BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya meningkat pesat. Pada tahun 2011-2013 penggunaan internet di Indonesia sebanyak 28,61%, sedangkan pada tahun 2014-2016 mencapai 37,12% dan pada tahun 2017 pengunaan internet di Indonesia sudah mencapai 54,68 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa di Indonesia pengguna internet sudah mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 262 juta jiwa. Data pengguna internet yang digunakan untuk bermain *game online* di Indonesia adalah sebanyak 54,13%. (APJII, 2017). Menurut Mark Griffithit dalam Ridwan Syahran (2015), sepertiga dari anak usia sekolah bermain *game online* dan sekitar 7% bermain *game online* paling sedikit bermain 30 jam dalam satu minggu. Persentase anak usia sekolah di Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* adalah mencapai 10.15%, sebagai perbandingan dengan Negara lain, di Korea terdapat 2.4% anak usia sekolah yang kecanduan *game online* dan 10.2% diantaranya berusia 9-39 tahun, sedangkan di China terdapat 13.7% anak usia sekolah yang kecanduan *game online* dan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan *game online* (Jap et al, 2013).

Bermain salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak karena bermain adalah dunia anak. Dalam kegiatan bermain anak akan belajar mengenal sesuatu dari bermain. Seiring berjalannya waktu, permainan tradisional seperti mobil-mobilan, gasing, petak umpet dan banyak lagi permainan tradisional yang saat ini tidak lagi diminati oleh anak-anak karena anak-anak lebih cenderung suka dengan permainan yang dimainkan di *gaget* ataupun komputer mereka dan salah satu permainan itu adalah *game online* (Smart, 2016). Dikalangan masyarakat umum bermain *game online* hanya dilihat dampak negatif bermain *game* saja, namun bermaiman *game* juga mempunyai dampak positif. Dampak positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan berpikir pada anak, karena didalam sebuah *game* menampilkan permasalahan atau sebuah

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

tantangan yang harus dipecahkan untuk mencapai tahapan ataupun level selanjutnya, sehingga diperlukan kemampuan berpikir agar dapat menyelesaikan setiap tantangan yang ada dalam *game.* Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan sebuah permasalahan sehingga kemampuan berfikirnya terus mengalami perkembangan (Agata, 2015). Menurut Rahmad (2015), dampak positif dari bermain *game online* adalah untuk menghilangkan stress setelah melakukan rutinitas sehari-hari. Dampak positif bermain *game online* juga adalah pemain bisa mendapatkan teman-teman baru di tempat bermainnya karena mereka sering berinteraksi satu dengan yang lain mengenai *game* yang mereka mainkan, walaupun baru pertama kali bertemu. Bermain *game online* juga berdampak positif pada nilai akademik terutama mata pelajaran komputer karena mereka sudah mengusai dasar-dasar mengoperasikan komputer.

Game online juga dapat mengakibatkan dampak yang negatif. Dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak fisik, psikologi dan kognitif. Dampak negatif bagi fisik pemain *game online* adalah yang pertama pola makan, seorang anak jika bermain main *game online* maka mereka akan lupa waktu, termasuk lupa makan karena anak akan tertantang untuk menjadi pemenang dan anak juga ingin malanjutkan ke level permainan selanjutnya. Dampak yang kedua yaitu pola tidur, jika anak-anak keasyikan bermain *game online* maka pola tidur anak menjadi tidak teratur, ada yang tidur larut malam bahkan dini hari, sehingga anak kelelahan dan dampak yang ketiga adalah bagi kesehatan mata anak karena mata akan tegang bertatapan langsung dengan layar dengan waktu yang cukup lama (Siprianus, Ni Luh & Lasri, 2017). Selain dampak negatif bagi fisik anak, *game online* juga menimbulkan dampak negatif bagi psikologi anak. Dampak negatif bagi psikologi anak yang pertama yaitu pribadi anak akan menjadi kaku karena terlalu lama dan sering bermain *game online* sehingga interaksi anak dengan lingkungan yang ada luar jarang sekali dan hal ini menyebabkan anak akan sulit menerima lingkungannya yang sebenarnya walaupun anak mengajak teman-temannya untuk berkunjung kerumah bermain bersama, namun saat berinteraksi mereka hanya akan berbincang mengenai *game* yang akan mereka

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

mainkan tidak berbincang mengenai lingkungan yang ada di luar. Dampak negatif yang kedua bagi anak bermain *game online* yaitu anak akan menjadi agresif/pemarah dikarenakan anak terpapar terus dengan *game* dan bermain terus *game* yang ekstrim dan keras, hal ini menyababkan anak akan ikut ke dalam peran sehingga akan dibawah dalam kehidupan nyata. Dapak negatif yang ketiga yaitu anak akan sering menghayal, pada anak yang sering bermian *game online* yang ada dalam pikiranya adalah *game* yang dimainkan sehingga terbawah terus dalam pikiran anak setiap harinya (Smart, 2016). Dampak negatif terhadap kognitf anak yaitu jika anak terlalu sering terpapar dengan *game online* maka hal ini dapat mengganggu bagian otak pada anak yaitu pada bagian korteks yang dimana berfungsi untuk pengaturan kognitif, memori dan emosional. Jika bagian kognitif anak terganggu maka anak akan susah untuk berkonsentrasi dalam menerima pelajaran yang diajarkan gurunya di sekolah dan hal ini juga bisa menyebabkan terjadi penurunan prestasi belajar pada anak. Efek negatif lainnya jika bagian korteks terganggu dimana bagian ini juga sebagai pengatur emosional anak maka jika anak bermain dilingkungan sekitarnya anak akan memiliki emosional yang sama dengan jenis *game* yang dimainkannya dan pada saat belajar anak juga akan cepat mengalami perubahan mood, mudah marah dan susah untuk konsentrasi dalam menerima pelajaran sehingga prestasi belajar pada anak akan terganggu dan mengakibatkan adanya penurunan prestasi belajar (Yuan, *et al*, 2013).

Dampak lain dari bermain *game online* yaitu terhadap performa akademik anak. Salah satu yang akan timbul pada anak diakibatkan dari bermain *game* yang berlebihan adalah anak akan menjadi malas belajar dan bahkan malas untuk pergi ke sekolah, dikarenakan anak akan merasa kelelahan, mengatuk dan anak akan menjadi malas karena waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain *game* dari pada dipergunakan untuk istirahat dan mengerjakan tugas sekolah serta anak akan kekurangan waktu berkonsentrasi penuh untuk belajar dengan baik. Hal tersebut dikarenakan anak terlalu asyiknya bermain *game* sehingga membuat anak menjadi lupa waktu dan dimana hal ini akan membuat prestasi belajar anak menjadi menurun (Smart 2016). Selain itu apabila *game* dimainkan secara berlebihan maka anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan di sekolah, tidak

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah (Dani, Sukidin, & S, 2014). Anak-anak juga memiliki motivasi belajar yang menurun seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Suziedelyte, 2012). Dampak negatif terhadap anak saat frekuensi intensitas bermain *game online* melebih batas normal yaitu, anak menjadi agresif dikarenakan bentuk permainan yang dimainkan anak berbentuk kekerasan seperti perkelahian, adu tembak dan pertempuran yang akan melekat dalam pikiran anak (Ramadhani, 2013). Munurut Maria (2017) dampak negatif terhadap intensitas bermain *game online* anak yang melebih batas normal yaitu semakin lama frekuensi anak bermain *game online* maka semakin rendah prestasi belajar anak tersebut dikarenakan anak tidak lagi fokus dengan pelajaran ataupun tugas yang diberikan guru disekolah, yang ada dalam pikiran anak hanyalah *game* yang dimainkan dan bahkan anak juga berani bolos dari sekolah demi bermain *game online*.

Siswa-siswi sekolah dasar yang ada di kota sangat berbeda dengan siswa-siswi sekolah dasar yang ada di desa, karena di kota banyaknya informasi yang bisa didapatkan dan juga adanya internet yang mudah untuk diakses (Azwar, Agus & Nurliana, 2015). Alasan yang mendasar mengapa peneliti memilih siswa-siswi SD karena belum banyak yang meneliti tentang *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi SD dan telah banyak penelitian yang dilakukan pada siswa-siswa SMP dan SMA seperti penelitian yang dilakukan oleh Jenap dan Adeng tentang pengaruh adiktif *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA 1 Cileungsi, penelitian Ni Putu Arika dan Adijanti tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP 1 Kuta dan banyak lagi penelitian yang sudah dilakukan di SMP dan SMA tetang *game online* dangan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta pada tanggal 15 Januari 2019, didapatkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru wali kelas dan juga beberapa siswa SD Tamansari II Yogyakarta. Terdapat 122 orang siswa-siswi kelas III-VI SD Tamansari II Yogyakarta. Hasil penjelasan guru wali kelas bahwa terjadi penurunan prestasi belajar pada pada murid-muridnya karena mereka lebih tertarik bermain *game*

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

online dari pada belajar. Data penurunan prestasi belajar siswa-siswi Tamansari II Yogyakarta didapatkan melalui nilai ujian semester gasal. Menurut Depdiknas (2009), nilai dikatakatan baik jika mencapai 80-100, sedang jika mencapai 60-79 dan rendah jika mencapai 40-59. Nilai siswa-siswi kelas III terjadi penurunan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika dan mata pelajaran SBDp. Nilai mata pelajaran Matematika, tinggi 2 siswa, sedang 11 siswa, rendah 13 siswa dan nilai mata pelajaran SBDp, tinggi 5 siswa, sedang 10 siswa, rendah 11 siswa. Pada siswa-siswi kelas IV terjadi penurunan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika, IPS, SBDp dan Bahasa Jawa. Nilai mata pelajaran Matematika, tinggi 0 siswa, sedang 5 siswa, rendah 28 siswa. Nilai mata pelajaran IPS, tinggi 4 siswa, sedang 17 siswa, rendah 12 siswa. Nilai mata pelajaran SBDp, tinggi 6 siswa, sedang 13 siswa, rendah 14 siswa dan nilai mata pelajaran Bahasa Jawa tinggi 6 siswa, sedang 13 siswa, rendah 14 siswa. Nilai siswa-siswi kelas V terjadi penurunan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Jawa. Nilai mata pelajaran PPKn, tinggi 6 siswa, sedang 9 siswa, rendah 15 siswa. Nilai mata pelajaran Matematika, tinggi 0 siswa, sedang 0 siswa, rendah 30 siswa. Nilai mata pelajaran IPA, tinggi 0 siswa, sedang 3 siswa, rendah 27 siswa. Nilai mata pelajaran IPS, tinggi 1 siswa, sedang 11 siswa, rendah 18 siswa dan niilai mata pelajaran Bahasa Jawa, tinggi 1 siswa, sedang 4 siswa, rendah 25 siswa. Nilai siswa-siswi kelas VI terjadi penurunan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Jawa. Nilai mata pelajaran IPS, tinggi 2 siswa, sedang 22 siswa, rendah 11 siswa dan nilai mata pelajaran Bahasa Jawa, tinggi 3 siswa, sedang 23 siswa, rendah 7 siswa. Sekolah memiliki fasilitas komputer yang berada di Lab komputer sekolah. Pihak sekolah tidak mengijinkan siswa-siswi membawah *gadget* disekolah namun ada siswa yang diam-diam membawa *gadget* disekolah. Hasil wawancara dengan beberapa siswa di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta, mereka sering bermain *game online* setiap hari sepulang sekolah, mereka mengahabiskan waktu sekitar 2-4 jam. Berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas III-VI Tamansari II Yogyakarta.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Adakah Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta".

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

   Untuk mengetahui Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

   a. Untuk mengetahui Intensitas Bermain *Game Online* Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.

   b. Untuk mengetahui Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta yang bermain *game online*.

   c. Untuk mengetahui keeratan Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.

D. Manfaat Panelitian

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai ilmu pengetahuan untuk menambah pengetahuan dibidang psikologi anak.

2. Bagi Peneliti lain

   Menjadi dasar dan ide penelitian selanjutnya, sehingga bisa dilakukan untuk pengembangan penelitian dengan topik tersebut.

3. Bagi Prodi Ilmu Keperawatan Fakulktas Kesehatan Unversitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

   Dapat memberikan informasi pada tenaga pendidik tentang fenomena yang ada di masyarakat untuk merancang program pengabdian masyarakat dalam rangka edukasi kepada masyarakat.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA