

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di era digital berkembang dengan sangat cepat, berbagai inovasi teknologi kini mudah diakses termasuk dalam aspek interaksi sosial antar individu yang dapat dilakukan melalui media seperti bermain *game online*. Fenomena ini menarik perhatian terkait potensi dampak yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan *game online* terutama dalam hal interaksi sosial di kalangan siswa sekolah dasar (Mustikasari et al., 2020). Interaksi sosial merupakan gabungan dari dua elemen, yaitu interaksi dan sosial. Interaksi mengacu pada tindakan yang melibatkan dua orang atau lebih yang saling terhubung, baik secara langsung maupun melalui media perantara. Sementara itu sosial menggambarkan kelangsungan hubungan dan kerja sama antara individu karena pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa melibatkan orang lain.

Keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain merupakan aspek alami dari sifat sosial manusia, baik melalui komunikasi langsung maupun tidak langsung. Interaksi sosial terjadi ketika dua orang atau lebih bertemu dan saling berinteraksi, mempengaruhi satu sama lain melalui proses komunikasi. Dengan demikian, interaksi sosial adalah perilaku seseorang yang bertujuan atau berdampak pada individu lain. Dalam konteks pendidikan, interaksi sosial membantu siswa membangun hubungan yang sehat dan memahami norma-norma sosial, tidak ada kehidupan tanpa interaksi sosial. Jika siswa sering bermain *game online* interaksi sosial mereka di sekolah bisa jadi berkurang, selain itu siswa cenderung lebih

mendengarkan teman-temannya dalam *game* dibandingkan dengan orang tua di rumah mungkin mengalami penurunan fokus dalam belajar, mengabaikan tugas rumah, dan terlibat konflik dalam teman sekelas Ghanang dalam (Izzah et al., 2024). Berbagai aspek seperti lingkungan keluarga, tempat bermain, dan sekolah, memengaruhi interaksi sosial seseorang. Faktor-faktor tersebut di lapangan ditemukan bahwa beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam berinteraksi sosial seperti kesulitan dalam membangun hubungan komunikasi dan kerja sama yang harmonis dengan individu lain terutama dalam kegiatan pembelajaran maupun saat bermain di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi penelitian ditemukan identifikasi masalah bahwa beberapa pengguna *game online* pada siswa kelas IV SDN Sukaharja III salah satunya adalah aktivitas sehari-hari siswa SDN Sukaharja III itu sendiri. Rata-rata siswa kelas tinggi sudah memiliki gadget hanya saja beberapa dari mereka masih menggunakan gadget orang tua atau gadget kakaknya, rutinitas siswa bermain *game online* di rumah menyebabkan mereka jarang melakukan aktivitas di luar karena lebih tertarik pada dunia *game online*, apabila di kelas pertemanan mereka terbatas ada beberapa dari mereka yang hanya berinteraksi dengan sesama pemain *game* saja.

Interaksi sosial menjadi buruk dengan bermain *game* sering terdengar dari beberapa siswa (suka marah-marah, berbicara kotor, makian, dan umpatan hingga menimbulkan perkelahian), uang saku yang diberikan dipakai untuk *top up game* dan membeli kuota, terlihat acuh tak acuh dan tidak peduli satu sama lain jika intensitas bertemu kurang maka secara otomatis interaksi di antara mereka juga

jarang terjadi dibatasi dalam cakupan ruang tertentu yang telah di tentukan. Lebih jauh lagi beberapa siswa menunjukkan kecenderungan menjadi hiperaktif. Mereka sulit diam, banyak bicara, sering memotong pembicaraan, bahkan ada yang menunjukkan perilaku dominan dalam kelompok. Hiperaktivitas ini apabila tidak diarahkan dengan baik berpotensi mengganggu dinamika kelas dan hubungan sosial antar siswa.

Menurut pengamatan peneliti, rata-rata pengguna *game online* adalah siswa laki-laki dengan durasi bermain sekitar 2–3 jam per hari, sementara durasi paling sedikit tercatat sekitar 1 jam. Siswi perempuan juga terlibat dalam bermain *game online* dengan pola serupa. Secara umum baik siswa laki-laki maupun siswi perempuan menunjukkan minat yang tinggi terhadap aktivitas bermain *game online* alasan mereka bermain *game online* yaitu hiburan semata, memanfaatkan waktu senggang, dan menghindari rasa bosan. Adapun *game online* yang sering dimainkan siswa kelas IV SDN Sukaharja III.

Tabel 1. 1 Jenis-Jenis *Game Online* Yang Dimainkan Siswa

No.	Jenis <i>Game</i>	Jumlah Siswa	Gejala - Gejala yang Dialami
1.	<i>Free fire</i>	12 siswa	1. Menghabiskan waktu memainkan <i>game online</i> dengan rentan waktu yang cukup lama. 2. Menurunnya kemampuan berkomunikasi langsung.
2.	<i>Mobile legends</i>	5 siswa	
3.	<i>Roblox</i>	11 siswa	
4.	<i>Minecraft</i>	1 siswa	
5.	<i>Efootball</i>	1 siswa	

			3. Berkurangnya minat bersosialisasi penurunan empati dan kepekaan terhadap kondisi sosial sekitar. 4. Perubahan sikap dan emosi lebih dominan dan agresif . 5. Gejala fisik mata lelah, gangguan tidur. 6. Gejala akademik lalai dalam mengerjakan tugas sekolah.
--	--	--	---

Hasil data pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa *Free Fire* merupakan jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh siswa kelas IV SDN Sukaharja III, dengan total sebanyak 12 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa *game* bergenre *battle royale* tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi mayoritas siswa. Di sisi lain, *game Minecraft* dan *EFootball* hanya dimainkan oleh masing-masing 1 siswa, yang menunjukkan bahwa minat terhadap *game* bergenre simulasi dan olahraga cenderung lebih rendah di kalangan siswa kelas IV.

Penelitian APJII tahun 2023 menunjukkan bahwa sekitar 82,73% dari pengguna internet di Jawa Barat menggunakan internet untuk bermain *game online*. Ini berarti lebih dari 80% pengguna internet di Jawa Barat memanfaatkan internet untuk bermain *game* secara daring (APJII, 2023). Ketersediaan data statistik yang spesifik dan terperinci mengenai tingkat penggunaan *game online* pada peserta didik jenjang SD, SMP, dan SMA di Indonesia masih relatif sedikit.

Berdasarkan data Statistik 2019, pengguna *game online* di Indonesia diperkirakan mencapai 8,7% pada tahun tersebut dan meningkat menjadi 12,4% pada tahun 2023. Jumlah pengguna *game online* diprediksi mencapai 34,6 juta orang pada tahun 2023. Selain itu, sebanyak 54,1% remaja di Indonesia dilaporkan mengalami kecanduan *game online*, dengan waktu bermain sekitar 2-10 jam per minggu. Indonesia adalah negara ketiga dengan pemain *game online* terbanyak, 94,5% di antaranya berusia 16-64 tahun pada Januari 2022 (Adnan & Hariati Lestari, 2023). Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan kelompok yang paling banyak memainkan *game online*.

Di era teknologi yang terus berkembang ini, kemajuan pesat di bidang teknologi memberikan dampak besar pada *game online* yang semakin menarik. Dengan visual yang menawan, efek animasi yang memukau, grafis berkualitas tinggi, gambar yang tajam, dan mekanisme permainan yang mudah dipahami, jenis permainan seperti peperangan, petualangan, dan pertarungan menjadi semakin populer. Menurut Kudus dalam Zarkia (2024), *game online* telah berkembang pesat yang sebelumnya hanya bisa dimainkan melalui komputer kini dapat dengan mudah dimainkan hanya menggunakan ponsel baik itu ponsel Android, *iPhone*, dan lainnya. *Game online* telah menjadi hiburan lintas usia dan profesi yang dinikmati pekerja, mahasiswa hingga pelajar SMA (Sekolah Menengah Atas), SMP (Sekolah Menengah Pertama), sampai SD (Sekolah Dasar). Fokus utama dalam penelitian ini adalah kalangan siswa sekolah dasar, siswa sekolah dasar merupakan kelompok usia yang rentan dan masih memerlukan pengawasan intensif dari orang tua serta orang-orang di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka.

Dampak umum *game online* terhadap interaksi sosial siswa mencakup efek positif dan negatif. Bermain *game online* dapat memunculkan rasa ingin tahu, yang membuat pemain semakin tertarik untuk terus bermain. Namun hal ini dapat menyebabkan kecanduan pada sebagian orang. Siswa sekolah dasar menjadi salah satu kelompok yang rentan terhadap pengaruh *game online*. Saat siswa sekolah dasar sering bermain *game online*, hal ini dapat menimbulkan dorongan untuk terus mengulangi secara berulang, yang pada akhirnya berakhir pada kecanduan. Dan pada akhirnya berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa yang lebih senang dengan dunia maya dibandingkan dunia nyata.

Game online memiliki daya tarik tersendiri yang membuat seseorang lebih suka bermain dari pada belajar meski sering dianggap negatif *game online* juga memiliki dampak positif seperti memberikan hiburan, menawarkan tantangan, membantu mengurangi stres, dan menjadi kegiatan yang berguna untuk mengisi waktu luang Prianto dalam (Faza et al., 2022). Bermain *game online* dapat memberikan pengalaman yang menstimulasi kemampuan otak seperti meningkatkan konsentrasi, mengeksplorasi hal-hal baru, melatih keterampilan kerja sama dalam tim, mengembangkan strategi untuk menghadapi lawan, serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan berkomunikasi dengan orang-orang yang sebelumnya tidak dikenal. Terpenting peran orang tua dan pendidik dapat membatasi siswa bermain gadget dan memberikan edukasi bahwa berinteraksi dengan yang lainnya itu lebih penting.

Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Veri et al. (2023), yang menunjukkan adanya minat siswa yang mendalam terhadap *game online*

menyebabkan siswa lebih tertarik untuk menghabiskan waktu di dunia virtual daripada bersosialisasi secara langsung. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: pertama, dampak positif dari *game online* adalah menjadi sarana untuk menambah relasi pertemanan serta menjalin interaksi secara virtual. Kedua, dampak negatif berupa perubahan dalam perilaku sosial siswa. Ketiga, interaksi sosial siswa yang dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online* menunjukkan bahwa mereka lebih memilih bermain *game* dibandingkan melakukan kegiatan yang bersifat sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, *game online* memiliki pengaruh besar terhadap interaksi sosial. Melihat fenomena ini, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Analisis Dampak Penggunaan *game online* pada Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” di SDN Sukaharja III Pada Siswa-siswi kelas IV. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan untuk menciptakan interaksi sosial yang positif di antara teman-teman dan lingkungan mereka, dengan peran orang tua dan guru yang sangat penting dalam berkolaborasi untuk membimbing siswa-siswa menuju perkembangan yang lebih baik di masa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya interaksi sosial
2. Perubahan perilaku akibat *game online*
3. Adanya dampak negatif dan juga positif dari penggunaan *game online*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, dan agar dalam pembahasan masalah tidak meluas maka masalah penelitian ini dibatasi dalam Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* pada Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial siswa di SDN Sukaharja III?
2. Bagaimana upaya guru dan orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *game online* di SDN Sukaharja III?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka pada penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial siswa di SDN Sukaharja III.
2. Menganalisis upaya guru dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *game online* di SDN Sukaharja III.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian dapat menjadikan landasan ilmu pengetahuan khususnya dalam konteks interaksi sosial di sekolah dasar. Dan menjadi pedoman untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti penelitian ini diharapkan memiliki nilai guna dalam mengembangkan penelitian selanjutnya dan juga sebagai modal utama peneliti sebelum terjun di dunia pendidikan.
- b. Bagi guru memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai perilaku siswa dalam konteks penggunaan *game online*, sehingga guru dapat menyesuaikan pendekatan pengajaran.
- c. Bagi siswa meningkatkan kesadaran tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial.
- d. Bagi orang tua memeberikan pemahaman tentang pengaruh *game online* terhadap anak, sehingga orang tua lebih bijak dalam mengawasi dan mengatur waktu bermain anak.