

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berlangsung sejak usia enam tahun sampai tiba saatnya anak mencapai kedewasaan. Masa kanak-kanak akhir merupakan perubahan besar dalam pola kehidupan anak, juga bagi anak yang pernah mengalami situasi prasekolah. Saat menyesuaikan diri dengan tuntutan dan harapan baru sekolah, sebagian besar anak berada dalam keadaan tidak seimbang. Anak akan mengalami gangguan emosi sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama (Hurlock, 2013). Memasuki usia sekolah dasar merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku.

Sulitnya anak dalam bekerja sama dan hidup bersama merupakan masalah bagi anak, karena secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, menurut Aristoteles (384-322 SM) manusia adalah *zoon politicon* yang artinya manusia adalah makhluk sosial yang selalu ingin untuk bergaul dalam hidup dan masyarakat (Herimanto & Winarno, 2012). Untuk mewujudkan potensi tersebut, manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya melalui proses sosialisasi. Sosialisasi merupakan suatu proses di mana individu (terutama anak) melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan dan bertingkah laku seperti orang lain di dalam lingkungan sosio-kulturalnya (Djazifah, 2007).

Dalam QS Al-Hujarat ayat13,

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-

bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha teliti.”

Dari ayat Al-Qur'an di atas dijelaskan bahwasannya Allah menciptakan kita sebagai manusia secara berbeda-beda bukan tanpa tujuan, keagungan Allah menciptakan kita secara berbeda adalah untuk saling mengenal satu sama lain termasuk untuk belajar saling menghormati. Manusia merupakan makhluk sosial yang pasti membutuhkan bantuan dari orang lain. Kedudukan kita sebagai manusia memang harus tetap terjaga baik dengan sesama manusia yang lainnya. Allah menyukai umatnya saling mengenal dan bersilaturahmi satu sama lain, baik yang seagama maupun pemeluk agama lain.

Salah satu aspek perkembangan anak adalah perkembangan sosial emosional yang meliputi perilaku anak dalam lingkungannya. Perkembangan sosial dan emosional anak merupakan dua aspek yang berbeda, namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dimana perilaku sosial erat kaitannya dengan perilaku emosional anak meskipun memiliki pola yang berbeda (Dewi et al, 2020).

Menurut Hurlock (2013) perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak dapat melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta dalam belajar bergaul dan bertingkah laku.

Gangguan mental-emosional adalah suatu kondisi di mana perilaku dan emosi anak sangat berbeda dari perilaku dan emosi anak lain pada usia dan latar belakang yang sama dan mampu menyebabkan penurunan interaksi sosial dan hubungan dengan orang lain, perawatan diri, dan pembelajaran. dan proses perilaku. kelas (Maria, 2015).

Menurut penelitian di Eropa, gangguan mental emosional menempati posisi pertama dalam *Disability Adjusted Life Years (DALYs)* dengan angka 103,7/10,000 DALYs (Prihatiningsih & Wijayanti, 2019). Laporan Riskesdas Indonesia 2018 menyebutkan bahwa jumlah gangguan jiwa emosional di

Indonesia sebesar 9,6%, angka ini meningkat dibandingkan hasil tahun 2013 sebesar 6,0%. Dan untuk Provinsi Jawa Tengah sendiri mengalami peningkatan dari 4,7% menjadi 7,7% (BPPK, 2018).

Dalam beberapa tahun terakhir, game online telah berkembang pesat karna kemajuan teknologi ditambah dengan penerobosan luar biasa dari internet berkecepatan tinggi. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, muncul berbagai jenis game online yang ramai dimainkan oleh semua kalangan, baik itu anak kecil, remaja, maupun orang dewasa hingga orang tua. Contohnya seperti, *Point Blank*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG*, *AOV*, *Dota Online*, dan masih banyak lagi. Dengan berkembangnya teknologi membuat semua orang di daerah kota maupun desa bisa mengakses internet dengan bebas.

Game online adalah *game* yang dapat dimainkan secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, pengguna *game online* semakin meningkat dari berbagai usia. Mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak juga menjadi pengguna *game online* (Rischa & Silvia, 2018).

Dari segi sosiologis, jika seorang anak kecanduan *game online*, maka anak akan cenderung egosentris dan mengutamakan individualitasnya. Selain dampak negatif, *game online* juga memberikan dampak positif yaitu *game online* dapat meningkatkan kemampuan fisik dan kemampuan intelektual serta fantasi pada anak (Nisrinafatin, 2020).

Game online dapat menyebabkan interaksi sosial yang kurang dengan orang-orang di dunia nyata. Kondisi ini jelas tidak baik bagi kelangsungan hidup masyarakat. Mengingat interaksi sosial itu penting dalam mempengaruhi, mengubah, meningkatkan, serta mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. *Game online* dapat dikatakan memiliki aspek interaksi sosial, tetapi ruang lingkupnya adalah game itu sendiri dan pemain lain dalam lingkungan virtual (Putri, 2020).

Bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif secara non-material, yaitu menimbulkan adiksi (kecanduan yang kuat), mendorong melakukan hal-hal negatif, sertaberbicara kasar dan kotor (Young, 2009).

Dimuat dalam BBC News Indonesia, terdapat contoh kasus dampak negatif dari bermain *game online* pada anak yang dapat di temukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu : Terjadi di kota Jakarta, “Anak kecanduan *game online* memegang pisau dan memukul wajah ibu, dirawat di rumah sakit jiwa” (Wirawan, 2019). Dari kasus tersebut, dapat dilihat bahwasannya *game online* dapat memberikan dampak negatif pada perilaku anak salah satunya yaitu suka bersikap agresif.

Adapun hasil dari pra *survey* yang dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas IV dan V MI PUI Cilimus, anak-anak yang suka bermain *game online* jenis *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games (MMOFPS)* seperti *free fire*, jenis *game Massively Multiplayer Online Realtime Strategy Games (MMORTS)* seperti *mobile legend*, dan *Massively Multiplayer Online Roleplaying games* seperti Zepeto dikalangan siswa kelas IV dan V MI PUI Cilimus. Dilihat dari kesehariannya, siswa kelas IV dan V yang suka bermain *game online* sebanyak 72% terkadang suka berkata kurang sopan dan lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan bermain *game online* dibandingkan bermain dengan teman disekitar rumah.

Berdasarkan pembahasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus”.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Siswa cenderung berkata kurang sopan.
- b. Kurangnya simpati dan empati siswa terhadap lingkungan sekitar.
- c. Kurangnya sikap disiplin pada siswa.
- d. Kurangnya minat belajar pada siswa yang suka bermain *game online*.
- e. *Game online* sangat bermasyarakat dikalangan siswa SD/MI.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar tidak terjadi perluasan masalah yang akan dibahas dan memudahkan dalam proses penelitian maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Yaitu :

- a. Permainan *game online* pada siswa MI PUI Cilimus.
- b. Perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus.
- c. Pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah,

- a. Bagaimana permainan *game online* pada siswa MI PUI Cilimus?
- b. Bagaimana perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus?
- c. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui permainan *game online* pada siswa MI PUI Cilimus.
2. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus.

D. Manfaat Penelitian

Pada masalah penelitian tersebut meliputi beberapa hal yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dilihat dari aspek perkembangan ilmu (teoritis) penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan referensi dibidang psikologi perkembangan, terutama yang berkaitan dengan *game online* yang dapat

mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, terutama bagi anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Dilihat dari aspek praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Manfaat bagi anak

Khususnya siswa sekolah dasar dapat hidup bersosial yang baik dengan teman sebaya ataupun dengan orang yang lebih tua. Dan mampu mengurangi waktu bermain *game online* di rumah.

b. Manfaat bagi orangtua

Sebagai peranan yang paling penting dirumah, orang tua harus lebih memperhatikan bagaimana aktivitas anaknya dirumah maupun diluar rumah dan juga mampu mengatur waktu bermain anak dengan baik. Dan sebagai bahan masukan dalam membantu orang tua agar mampu mengetahui perilaku anak agar perilaku anak tidak salah serta dapat sesuai dengan perkembangan, karena mendapat banyak stimulus dari lingkungan, guru maupun orangtua.

