

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang signifikan dalam memproduksi berbagai produk baru guna membantu kegiatan manusia. Adapun beberapa contoh produk tersebut yaitu televisi, komputer, *smart phone* dan internet. Sekarang ini, mayoritas masyarakat mempunyai beberapa produk tersebut untuk digunakan dalam kehidupannya. Perkembangan teknologi informasi ini mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama bagi anak sekolah, dimana teknologi informasi yang digunakan oleh para siswa guna memperoleh informasi yakni internet. Dalam mengakses informasi dengan menggunakan layanan internet ini maka penggunaannya akan mendapatkan berbagai kemudahan dalam mencari informasi dan mendapatkan hiburan, contohnya dengan memainkan *game online* (Nisrinafatin, 2020).

Game online atau permainan secara daring yaitu suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan akses internet. Permainan *game online* ini dilakukan dengan menggunakan koneksi internet, dan cara bermainnya dengan menggunakan perangkat *game* portabel atau komputer (Sardiman, 2015). Sekarang ini banyak kalangan yang tertarik untuk memainkan *game online*, hal ini dikarenakan permainannya terasa secara nyata sebab monitornya memunculkan gambar 3 dimensi. *Game online* ini banyak dimainkan oleh kalangan anak sekolah, bagi anak yang tidak memiliki perlengkapan untuk bermain *game online* maka individu tersebut dapat menyewa fasilitas *game online* di warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online*. Hal ini secara otomatis akan memudahkan anak usia sekolah untuk mendapatkan layanan *game online* di rumah maupun di warnet, dimana hal ini akan menyebabkan anak-anak tersebut akan kecanduan terdapat *game online* (Adiningtiyas, 2017).

Pada tahun 2018 *World Health Organization* (WHO) mengategorikan kecanduan bermain *game online* ke dalam kategori gangguan mental

sebagaimana yang dilaporkan dalam *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dalam ICD-11 dinyatakan bahwa indikator individu mengalami kecanduan bermain *game* baik *online* maupun *offline*, *game digital* atau *video game* yaitu individu tidak mampu mengendalikan hasrat untuk memainkan *game*, lebih mengutamakan bermain *game* daripada beraktivitas lain, dan individu akan memainkan *game* secara terus menerus yang akan memberikan dampak negatif bagi dirinya (Wiguna, 2020).

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) (2014) bahwa pengguna *game online* di Indonesia menyumbang pendapatan total nilai pasar telah mencapai 400 juta setiap tahunnya. Akan tetapi, pada tahun 2015 hanya terdapat 93 jenis *game online* yang masih aktif digunakan oleh para pemainnya. Jumlah pengguna *game online* setiap tahunnya mengalami peningkatan sekitar 5-10% seiring semakin canggih teknologi dan kecepatan internet (Kolipah, 2017). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) atau APJII mengatakan bahwa pada umumnya para pemain *game online* menggunakan perangkat *smartphone* yakni sekitar 89,9 juta (67,8%). Hasil penelitian Newzoo (2016) menunjukkan pengguna *game* pada tahun 2016 hingga tahun 2019 akan mengalami peningkatan secara signifikan (Susanti, 2018). Dari data Penelitian Yogyakarta menunjukkan sejumlah 58 siswa (65,2%) yang memainkan *game online* dikategorikan rendah, 29 siswa (32,6%) dikategorikan sedang dan 2 siswa (2,2%) dikategorikan tinggi (Nuhan, 2016).

Tujuan dari bermain dari *game Online* yaitu guna menghilangkan kepenatan dan kebosanan dalam menjalani aktivitas keseharian atau hanya untuk mengisi kekosongan waktu semata (Hariani, 2020). *Game online* yang dimainkan secara terus menerus dapat memberikan efek negatif bagi penggunaannya, terutama bagi kalangan usia sekolah (Maulidar, 2019). Beberapa efek negatif dari bermain *game online* yakni menurunnya kesehatan, terganggunya psikis, memperlambat proses pendewasaan individu sehingga menurunkan prestasi belajar siswa, pemborosan, dan merasa kesulitan untuk bersosialisasi dengan individu yang ada di sekitarnya (Setiawan, 2013). Adapun beberapa efek negatif dari *game online* bagi anak usia sekolah yakni

terganggunya pola makan, ketidakstabilan emosi individu sebab terus memikirkan *game* yang dimainkannya, individu lalai untuk menjalankan kewajibannya seperti ibadah dan belajar, serta tidak jarang mereka akan membolos sekolah agar dapat bermain *game* yang sedang digemarinya (Masya & Candra, 2016).

Permainan *game online* yang terlalu berlebihan dapat berdampak pada motivasi belajar siswa, sebab mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu dan tenaganya untuk bermain dibandingkan untuk belajar. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi malas belajar, enggan mengerjakan tugas sekolah, dan memilih untuk bermain *games* saat pembelajaran sedang berlangsung (Husna, 2017). Hasil studi menunjukkan bahwasannya bermain *games* mempengaruhi secara signifikan pada motivasi belajar siswa, yang mana saat individu bermain *games* secara tidak langsung berpengaruh terhadap motivasi belajar individu tersebut sebab mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu dan tenaganya untuk bermain dibandingkan untuk belajar (Angela, 2013). Hasil penelitian Novita (2018) menunjukkan semakin intens anak dalam bermain *game online* maka hal ini mengindikasikan bahwa kecanduan anak tersebut terhadap *game online* semakin meningkat dan berkaitan dengan menurunnya kontrol diri anak, dimana individunya tidak dapat mengendalikan, mengurangi, menghentikan permainan, dan lalai terhadap kewajibannya, sehingga anak tersebut akan kurang dalam berhubungan dan berinteraksi dan sosialnya, selain itu juga menurunnya motivasi belajar sehingga menurunkan prestasi akademiknya.

Dengan adanya pandemic seperti saat ini, kebanyakan anak-anak lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain online sebab mereka tidak dapat bersosialisasi sebagaimana biasanya dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya. Banyak dari orang tua mengeluhkan perilaku anaknya yang selalu bermain *game online* melalui *smartphone*, sehingga mengganggu proses belajarnya sebab mereka lebih memilih untuk bermain daripada belajar. Contohnya, ketika anak memperoleh tugas sekolah dari gurunya, mereka lebih asyik bermain *game online*, dan tidak jarang orang tuanya yang mengerjakan

tugas tersebut. Hal tersebut pastinya mempengaruhi konsentrasi belajar anak. Berkurangnya konsentrasi anak dalam belajar akan membuat dirinya tidak serius dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan oleh gurunya, sebab pada pikirannya hanya permainan semata. Anak yang sudah kecanduan *game online* maka perilakunya akan berubah seperti lebih sensitive, mudah emosi dan terganggunyakesehatannya (Ramadhani, 2020).

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan tanggal 4 Maret 2021 pada siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul. Berdasarkan wawancara dengan 13 siswa meliputi 8 laki-laki dan 5 perempuan melalui Vidiocall diperoleh informasi bahwa siswa lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online* dan menghabiskan waktu 3 jam. Sebagian besar siswa mengatakan saat pembelajaran daring berlangsung siswa tidak fokus kepelajaran, mengantuk, sering meninggalkan pembelajaran daring sebelum waktu yang ditentukan, dan banyak tugas-tugas yang tidak terselesaikan. Berdasarkan informasi dari 3 guru wali kelas III, IV dan V, nilai-nilai pelajaran siswa banyak yang mengalami penurunan. Didasarkan pada penjelasan latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan mengkaji mengenai “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada studi ini yakni “Adakah Hubungan antara Kebiasaan Bermain *game online* dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Pada Masa Pandemi COVID-19 di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Diketuinya hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta.

2. Tujuan khusus
 - a. Diketuainya gambaran kebiasaan bermain *game online* di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta.
 - b. Diketuainya motivasi belajar anak di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta.
 - c. Diketuainya keeratan hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa di SD Muhammadiyah Bantul
Diharapkan mampu mengetahui tentang akan pentingnya belajar dan mengetahui dampak dari bermain *game online*.
2. Bagi Guru SD Muhammadiyah Bantul
Diharapkan guru di sekolah untuk menyarankan bermain *game online* tidak lebih dari 1 jam.
3. Bagi Orang Tua
Mampu memberikan bimbingan kusus dan pola asuh yang baik untuk anaknya dan mengurangi *game online* selama 1 jam.
4. Bagi Profesi Keperawatan
Diharapkan mampu memberikan sumbangan penelitian bagi ilmu pengetahuan khususnya keperawatan anak.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan peneliti lain dapat meneliti faktor-faktor yang berkaitan dengan motivasi belajar anak dan menggunakan sampel yang lebih banyak.