

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun yang masih bersekolah di sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6. Tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar memiliki berbagai aspek perkembangan yang meliputi perkembangan kognitif, moral dan, perkembangan psikososial. Anak diusia ini memiliki perkembangan yang pesat dalam berfikir, baik secara logis maupun fantasi kuat sehingga anak sering memiliki konflik tersendiri (Gunarsa, 2006). Pada usia ini biasanya anak memiliki sifat individual atau malah aktif dalam kelompok bermainnya sehingga diusia ini anak akan cenderung berhati-hati dengan kelompok bermainnya yang memiliki aturan-aturan tersendiri (Sunarto dkk, 2010).

Pada jaman modern seperti sekarang yang dulunya anak memiliki kesibukan bermain menggunakan permainan tradisional kini mulai bergeser karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kecanggihan dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi inilah yang biasanya dimanfaatkan anak dan cenderung mulai mengubah pola hidup dan dunia bermain, biasanya anak-anak akan lebih tertarik untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana bermain seperti *video game* (George, 2010). Pramudyawardani (2015) mengatakan bahwa hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Bermain *video game* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi semua kalangan anak-anak selain kegiatan yang menyenangkan *video game* namun juga memiliki dampak yang negatif bagi perkembangan kognitif, psikologis, dan juga fisik (Jubilee, 2010). Perkembangan teknologi menurut

Mitsalia (2015) dalam penelitiannya menunjukkan hasil bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi sering dan mendapatkan dampak positif (68%) dan dampak negatif (32%). Dan pada kelompok kontrol, anak yang jarang menggunakan *gadget* juga lebih banyak mendapatkan dampak yang positif (74%), sedangkan pengaruh negatif (26%). Perbandingan antara kelompok yang tidak menggunakan *gadget* kearah positif lebih besar di bandingkan menggunakan *gadget* kearah negatif. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria (2012) disimpulkan bahwa sebagian besar responden anak usia sekolah mengalami adiksi dan cenderung lebih memilih *video game* dan moralitas anak yang gemar bermain *video game* cenderung menjadi negatif seperti: mudah agresif, sensitif serta sering berkata kasar, sering berbohong, boros, sering terhambat ke sekolah, dan bolos sekolah.

Menurut Yusuf (2015) apabila terlalu lama menghabiskan waktu untuk bermain *video game*, akan memberikan dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar. Selain itu, anak akan menjadi lebih susah berkonsentrasi di dunia nyata karena sudah terbiasa dalam dunia digital.

Menurut Wahjosumidjo (2011) pada dasarnya setiap individu memerlukan interaksi dengan lingkungan sosialnya karena lingkungan sosial merupakan sarana bagi individu untuk mengembangkan diri dan beradaptasi. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik dengan lingkungan, maka akan mencerminkan bahwa anak dianggap mampu mengambil peran sebagai pendorong siswa untuk selalu bersikap aktif dan positif. Sebaliknya, apabila anak kurang memiliki interaksi yang baik dengan lingkungan, maka hal tersebut akan berdampak negatif pada lingkungannya.

Interaksi individu sebagai makhluk sosial akan terjadi didalam lingkungan yang ditempatinya. Keterlibatan seorang individu dalam sebuah hubungan sosial telah terjadi sejak usia dini. Proses sosialisasi dan interaksi individu sudah dimulai sejak individu itu lahir dan akan terus berlangsung. Dian (2014). Sementara

Herimanto (2011) mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok, maupun antar individu dengan kelompok. Hakikatnya interaksi sosial ini merupakan hubungan sosial yang dinamis dan hubungan yang menghasilkan suatu timbal balik serta berpengaruh bagi pelakunya didalam berbagai situasi.

Dewi (2014) dalam penelitiannya mengenai intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja yang menyatakan dari hasil penelitiannya bahwa adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial dapat diterima. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. selanjutnya Ammar (2014) mengenai interaksi sosial dengan teman sebaya menunjukkan bahwa 62,5% di kategori sedang dan 14,58% berada di kategori rendah dengan arti tidak semua anak menerima secara terbuka terhadap teman sebayanya, berarti masih ada sebagian siswa yang masih kurang dalam interaksi dengan teman sebayanya.

Hasil dari wawancara kepada 10 siswa laki-laki 4 siswa kelas empat dan 6 siswa kelas lima di SD Muhammadiyah Bantul bahwa siswa lebih sering menghabiskan waktu luangnya seperti waktu pulang sekolah dan hari libur untuk bermain *video game* menggunakan *gadget* pribadi ataupun di rental *video game*. Sementara itu dari 10 siswa ada 3 yang mengatakan bahwa interaksi sosial jarang dilakukan dengan teman-temannya, mereka mengatakan cenderung lebih suka menyendiri dan mengobrol seperlunya. Hal ini juga diperkuat dengan pengakuan mereka yang tidak saling mengenal beberapa temannya dan terlihat pendiam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
Diketuainya Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Interaksi Sosial Pada Anak di SD Muhammadiyah Bantul.
2. Tujuan Khusus:
Diketuainya kebiasaan bermain *video game* pada anak kelas 5 dan 6 SD Muhammadiyah Bantul.
 - a. Diketuainya interaksi sosial pada anak kelas 5 dan 6 SD Muhammadiyah Bantul.
 - b. Diketuainya keeratan hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Interaksi Sosial Pada Anak

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah wawasan dan sumber kepustakaan keperawatan anak dan untuk mengetahui tentang hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak sekolah dasar kelas V dan VI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak
Hasil penelitian ini diharapkan dapat tolak ukur anak serta menjadi acuan perbaikan yang dapat memberikan dampak positif.
- b. Bagi guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Kota
Diharapkan lebih memperhatikan interaksi sosial para murid yang gemar bermain *video game* sehingga tercapai sebuah interaksi sosial yang baik.
- c. Bagi Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Kota
Dapat dijadikan sebagai sumber informasi interaksi sosial dengan bermain *video game*.
- d. Bagi Stikes Achmad Yani

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut dengan variabel yang lain yang belum diteliti.

E. Keaslian Penelitian

1. Dewi (2014). “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Interaksi Sosial Pada Remaja”. Pada penelitian tersebut variabel bebas intensitas bermain *game online* dan variabel terikat interaksi sosial. Alat pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala interaksi sosial menggunakan kuesioner. Hasil dari pengkategorian variabel diketahui intensitas bermain *game online* memiliki rerata empirik (RE) sebesar 69,60 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 67,5 yang berarti intensitas bermain *game online* subjek penelitian tergolong sedang. Variabel interaksi sosial mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 62,63 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 65 yang berarti interaksi sosial pada subjek penelitian tergolong sedang. Berdasarkan hasil koefisien korelasi (r) sebesar $-0,519$; $p = 0,000$ ($p < 0,01$) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan: “Ada hubungan negatif antara intensitas bermain *gam eonline* dengan interaksi sosial’ dapat diterima. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Persamaan penelitian ini yaitu variabel terikat dan bebas sama, teknik pengambilan data dengan metode total sampling dan dihitung korelasi product moment.

2. Ulfa. (2012) “Hubungan antara Kecanduan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Awal”. Pada penelitian tersebut memiliki kesamaan variabel bermain *video game* dengan keterampilan sosial, akan tetapi memiliki perbedaan yaitu dipenelitian tersebut populasinya hanya yang memiliki kecanduan bermain *video game*. Penelitian ini dengan metode *non purposive Sampling* jumlah sampel penelitian adalah 80 orang. Penelitian ini menggunakan dua skala sebagai alat ukur, yaitu Skala Kecanduan dan skala keterampilan sosial. Nilai berdasarkan keefektif kecanduan *MMORPG* terhadap keterampilan sosial pada remaja awal sebesar 15,13%, analisa hasil ditemukan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *MMORPG* dengan keterampilan sosial pada remaja awal dengan rentang Koefisien korelasinya sebesar -0,389 dengan $p=0,000$.
3. Mitsalia, (2015). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin”. Penelitian ini jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Survey Analitik* dengan metode *Case Control*. Pengambilan sampelnya adalah *total sampling* dengan sampel 38 responden. Analisa yang digunakan adalah *chi square*, kemudian dilakukan perhitungan *Odd Ratio*. Dengan hasil menunjukkan bahwa kasus anak yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi sering dan mendapatkan dampak positif (68%) dan dampak negative (32%), begitupula pada kelompok control, anak yang jarang menggunakan *gadget* juga lebih banyak mendapatkan dampak yang positif (74%) sedangkan pengaruh negative (26%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia pra sekolah dan pengaruh tersebut ternyata lebih besar kearah positif. Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu variabel terikat personal sosial anak dan memiliki perbedaan yaitu variabel bebas penggunaan gadget, penggunaan total sampling.