

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan salah satu dampak dari perkembangan teknologi dan informasi tersebut adalah internet. Berbagai informasi bisa di peroleh dari internet secara bebas, tidak hanya informasi namun berbagai sarana hiburan juga telah disajikan oleh internet seperti *game* (Fikri, 2012).

Anak usia sekolah secara umum lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal-hal yang baru, tidak jarang dari mereka bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* dianggap sebagai hal yang menarik. Meskipun begitu anak-anak sebaiknya tetap menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman-teman mereka. Tetapi di zaman yang modern ini, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* mereka masing-masing (Khotimah, dan Wahyu, 2016).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan bahwa pengguna internet pada tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi penduduk di Indonesia. Dari data pengguna internet tersebut, diperkirakan pengguna *game online* di Indonesia berkisar 10.7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna internet (APJII, 2014). Salah satu penelitian di Amerika juga mengungkapkan bahwa 2/3 dari total anak usia sekolah (usia 6-18 tahun) mempunyai fasilitas dirumahnya seperti komputer atau *handphone* (HP) dan sekitar 59% anak-anak di Amerika tersebut menggunakannya untuk bermain *game online* (Freeman, 2010).

Persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Indonesia pada tahun 2017 adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea terdapat 2.4% pada anak usia sekolah, dan 10.2% pada rentang usia 9-39 tahun, dan di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5-8.2% yang mengalami kecanduan bermain *game online*

(Guno, 2018). Penelitian dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, pengguna internet di Jawa Tengah yang digunakan untuk bermain *game online* sebanyak 32% atau sekitar 10.7 juta pengguna.

Pola asuh orang tua yang salah seperti memanjakan dan memberi apa yang diinginkan anak juga merupakan faktor yang dapat memicu kecanduan bermain *game* pada anak (Tjhin, 2013). Selain itu menurut Masya, dan Dian, (2016) kurang memiliki hubungan sosial yang baik dengan lingkungan, sehingga anak memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan juga merupakan faktor yang dapat memicu kecanduan *game*.

Kecanduan *game online* saat ini telah dikenal secara internasional, menurut *World Health Organization* (WHO) kecanduan bermain *game* ini juga akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018. Namun *World Health Organization* (WHO) juga menjelaskan bahwa tidak semua kecanduan *game* memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental pemainnya. Oleh karena itu *World Health Organization* (WHO) berharap para orang tua bisa lebih memperhatikan anak mereka saat anak sedang bermain *game* agar bisa terhindar dari kecanduan, (CNN Indonesia, 2017)

Penggunaan *game* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Kecanduan *game* merupakan masalah psikososial bagi anak dan remaja (Rachmawati, 2013). Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain *game* (Kusumadewi, 2009). Kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan dalam pendidikan, dan permasalahan pertemanan dan keluarga (Lee, 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh Hardanti, dkk (2013) menunjukkan bahwa faktor motivasi memiliki persentase paling tinggi dalam melatarbelakangi perilaku adiksi bermain *game online* pada sebagian responden (60%), yaitu 31 responden dari total 52 responden.

Kurang kegiatan akan membuat anak lebih banyak menghabiskan sebagian waktunya untuk duduk di kamar dan bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Masya, dan Dian, (2016) menunjukkan bahwa pengaruh kurangnya kegiatan dengan perilaku kecanduan *game online* sebanyak 32 responden (60.38%) atau dalam kategori sedang.

Anak yang kesepian karena orang tua mereka sibuk bekerja atau anak yang tidak diterima oleh teman sebaya mereka akan mengarah ke kecanduan *game online*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Prabowo, dan Juneman (2012) menunjukkan bahwa anak yang merasa kesepian dan merasa tidak diterima teman sebaya mengalami kecanduan *gim daring* (permainan video game dengan jaringan internet) sebanyak 13% dari 133 responden.

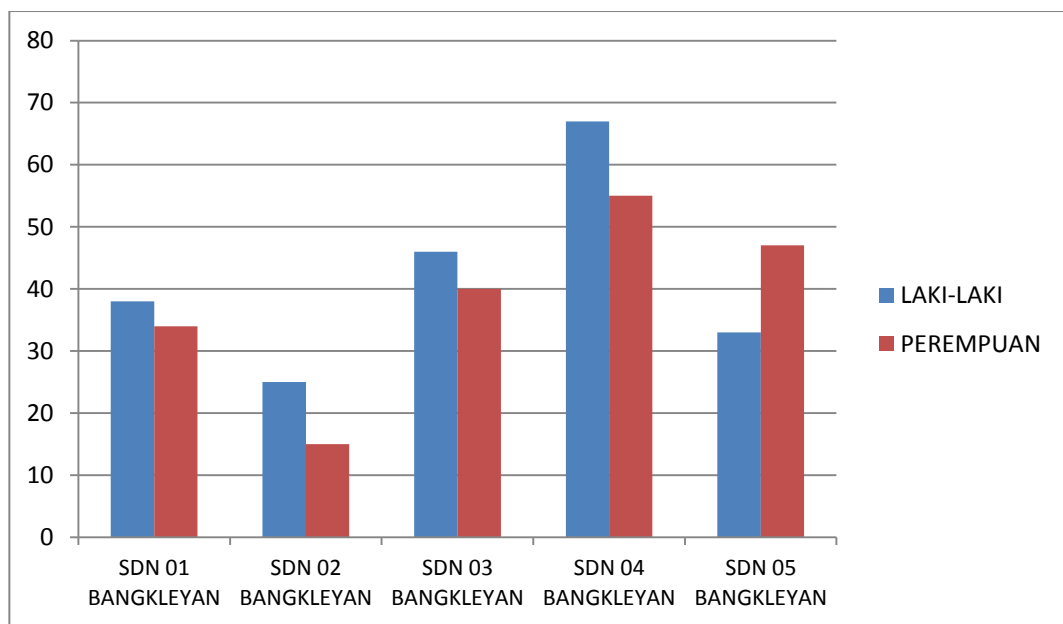
Anak yang menjadi korban perceraian orang tua biasanya akan menjadikan *game* sebagai pelarian karena kedua orang tua mereka sudah tinggal berpisah dan tidak memiliki banyak waktu untuk mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak mereka selama berada di dalam rumah. Penelitian yang dilakukan oleh Masya, dan Dian, (2016) menunjukkan bahwa sebanyak 67.92% atau sekitar 36 orang dari 53 responden mengalami kecanduan dalam kategori sedang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati, dkk. (2017) menunjukkan bahwa remaja yang mempunyai orang tua dengan gaya pengasuhan yang salah, mendapatkan kontrol dan perhatian yang rendah maka mereka akan cenderung melampiaskan ketidakhangatan orang tua dengan bermain *games online*. Kecanduan bermain *game* pada remaja Kota Bukittinggi tergolong dalam kategori sedang.

Penggunaan *handphone* (HP) pada anak usia sekolah sekarang sudah menjadi hal yang biasa, banyak anak-anak yang lebih sering bermain *handphone* (HP) daripada bermain dengan teman-temannya. Hal itu karena terdapat hambatan aktivitas kehidupan siswa tersebut baik di rumah maupun di sekolah seperti : saat berada di dalam rumah orang tua mereka kurang memperhatikan anak karena mereka sibuk bekerja, sedangkan saat di sekolah anak tersebut tidak diterima oleh teman sebaya sehingga anak tersebut hanya duduk sendiri di dalam kelas. Penelitian Rahma (2015), menunjukkan bahwa

terhambatnya aktivitas anak membuat anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *handphone* (HP) mereka untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada bulan Desember 2018, di desa bangkleyan terdapat 5 buah Sekolah Dasar Negeri. Berikut merupakan grafik jumlah siswa dari SDN Bangkleyan, Kecamatan Jati, Kabupaten Blora.

**Grafik 1.1 Persentase jumlah siswa SDN Bangkleyan tahun pelajaran 2018/2019.**

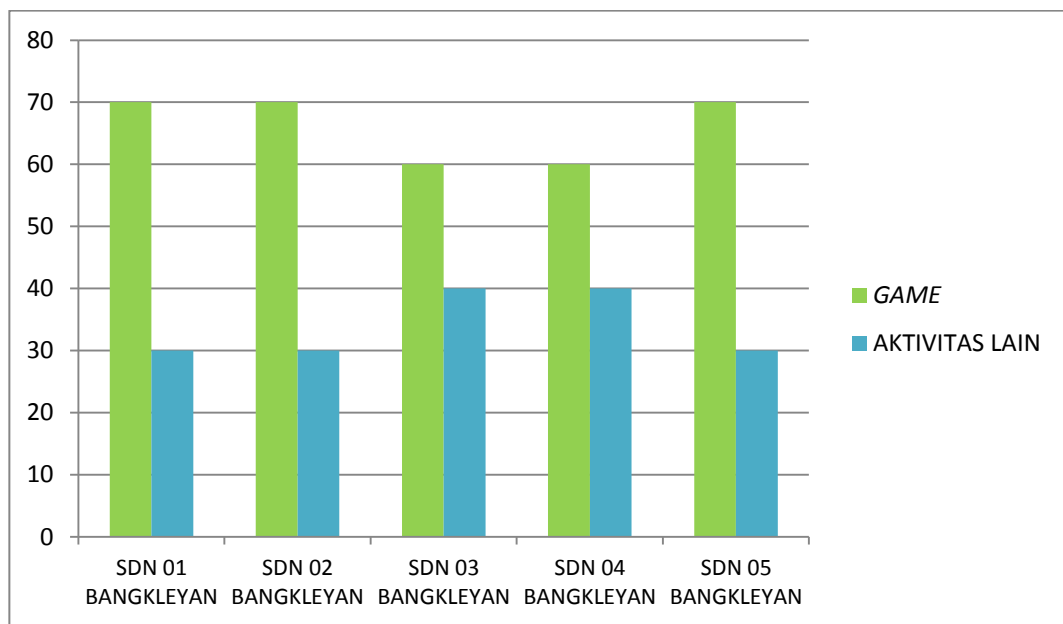


Sumber : SDN Bangkleyan

Berdasarkan grafik tersebut, di SDN 01 bangkleyan terdapat 72 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 28, siswa perempuan sebanyak 44 siswa. Di SDN 02 Bangkleyan terdapat 40 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 siswa dan siswa perempuan sebanyak 25 siswa. Di SDN 03 Bangkleyan terdapat 86 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 46 siswa dan siswa perempuan sebanyak 40 siswa. Di SDN 04 Bangkleyan terdapat 122 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 63 dan siswa perempuan sebanyak 59 siswa. Sedangkan di SDN 05 Bangkleyan terdapat 80 orang siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 33, dan siswa perempuan sebanyak 47.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada 10 orang siswa dari masing-masing sekolah tersebut mengenai kegiatan apa yang mereka lakukan saat mereka berada di rumah, berikut merupakan grafik hasil wawancara dengan siswa di SDN Bangkleyan.

**Grafik 1.2 Persentase jawaban siswa SDN Bangkleyan mengenai kegiatan saat berada di rumah.**

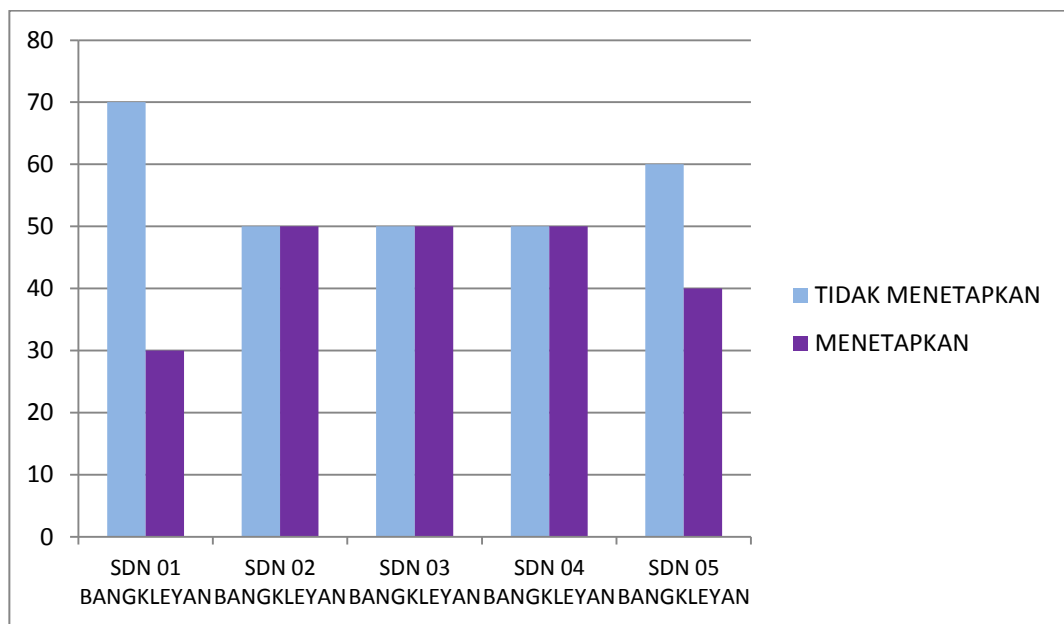


Sumber : Siswa SDN Bangkleyan

Berdasarkan grafik diatas, banyaknya siswa SDN 01 Bangkleyan yang menggunakan waktunya untuk bermain *game* dari 10 orang siswa, terdapat 70% siswa menjawab menggunakan waktunya untuk bermain *game online*. Di SDN 02 juga sama yaitu dari 10 orang siswa, 70% menjawab menggunakan waktunya untuk bermain *game online*. Di SDN 03 bangkleyan dari 10 orang siswa sebanyak 60% siswa menjawab menggunakan waktunya untuk bermain *game online*. Di SDN 04 Bangkleyan juga sama, yaitu dari 10 orang siswa, 60% siswa menjawab menggunakan waktunya untuk bermain *game online*. Sedangkan di SDN 05 Bangkleyan dari 10 orang siswa yang diwawancarai, sebanyak 70% siswa menjawab menggunakan waktunya untuk bermain *game online*.

Selain ditanya mengenai kegiatan apa yang mereka lakukan saat mereka berada di rumah, mereka juga ditanya tentang apakah mereka sudah menetapkan berapa lama mereka bisa bermain game online saat berada dirumah, berikut merupakan grafik jawaban siswa SDN Bangkleyan.

**Grafik 1.3** Persentase jawaban siswa SDN Bangkleyan mengenai jam bermain *game online*.

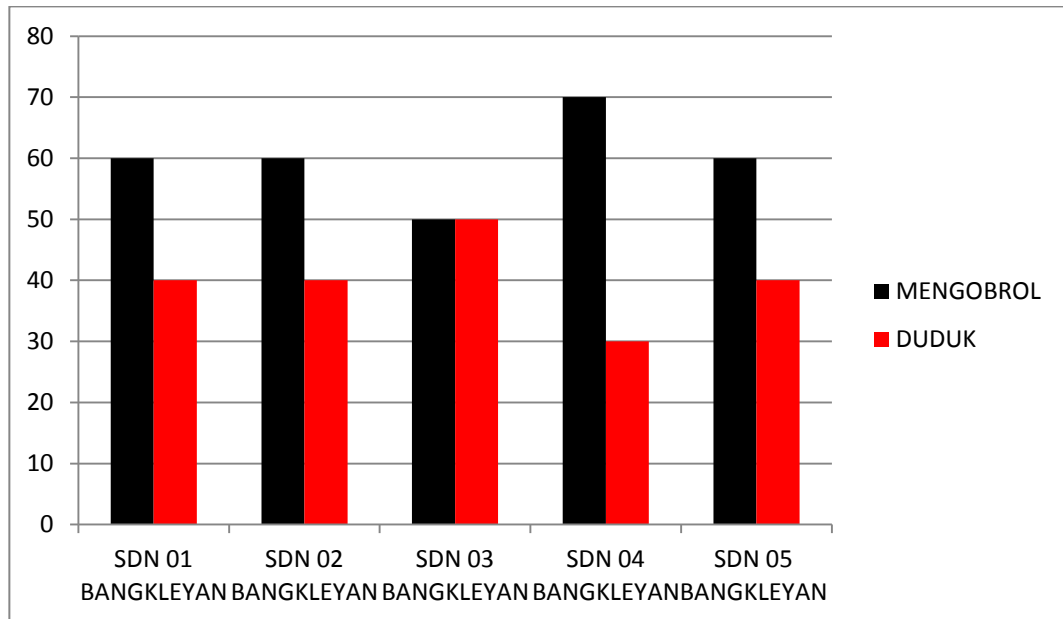


Sumber : Siswa SDN Bangkleyan

Berdasarkan grafik diatas, banyaknya siswa SDN 01 Bangkleyan yang tidak menetapkan jam untuk bermain *game* dari 10 orang siswa, terdapat 70% siswa menjawab tidak menetapkan jam untuk bermain *game online*. Di SDN 02 Bangkleyan yaitu dari 10 orang siswa, 50% menjawab tidak menetapkan jam untuk bermain *game online*. Di SDN 03 Bangkleyan juga sama yaitu dari 10 orang siswa sebanyak 50% siswa menjawab tidak menetapkan jam untuk bermain *game online*. Di SDN 04 Bangkleyan juga sama, yaitu dari 10 orang siswa, 50% siswa menjawab tidak menetapkan jam untuk bermain *game online*. Sedangkan di SDN 05 Bangkleyan dari 10 orang siswa yang diwawancarai, sebanyak 60% siswa menjawab tidak menetapkan jam untuk bermain *game online*.

Selanjutnya saat ditanya mengenai kegiatan apa yang mereka lakukan ketika jam istirahat berlangsung, berikut merupakan grafik hasil jawaban siswa SDN Bangkleyan.

**Grafik 1.4** Persentase jawaban siswa SDN Bangkleyan mengenai kegiatan yang dilakukan ketika jam istirahat.



Sumber : Siswa SDN Bangkleyan

Berdasarkan grafik diatas, banyaknya siswa SDN 01 Bangkleyan dari 10 orang siswa, terdapat 60% siswa menjawab tidak menetapkan jam untuk bermain *game online*. Di SDN 02 Bangkleyan juga sama yaitu dari 10 orang siswa, 60% menjawab menggunakan waktu istirahat untuk mengobrol. Di SDN 03 Bangkleyan yaitu dari 10 orang siswa sebanyak 50% siswa menjawab menggunakan waktu istirahat untuk mengobrol. Di SDN 04 Bangkleyan, dari 10 orang siswa, 70% siswa menjawab menggunakan waktu istirahat untuk mengobrol. Sedangkan di SDN 05 Bangkleyan dari 10 orang siswa yang diwawancarai, sebanyak 60% siswa menjawab menggunakan waktu istirahat untuk mengobrol.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan masing-masing kepala sekolah bahwa di Sekolah terdapat ekstrakurikuler seperti Usaha

Kesehatan Sekolah (UKS) dan Praja Muda Karana (Pramuka) namun tidak semua siswa mengikutinya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui karakteristik anak dengan kecanduan bermain *game online* di Sekolah Dasar Negeri Bangkleyan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah penelitian “Bagaimana gambaran karakteristik anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Sekolah Dasar Negeri Bangkleyan?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui gambaran karakteristik anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Sekolah Dasar Negeri Bangkleyan.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan usia.
- b. Mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan jenis kelamin.
- c. Mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan prestasi belajar.
- d. Mengidentifikasi kecanduan bermain *game online*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi SDN Bangkleyan**

Sebagai masukan dan informasi di sekolah cara mengatasi kecanduan bermain *game* pada pelajar sehingga dapat mengembangkan program bimbingan di sekolah.

### **2. Bagi Guru**

Memberikan pendidikan kepada responden agar mengetahui cara untuk mengatasi kecanduan bermain *game*.



3. Bagi Responden

Dapat mengetahui kerugian dari bermain *game* yang berlebihan sehingga mengabaikan aktivitas sehari-hari, serta siswa mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain *game* agar tidak menjadi ketergantungan.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai faktor-faktor yang bisa mempengaruhi kecanduan bermain *game* dan cara mengatasinya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai data dasar dan sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya.

## E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini ditunjukkan dengan menyertakan penelitian terdahulu sebagai kelanjutan atas penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah :

1. Hardanti dkk, (2013) dalam penelitian yang berjudul “Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah” **Tujuan:** untuk mengetahui gambaran faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah. **Hasil:** faktor motivasi melatarbelakangi perilaku adiksi pada 56%, sedangkan faktor atraksi penghargaan sebanyak 60%. Oleh karena itu, diperlukan penanganan baik dalam mengatasi maupun mencegah adiksi bermain *game online* oleh keluarga, sekolah dan tenaga kesehatan terkait. **Perbedaan:** terletak pada variabel dimana peneliti terdahulu meneliti tentang faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi dan faktor atraksi penghargaan. **Persamaan:** penulis terdahulu sama-sama meneliti tentang tingkat kecanduan bermain *game* anak usia sekolah.
2. Kusumawati dkk, (2017), dalam penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Games Online* pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan”. **Tujuan:** untuk melihat perbedaan tingkat kecanduan *game online* ditinjau dari gaya pengasuhan. **Hasil:** hipotesis membuktikan

terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan pada taraf signifikansi  $p=0.024$ .

**Perbedaan:** penelitian ini terletak pada metode penelitiannya, dimana peneliti terdahulu menggunakan teknik uji beda *kruskall-wallis*.

**Persamaan:** pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang ketergantungan (adiksi) *game*.

3. Masya dan Dian, (2016), dalam penelitian yang berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” **Tujuan:** penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka *game online*. **Hasil:** diketahui indikator kurang perhatian menunjukkan 66,04% peserta didik tergolong dalam kategori tinggi, indikator depresi menunjukkan 16,98% dalam kategori tinggi, indikator kurang kontrol menunjukkan 41,51% dalam kategori tinggi, indikator kurang kegiatan menunjukkan 7,55% dalam kategori tinggi, indikator lingkungan menunjukkan (15,09 %) tergolong dalam kategori tinggi. indikator pola asuh menunjukkan (5,66 %) tergolong dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas X MA Al-Furqon Prabumulih mengalami tingkat kecanduan yang tinggi. **Perbedaan:** terletak pada variabel penelitian dimana peneliti sebelumnya meneliti semua faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan dan penelitian ini hanya meneliti tentang kurangnya kegiatan terhadap kecanduan *game*. **Persamaan:** penulis terdahulu sama-sama meneliti tentang kecanduan bermain *game*.
4. Novita, dan Nurul (2016), dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” **Tujuan:** untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun Di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. **Hasil:** ternyata penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun Di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. **Perbedaan:**

variabel independennya, peneliti ini meneliti tentang Interaksi sedangkan peneliti ingin meneliti tentang aktivitas fisik anak sekolah. **Persamaan:** terletak pada metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan sama-sama menggunakan angket sebagai alat ukur.

5. Prabowo, dan Juneman (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain *Gim Daring* pada Remaja Di Jakarta” **Tujuan:** untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penerimaan teman sebaya dan kecanduan *gim daring* pada remaja dengan dimediasikan oleh kesepian. **Hasil:** ternyata anak yang merasa kesepian dan merasa tidak diterima teman sebaya mengalami kecanduan *gim daring* (permainan video *game* dengan jaringan internet) sebanyak 13% dari 133 responden. **Perbedaan:** terletak pada variabel independennya, peneliti ini meneliti tentang hubungan Penerimaan teman sebaya, kesepian sedangkan peneliti ingin meneliti tentang aktivitas fisik anak sekolah. **Persamaan:** terletak pada variabel dependennya yaitu sama-sama meneliti tentang kecanduan *game*.
6. Syahrani (2015), dalam penelitiannya yang berjudul “Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya” **Tujuan:** untuk mengetahui tentang perilaku adiktif *online game* dan penanganannya. **Hasil:** bahwa subyek (RZ) dan (MT) keduanya penelitian menjadi ketergantungan atau kecanduan untuk bermain *online game* yang dikarenakan tersedianya beberapa fasilitas pendukung untuk bermain game dirumah. **Perbedaan:** terletak pada metode penelitian, dimana peneliti terdahulu menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif. **Persamaan:** sama-sama meneliti tentang ketergantungan *game*.