

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini, keperawatan anak telah mengalami pergeseran yang sangat mendasar (Supartini, 2004). Padahal, perhatian khusus kepada anak sebagai individu yang masih dalam usia perkembangan tentu tidak kalah pentingnya, karena masa kanak-kanak merupakan proses menuju kematangan. Beberapa kasus yang sering dijumpai di masyarakat seperti peristiwa yang dapat menimbulkan trauma pada anak antar lain cemas, marah, dan lain-lain. Apabila hal tersebut dibiarkan secara terus menerus dapat berdampak terhadap psikologis anak dan tentunya akan mengganggu perkembangan anak. Selain kebutuhan fisiologis, anak juga individu yang membutuhkan kebutuhan psikologis, sosial dan spiritual. Sedangkan anak dikatakan sejahtera jika anak tidak merasakan gangguan psikologis, seperti rasa cemas, takut maupun lain-lain (Hidayat, 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2009) menyebutkan terdapat beberapa masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak usia sekolah yang sering muncul yaitu, ledakan amarah, takut, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya Ditambah lagi,

semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau keberbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan (Syahra, 2006).

Dahulu, handphone dan PC tablet hanya digunakan dikalangan usia dewasa untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapatan tinggi karena harga gadget yang mahal. Namun sekarang, bukan hanya dikalangan dewasa, tetapi usia remaja dan usia dini seperti anak usia prasekolah atau anak TK pun sudah menggunakan gadget karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang semakin murah akibat persaingan dipasaran. Sedangkan, aplikasi-aplikasi yang terdapat pada PC tablet atau smartphone tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2014).

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer maupun berupa Local Area Network (LAN) atau internet. Biasanya dalam bermain game online ini disediakan berbagai tambahan layanan atau fitur dari perusahaan penyedia jasa online, serta dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Game online memiliki jenis yang

banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus (yoga, 2012.)

Game adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Game seringkali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih. Anak-anak prasekolah mungkin mulai berpartisipasi dalam permainan game sosial yang memiliki aturan sederhana tentang giliran dan sifat timbal balik. Namun game memiliki peran yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar. Pemain game yang paling tinggi terjadi di antara usia 10 dan 12 tahun (Eiferman, 1971). Setelah usia 12, popularitas game menurun (Bergen, 1988). (Santrock, 2007 : 220)

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Weinstein (2010), menyimpulkan bahwa dari 1.178 pemuda Amerika Serikat usia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan game. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh salah satu forum komunitas pemain game online terbesar di Indonesia, Ligagame pada tahun 2014, dalam waktu 2 hingga 5 tahun mendatang, jumlah pemain game di Indonesia akan meningkat pesat secara drastis. Survey tersebut dilakukan secara acak pada kalangan gamers maupun non gamers dengan sasaran utama keluarga muda yang memiliki anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun dan hasilnya adalah hampir 70-80% keluarga muda memiliki anak-anak yang sedang memainkan permainan facebook maupun permainan dari iPad, sehingga tidak lama kemudian anak-anak tersebut akan mulai bosan

dengan permainan facebook maupun permainan iPad dan mencoba game online yang lebih menantang (Tiani,2014).

Dalam penelitian Marlina 2014, menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dengan arah hubungan negatif yang artinya semakin tinggi intensitas bermain game online semakin rendah pula prestasi belajar anak usia kelas V sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan Sholikhah, 2014 mendapatkan hasil siswa sekolah dasar kelas V yang bermain game online memiliki perilaku negatif yaitu penyesuaian terhadap guru, mata pelajaran, teman sebaya selain pengguna game online, dan lingkungan sekolah kurang baik.

Berdasarkan survey awal peneliti yang dilakukan tanggal 15 november 2015 terhadap beberapa rental game online yang ada didaerah Kedinding Surabaya dapat dikatakan bahwa yang datang untuk bermain mulai anak anak sampai dewasa dengan durasi waktu minimal 2 jam, dan pengunjung terbanyak adalah pelajar, mereka dapat kapan saja bermain game online. Sedangkan survey awal yang dilakukan peneliti kepada 5 pelajar kelas V Sekolah Dasar negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya yang memiliki kebiasaan bermain game online, 4 diantaranya mengalami penurunan prestasi belajar disekolah. Survey awal dilakukan dengan cara pengamatan pada beberapa rental game online dan wawancara dengan pelajar dan guru.

Namun permasalahan yang terjadi adalah banyaknya jumlah pelajar yang gemar bermain *game online*, sedangkan efek candu dalam permainan *game online* sangat berdampak pada prestasi pelajar, sebagai seorang perawat

peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan ini dengan melihat hasil penelitian sebagai dasar memberikan informasi dan edukasi bagi semua kalangan terhadap bahaya *game online* yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak. Penelitian ini juga sebagai bahan peneliti lain untuk meneliti lebih dalam dampak dari kecanduan *game online*. Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah dasar kelas V ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain *game online* siswa kelas V.
2. Mengidentifikasi prestasi belajar siswa kelas V.
3. Menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian di bidang keperawatan dalam mengantisipasi adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa dan untuk memberikan konseling terkait upaya promotif dan preventif terjadinya gangguan

kognitif anak terhadap efek negatif game online yangn terdampak pada indeks prestasi belajar pada anak usia sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah dan guru

Memberi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan upaya promotif dan preventif kepada anak untuk mengurangi dan mencegah anak bermain game online secara berlebihan.

### b. Bagi Siswa

Memberi masukan dan informasi mengenai negatif game online, sehingga dapat menggunakan game online secara tidak berlebihan dan dapat memilah-milah hal positif dan negatif dalam bermain.

### c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pemahaman dalam penyesuaian sosial siswa pada pengguna game online, mengantisipasi adanya dampak

positif dan negatif game online dan menciptakan penyesuaian sosial yang sehat di sekolah dan di masyarakat.

d. Bagi Orang tua

Memberi informasi bagi orang tua. Dengan memahami penyesuaian sosial siswa pada pengguna game online diharapkan orangtua dapat mengawasi dan lebih mengontrol kegiatan putra dan putrinya ketika berada di rumah dan lingkungannya.