

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia sekolah anak adalah pada usia 6-12 tahun. Perkembangan anak usia sekolah dibagi menjadi perkembangan fisik mengalami tinggi dan berat badan, perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk berfikir secara logis, dan perkembangan psikososial yaitu perkembangan dimana anak memperoleh kompetensi dan keterampilan (Potter & Perry, 2009).

Selain perkembangan fisik, kognitif dan psikososial, anak juga harus berkonsentrasi dalam belajar. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Supriyo (2008) menjelaskan beberapa penyebab anak tidak dapat konsentrasi dalam belajar antara lain, anak tidak mempunyai tempat tersendiri, mudah terpengaruh oleh situasi sekitar, tidak merasa senang/tidak berminat terhadap pelajaran yang dihadapi, dan kemungkinan anak dalam keadaan lelah/sakit. Konsentrasi yang efektif adalah suatu proses terfokusnya perhatian seorang secara maksimal terhadap suatu objek kegiatan yang dilakukannya dan proses tersebut terjadi secara otomatis serta mudah karena orang yang bersangkutan mampu menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya (Hakim, 2008)

Menurut Slameto (2010) konsentrasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya yaitu lingkungan yang memengaruhi konsentrasi belajar seperti (suara, pencahayaan, temperatur, dan desain belajar). Modalitas belajar yang menentukan siswa dapat memproses setiap informasi yang diterima. Konsentrasi dalam belajar dan kreativitas guru dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran di kelas akan meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga hasil belajar akan meningkat. Pergaulan juga dapat memengaruhi siswa dalam menerima pelajaran, perilaku dan pergaulan mereka, dapat memengaruhi konsentrasi belajar yang dipengaruhi juga oleh beberapa faktor, seperti faktor teknologi contohnya televisi, internet, *Game Online* dll. Faktor

psikologi juga dapat mempengaruhi bagaimana sikap dan perilaku siswa dalam berkonsentrasi, misalnya karena adanya masalah dalam lingkungan sekitar dan keluarga.

Upaya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak yaitu dengan bermain. Pada masa perkembangan usia sekolah, mereka menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, dalam kompetisi tersebut anak akan tertantang untuk menjadi yang terbaik. Salah satu permainan yang memiliki unsur kompetisi adalah *game online*. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita dikota maupun didesa dengan banyaknya game center dapat menjadi candu bagi pemainnya (Caldwel & Cunningham, 2010). *Game Online* mempunyai dampak positif seperti : pemecahan masalah, logika dan motivasi yang lebih. Selain itu ada dampak negatif dari *game online* seperti meningkatkan fikiran agresif, terisolasi dari sosial dan mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Young (2004) menambahkan dampak negatif lain dari *game online* yaitu *Computer Game Addiction* (CGA). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Weinstein (2010), menyimpulkan bahwa dari 1.178 pemuda Amerika Serikat usia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *game online* sebesar 8,5 % yang mengarah pada perilaku patalogis.

Meningkatnya penggunaan *Game Online* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indoneia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (Sanjaya & Wibhowo, 2011). *Game Online* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) (Widiawati & Sugiman, 2014).

Penelitian yang dilakukan Sanditaria, dkk (2011), menyatakan bahwa dari hasil penelitian diketahui dari 71 anak usia sekolah bermain *game online* didapatkan hasil sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi

dan 62% responden termasuk kategori adiksi. Kategori adiksi seperti meningkatkan pikiran agresif, terisolasi dari sosial, perilaku kekerasan, tidak bisa membandingkan antara realita dan fantasi dan prestasi akademik yang menurun sehingga prestasi sekolah juga akan menurun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri Selomulyo Yogyakarta, pada tanggal 14 Maret 2017, didapatkan data hasil wawancara dengan guru wali kelas. Siswa-siswi di usia 10-12 tahun berjumlah 63 orang yang terdiri dari kelas IV, V dan VI dari jumlah keseluruhan siswa siswi yaitu 75 orang. Sekolah memiliki fasilitas komputer dan ada beberapa komputer yang tersambung dengan situs internet. Hasil wawancara dengan beberapa siswa di SD Negeri Selomulyo Yogyakarta, mereka sering bermain *Game Online* setelah pulang sekolah, mereka menghabiskan waktu sekitar 1-3 jam. Berdasarkan fakta-fakta yang ditemui di lapangan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara intensitas bermain *Game Online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

2. Tujuan dari penelitian adalah untuk :

- a. Diketahui intensitas bermain *game online* pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

- b. Diketahui konsentrasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta.
- c. Diketahui keeratan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi instansi pendidikan SDN Selomulyo, Ngaglik.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi informasi untuk dapat menentukan dan menetapkan intervensi guna mencegah, dampak dan pengaruh dari perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, salah satunya adalah bermain *game online* di usia 10-12 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Orang Tua

Menambah wawasan orang tua agar lebih sering memperhatikan anak-anaknya ketika bermain *game online* dan membuat jadwal waktu pembatasan bermain *game online* dan mengetahui perkembangan konsentrasi belajar anak di usianya.

b. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama kuliah.

c. Bagi Prodi Ilmu Keperawatan di STIKES A. YANI

Dapat memberikan informasi pada tenaga pendidik tentang fenomena yang ada di masyarakat, sehingga dapat membantu dalam menentukan penekanan materi yang akan diberikan pada mahasiswa keperawatan, yang terkait dengan dampak bermain *game online* terhadap tingkat konsentrasi belajar anak di usia 10-12 Tahun pada masa kanak-kanak akhir.

E. Keaslian Penelitian

1. Manumpil (2015), melakukan penelitian tentang “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan cross sectional. Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 41 siswa kelas XI MIA 5. Sampel diambil dengan metode purposive sampling. Uji statistic menggunakan Chi-Square test dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95 %. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan pengguna gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Kesamaan dari penelitian ini adalah menggunakan pendekatan cross sectional, sampel diambil menggunakan metode purposive sampling, dan uji statistik menggunakan Chi-Square. Perbedaan dari penelitian ini adalah populasi penelitian, sampel penelitian dan tempat populasi yang akan dilakukan yaitu di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta.
2. Rudi (2013), dengan judul “Intensitas penggunaan internet dengan keterampilan sosial pada anak usia 10-12 tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta”. Jenis penelitian ini adalah deskriptif analitik. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah cross sectional. Berdasarkan analisis bivariat menunjukkan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan internet dengan keterampilan sosial anak usia 10-12 tahun di SDK Notoyudan 1 Yogyakarta, hal ini ditunjukkan dengan p-value sebesar 0,026 ($p < 0,05$), dengan nilai OR 0,228 ($OR > 1$). Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan internet dengan keterampilan sosial yang berkuatan rendah dimana nilai rasionya 0,228 yang akan berdampak negatif.
Persamaan penelitian adalah Variabel bebas yaitu penggunaan internet atau bermain game online, dan menggunakan pendekatan cross sectional. Perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian ini adalah Deskriptif Analitik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan survey analitik.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui intensitas penggunaan internet dengan keterampilan sosial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan prestasi belajar.

3. Anista (2014), melakukan penelitian tentang status gizi dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta, jenis penelitian adalah deskriptif korelatif dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan rancangan penelitian yang digunakan adalah cross sectional yaitu dengan meneliti variabel terikat, bebas dan variabel antara secara bersamaan. Hasil penelitian antara variabel status gizi dengan prestasi belajar diperoleh $p=0,281$ ($p>0,05$) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara status gizi dengan prestasi belajar siswa SD Negeri Bangunjiwo. Keeratan hubungan status gizi dengan prestasi belajar di SD Negeri Bangunjiwo, lemah $r=-,010$. Hal ini menyatakan bahwa status gizi bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak, karena masih banyak faktor lain tidak diteliti dalam penelitian ini yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Persamaan penelitian adalah variabel terikat yang mengukur tingkat prestasi belajar dan menggunakan pendekatan cross sectional. Perbedaan penelitian adalah variabel bebas dengan status gizi, dalam penelitian ini dengan bermain game online.
4. Isdaryanti (2007), melakukan penelitian tentang Asupan Energi Protein, Dan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar Arjowinangun 1 Pacitan, jenis penelitian ini adalah observasional dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan rancangan penelitian yang digunakan adalah cross sectional yaitu dengan meneliti variabel terikat, bebas dan variabel antara secara bersamaan. Hasil peneliti rata-rata asupan energi dari anak SD Arjowinangun 1 Pacitan baik yaitu 82,5% dari AKG. Rata-rata status gizi dari anak SD Arjowinangun 1 Pacitan berdasarkan z-score adalah baik yaitu 0,35. Rata-rata nilai prestasi belajar anak SD Arjowinangun 1 Pacitan baik yaitu 7,6. Ada hubungan yang signifikan antara asupan protein dan status gizi anak SD Arjowinangun 1 Pacitan. Ada hubungan antara status gizi dengan prestasi belajar anak SD Arjowinangun 1 Pacitan. Persamaan dalam penelitian ini adalah

menggunakan metode pendekatan cross sectional, variabel yang terikat yaitu prestasi belajar atau konsentrasi belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan dalam variable yang dibandingkan. Penelitian yang dilakukan hanya mengetahui status gizi dengan prestasi belajar.

5. Haqq (2016) melakukan penelitian tentang Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Agresifitas Remaja Awal di Warnet A,B,C Kecamatan Lowok Waru Kota Malang. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain korelasi dan rancangan cross sectional. Hasil peneliti menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan agresifitas remaja. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pendekatan *cross sectional* dan tema penelitian tentang intensitas bermain game online. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan dalam variable bebas dan variabel terikat serta uji statistic yang digunakan.
6. Setiani (2014) melakukan penelitian tentang Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Karangcegak Purbalingga. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest and posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan konsentrasi belajar dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Karangcegak. Persamaan dalam penelitian ini adalah tema penelitian tentang konsentrasi belajar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah variabel independen atau variabel bebas.