

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin pesat dan sangat terasa perubahannya dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Internet merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin hari semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan. Game online atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (game) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol.

game online adalah fitur permainan yang di ciptakan untuk di mainkan satu bahkan ribuan orang dalam sekali permainan di mainkan, namun game online di ciptakan untuk menghibur para pemain dan dapat menghilangkan stres jika di mainkan dengan waktu yang telah di tentukan. Namun kalau di mainkan dengan waktu yang cukup lama dapat mengakibatkan kecanduan akan game tersebut.

Bermain game online dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan

berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilih mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi empat aspek, antara lain aspek Kesehatan, aspek psikologis, aspek keuangan, aspek sosial, aspek akademik.

*Aspek Kesehatan* Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan anak menurun. Anak yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. *Aspek psikologis* Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri anak yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor

*Aspek keuangan* Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Anak yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. *Aspek sosial* Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain

game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri.

Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. *aspek akademik* Usia anak berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya, Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi anak pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Game online yang tak asing lagi yang di mainkan di kalangan pemain game antaranya mobile legend, free fire, class of clans, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada saat di lokasi penelitian yang kebetulan tempat tinggal peneliti di Kelurahan Tubo, peneliti melihat di lingkungan tersebut ada beberapa anak gemar memainkan game online (games) sehingga anak cenderung individualis dan anak tidak mau belajar. Dari latar belakang diatas peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “*dampak penggunaan game online terhadap anak usia 6-8 tahun di kelurahan tubo RT 01*”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya berinteraksi dengan anak-anak lain

2. Kurangnya waktu belajar dan sulit berkonsentrasi

### **C. Pembatasan masalah**

Masalah yang akan di teliti perlu dilakukan pembatasan masalah dengan tujuan untuk menghindari bahasan yang terlalu luas maka penulis memberikan Batasan-batasan masalah yaitu: 1) dampak positif dan negatif 2) terampil mengatur waktu saat main game dan tahu akan waktu belajar 3) ada orang tua yang mengawasi pada saat anak menggunakan gadget dan ada yang tidak mengawasi anak.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana dampak penggunaan game online dalam kemampuan berkomunikasi anak usia 6-8 tahun di Kelurahan Tubo RT 01?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) apakah game online berdampak pada kemampuan berkomunikasi anak. 2) dan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berkomunikasi anak. 3) serta untuk mengetahui bagaimana dampak game online dalam kemampuan berkomunikasi anak usia 6-8 tahun.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat untuk kontribusi dalam:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademik/Lembaga, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai bagaimana melakukan penelitian dengan baik dan benar khususnya yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi anak.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan teman-temannya.
- b. Bagi mahasiswa, dapat meningkatkan wawasan mengenai upaya meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.

Bagi pendidik/orang tua, memberikan tambahan pengalaman kepada orang tua tentang betapa pentingnya aktivitas belajar pada anak.