

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak usia sekolah menurut WHO (World Health Organization) (2010) yaitu golongan anak yang berusia 7-10 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak berusia 6-12 tahun. Anak usia sekolah adalah usia dimana anak mulai belajar berkelompok atau sering disebut dengan usia penyesuaian diri (Hurlock, 2008).

Anak usia sekolah terjadi ketika anak berusia 6-12 tahun. Periode ini juga disebut sebagai periode pertengahan pada periode tumbuh kembang. Periode anak usia sekolah di tandai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah dan semakin berkembangnya hubungan anak dengan orang lain. Anak usia sekolah mengalami banyak kemajuan dari periode bayi atau pra sekolah sebelumnya. Pada masa ini anak mengalami perubahan baik secara biologis, psikologis, sosial, kognitif, moral dan spiritual dari periode tumbuh kembang sebelumnya (Potter & Perry, 2006).

Anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar biasanya sangat menyukai permainan. Pada masa ini anak mudah terpengaruh dengan permainan-permainan yang dilakukan secara online atau lewat internet. Kebanyakan anak yang sudah asik bermain game elektronik lupa akan

dirinya. Mereka tidak mau memperdulikan lingkungan sekitarnya bahkan mereka seakan memiliki dunia sendiri (Wong, 2009).

Peminat game elektronik menurut penelitian Winsen (2012) adalah anak usia sekolah dasar. Peneliti menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah pengaruh game elektronik atau online. Pada masa perkembangan anak usia sekolah permainan yang diminati adalah persaingan.

Seiring dengan perkembangan kemajuan zaman, perkembangan teknologi semakin canggih yang senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia, sehingga membuat kemajuan teknologi ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan atau game yang berbasis elektronik atau visual salah satunya adalah game online (Rini, 2011).

Griffith (2006) mengemukakan bahwa anak-anak mulai tertarik pada game elektronik pada usia sekitar 7 tahun, anak usia awal atau belasan tahun bermain game setiap hari dan sebagian anak yang lainnya mereka bermain game paling sedikit 30 menit. Namun menurut penelitian dari Van Deventer and White (2002) dalam Johnson (2010) mengemukakan bahwa anak-anak mahir menggunakan internet umur 10 tahun dan bermain video game umur 11 tahun. Anak dapat menggunakan internet untuk berbagai macam yaitu: berkomunikasi, mengunjungi situs dan bermain game (Johnson, 2010).

Ruu (2012) mengemukakan bahwa anak yang gemar bermain game elektronik atau online adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak

ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton dan tidak menantang. Hal ini dapat mengakibatkan anak pada proses belajar. Anak akan menjadi malas atau sering membolos sekolah untuk bermain game.

Menurut Rini (2011) mengemukakan beberapa pengaruh atau dampak buruk bagi anak yang gemar bermain game, yaitu terhadap kesehatan, misalnya: gangguan kesehatan karena pola tidur yang tidak teratur (sering begadang) dan terpapar asap rokok, kepribadian, misalnya: sering berbohong, anak berbohong pada orang tua mengaku belajar padahal bermain game elektronik dan anak terkadang lupa akan kewajiban untuk beribadah karna terlalu asik bermain, pendidikan atau prestasi, misalnya: anak yang sering bermain game dijam sekolah biasa cenderung sering membolos, sehingga anak sering mendapat teguran dari wali kelas dan keseringan terlambat, keluarga dan masyarakat, misalnya: berkurangnya kesempatan bersosialisasi dan anak cenderung mementingkan diri sendiri tanpa peduli dengan orang lain. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain game online beresiko mudah mengalami stress, frustasi dan marah-marah (Weinstein, 2010).

Berdasarkan hasil survei pendahuluan dengan metode wawancara terhadap 8 anak usia sekolah yang berusia 10-12 tahun yang berada di warnet game online daerah Manisrejo didapatkan hasil survei dari 3 anak mengalami gangguan pola tidur pada siang hari, 3 anak lainnya mengalami gangguan pada keaktifan dalam menjalankan sholat anak sering

meninggalkan sholat pada sore hari (ashar) hanya untuk meneruskan game yang dimainkannya, dan 2 anak lainnya mengalami keterlambatan kesekolah akibat pada malam hari anak terlalu lama bermain game dan prestasi anak menjadi menurun.

Penggunaan game elektronik, apabila peminat utamanya adalah anak yang rentan terhadap game tersebut, anak mudah mengimitasi dari apa yang mereka lihat sehingga membuat mereka masih cenderung berperilaku meniru, tidak adanya pengawasan ataupun kontrol dari orang tua. Dalam bermain game elektronik tapi yang lebih mengkhawatirkan lagi karena anak-anak memainkan permainan yang seharusnya belum dimainkannya (Wong, 2009).

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui gambaran bagaimana dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran jumlah tidur anak yang bermain game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.
- b. Mengetahui gambaran keterlambatan kehadiran anak ke sekolah pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.
- c. Mengetahui gambaran keaktifan menjalankan sholat subuh pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan tentang gambaran dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

### 2. Manfaat Praktisi

#### a. Bagi Penulis

Sebagai tahap pembelajaran untuk melakukan penelitian dan penambahan wawasan serta pengetahuan mengenai gambaran dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

b. Bagi Peneliti

Menambah ilmu, pengalaman dan wawasan peneliti tentang gambaran dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

c. Bagi anak usia sekolah

Sebagai bahan informasi kepada anak sekolah agar lebih membatasi aktifitas terkhusus pada penggunaan game online, selain itu memberikan informasi pada masyarakat dari game itu sendiri.

#### **E. Keaslian Penelitian**

1. Rusnani, (2013) penelitian dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP 1 Samboja” menyatakan bahwa hasil penelitian terdapat pengaruh dengan bermain game online terhadap perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja. Variabel mengakses game online dengan perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja memiliki koefisien korelasi sebesar 0,21 yang berarti memiliki hubungan yang rendah. Nilai signifikan adalah  $0,105 > 0,05$  berarti tidak signifikan, yang berarti menerima  $H_0$  (Hipotesis Null) dan menolak  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) dimana sesuai hipotesis bahwa:  
 $H_0$ : terdapat perngaruh game online pada perubahan perilaku anak SMP 1 Samboja.

Ha: tidak ada pengaruh game online pada perubahan perilaku anak SMP 1 Samboja.

Artinya dalam penelitian ini Ha ditolak dan Ho diterima. Perbedaan penelitian saya dengan peneliti adalah responden peneliti anak sekolah menengah atas (SMP) yang berusia 13-15 tahun sedangkan saya anak usia sekolah (SD) yang berusia 10-12 tahun. Persamaannya sama-sama pernah melakukan penelitian di warnet dengan jumlah responden 25 anak.

2. Lumban, (2012) penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia” menyatakan bahwa hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik dilakukan tanggal 2 Mei 2012 melalui pengumpulan data terhadap 106 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan game online dengan prestasi akademik ( $p = 0,038$ ). Hubungan ini bersifat negatif dan lemah artinya semakin tinggi nilai kecanduan mahasiswa semakin rendah prestasi akademiknya. Perbedaan penelitian saya dengan peneliti adalah peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* sedangkan saya *accidental sampling*. Persamaannya sama-sama menggunakan alat ukur penelitian dengan kuisioner.