

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa pandemi Covid-19 ini pendidikan harus terus berjalan. Pendidikan merupakan unsur penting yang harus dimiliki setiap individu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, ataupun penelitian.

Pada bulan Maret 2020 lebih dari 800 juta siswa di dunia melakukan pembelajaran di rumah sebagai akibat dari pandemi Covid-19 (Arika, 2020:19). Begitupun dengan SD Negeri Cibajaran yang melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring melalui grup *whatsapp*, *google meet*, *class room* dan *zoom*. Kebijakan belajar di rumah ini dilakukan untuk mengurangi interaksi fisik sebagai upaya pencegahan penularan virus corona jenis baru atau Covid-19. Dengan diterapkannya pembelajaran daring atau jarak jauh ini Mendikbud berharap siswa mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar (Fajar, 2020:20).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya. Pembelajaran daring membuat kegiatan belajar mengajar menjadi dapat dijangkau dari berbagai waktu dan tempat (Shukla, Dosaya, Nirban, & Vavilala, 2020:16). Penggunaan media daring juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih luas melalui internet (Hastini, Fahmi, & Lukito, 2020:21).

Pemanfaatan teknologi ini dianggap sangat membantu dalam melangsungkan pembelajaran selama pembatasan sosial di masa pandemi Covid-19 (Pakpahan & Fitriani, 2020:20).

Penerapan kebijakan belajar di rumah membuat sebagian siswa merasa cemas dan tertekan karena tugas yang diberikan oleh guru membuat banyak siswa merasa stres dalam menjalani pembelajaran daring (Chaterine, 2020:19). Tidak hanya banyak, tugas yang diberikan oleh guru juga dianggap memberatkan dan memiliki waktu pengerjaan yang sangat singkat sehingga membuat siswa kebingungan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Raharjo & Sari, 2020:18).

Hasil observasi yang peneliti temukan di SD Negeri Cibantaran, hal ini malah membuat siswa beralih pada aktivitas bermain *game online* karena dirasa dapat menghindari tugas-tugas sekolah. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online* (Maulidar, 2019:19).

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri.

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker, Counter Strike, Free Fire, PUBGM* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan di kalangan remaja.

Adapun yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang ikut bermain. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menjadi ketagihan. Menurut Wahyunita (2019:35), ketagihannya bermain *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Hadirnya *game online* membuat remaja dan anak-anak tidak ketinggalan untuk mencobanya.

Popularitas *game online* tidak kalah dengan situs-situs *online* lain di internet. Sesuai dengan sebuah kajian yang dilakukan oleh Pew Foundation (Hernandez, 2005:38), bahwa 81% siswa melakukan *online* untuk bermain permainan (*game*), 78% untuk mendapatkan berita, 50% untuk mengetahui skor olahraga, dan 36% untuk membeli barang. Kajian tersebut tidak mengejutkan karena berdasarkan hasil survei yang dilakukan *National Center for Education Statistics* (dalam Santrock, 2007:218) di tahun 2010, hampir 100% sekolah umum di Amerika Serikat terhubung dengan internet dan 93% dari pengajaran di dalam kelas memiliki komputer yang terhubung dengan internet. Dari hasil kajian di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa menempatkan *game online* sebagai pilihan pertama dibandingkan situs lain yang ada

di internet. Hal ini menunjukkan sebuah fakta bahwa minat siswa bermain *game online* sangat tinggi dibandingkan mengakses situs lain dari internet.

Di Amerika keberadaan internet di sekolah semakin meningkat karena hampir seluruh sekolah di Amerika memiliki fasilitas internet. Keberadaan internet di sekolah ternyata juga menjadi salah satu faktor yang memudahkan siswa dalam mengakses *game online* di sekolah. Hasil studi *Kaiser Family Foundation* (dalam Santrock, 2007:218) menemukan bahwa hampir 50% siswa menggunakan internet setiap hari. Selain itu Woodward (dalam Santrock, 2007:219) juga mengungkapkan bahwa di antara siswa berusia 10 hingga 17 tahun, sepertiganya menggunakan internet selama 6 jam per hari atau lebih, 24% menggunakan internet selama 3 hingga 5 jam per hari, dan 20% menghabiskan 1 jam per hari atau kurang. Salah satu pengguna *game online* seperti yang telah dijelaskan di atas adalah pelajar sekolah dasar. Pelajar sekolah dasar termasuk dalam fase kanak-kanak tengah dan akhir. Fase ini berlangsung sejak umur 6-11 tahun. Pada tahapan ini, anak umumnya sudah menguasai keterampilan dalam membaca, menulis, dan menghitung. Tidak menutup kemungkinan dengan adanya intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi proses belajar siswa, sehingga ini berdampak pada prestasi belajar siswa. Berikut contoh beberapa masalah yang muncul pada pelajar sekolah dasar dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi.

Pada bulan November 2012, Liputan6.com menyiarkan fakta bahwa bermain *game* membuat anak menjadi lebih emosional (Dewi Widya Ningrum, 2012).

Sebelumnya Tempo.co juga menyampaikan fakta bahwa kecanduan *game online* membuat anak menjadi kriminal (Ukky Primartantyo, 2012). Terbukti pada Februari 2012 Tribunnews.com meluncurkan sebuah artikel “Demi Main *Game Online* Sejumlah Anak di Bawah Umur Nekat Curi Buku Paket Sekolah, Dijual Rp 600 Ribu” (Firman Suryaman, 2021).

Kasus paling parah yang terjadi berkaitan dengan *game online* adalah seorang remaja di China menetap tinggal di sebuah warung internet (warnet) dan menghabiskan waktunya selama enam tahun untuk bermain *game online* (Andyta Fajarini, 2013). Dan terakhir kasus paling ekstrim adalah seorang anak 12 tahun di Subang, Jawa Barat meninggal akibat kecanduan *game online*. Setelah didiagnosa, korban mengalami gangguan syaraf akibat kecanduan main *game online*.

Menurut ketua Ikatan Dokter Indonesia cabang Purwakarta, kecanduan *game online* berbahaya bagi tumbuh kembang dan psikologi anak. Berita-berita tersebut semakin memperjelas fakta bagaimana *game online* memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia saat ini. *Game online* bahkan mampu merenggut hampir seluruh waktu yang individu miliki. Fenomena *game online* di kalangan masyarakat membuat keprihatinan tersendiri bagi orang tua. Seperti yang diberitakan “Dua Sisi” sebuah acara di RCTI yang tayang pada tanggal 17 November 2013 pukul 16.00 menyiarkan mengenai bahaya kecanduan *game online*. Dalam acara tersebut nampak beberapa remaja yang bermain *game online* hingga dini hari atau bahkan sampai tertidur di warung internet. Salah satu narasumber juga mengakui bahwa ia bermain *game online* antara 5-6 jam setiap harinya. Ketergantungan bermain *game online*

membuat anak menjadi sering berbohong, bahkan mencuri, berjudi atau tindakan kriminal lainnya yang dilakukan agar bisa bermain *game online*.

Beberapa kasus mengenai *game online* yang telah dipaparkan di atas juga terjadi di SD Negeri Cibantaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas tinggi yang peneliti lakukan, didapatkan informasi bahwa setiap harinya terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas sekolah karena malah bermain *game online*, hal ini menjadi fenomena yang sering terjadi di SD Negeri Cibantaran sehingga sangat berpengaruh terhadap nilai prestasi siswa itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas bagaimanapun juga kehadiran *game online* menimbulkan pro dan kontra di masyarakat itu sendiri. Dampak negatif dan positif bermain *game online* memang tergantung bagaimana individu bermain *game online*. Jika individu memiliki kontrol diri yang baik maka dia dapat membuat batasan bagaimana dia akan bermain *game online*. Siswa yang memiliki kontrol diri yang baik dapat mengatur intensitas bermain *game online* mereka sehingga tidak mendapat dampak negatif bermain *game online*. Siswa yang tidak memiliki kontrol diri yang baik kemungkinan ia akan mengalami kecanduan bermain *game online* karena tidak dapat menekan keinginan yang muncul untuk terus bermain *game online*. Kontrol diri yang rendah ini yang dapat menyebabkan dampak negatif berupa kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebenarnya *game online* sudah ada sejak sebelum pandemi, namun anak jadi lebih sering memainkan *game online* karena adanya pandemi *Covid-19*.

Berangkat dari fenomena-fenomena yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merasa tertarik untuk mengetahui seberapa besar intensitas bermain *game online* siswa kelas tinggi di SD Negeri Cibantaran.

Disini tidak hanya seberapa besar intensitas bermain *game online* yang menjadi permasalahan di SD Negeri Cibantaran, adapun hal lainnya, seperti masih ada beberapa siswa di kelas tinggi yang belum lancar membaca menjadikannya kurang aktif di kelas, hal ini disebabkan karena latar belakang siswa tersebut yang tidak mendapatkan perhatian yang maksimal dari keluarga dan lingkungan di sekitarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka ditemukanlah beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah secara daring.
2. Mayoritas siswa kelas tinggi bermain *game online*.
3. Semakin meningkatnya minat bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari siswa.
4. Siswa sering tidak mengerjakan tugas karena terlalu asik bermain *game online*.
5. Masih ada siswa kelas tinggi yang kurang lancar dalam membaca sehingga mempengaruhi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus untuk melihat seberapa besar intensitas siswa kelas tinggi SD Negeri Cibantaran dalam bermain *game online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah intensitas bermain *game online* siswa kelas tinggi SD Negeri Cibangaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya, bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan. Adapun tujuan penelitian yang dimaksud adalah untuk mengetahui intensitas bermain *game online* siswa kelas tinggi di SD Negeri Cibangaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Siswa dapat mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* pada dirinya.

2. Bagi Pendidik.

Dapat memberikan masukan dalam memberikan pembelajaran dan pelatihan bagi siswa agar meminimalisir penggunaan *game online*.

3. Bagi Peneliti

Penelitian dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan di bangku kuliah serta menambah pengalaman, wawasan, dan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti.