itu, peneliti dapat menemukan cara untuk menindaklanjuti siswa yang kurang memiliki interaksi sosial.

