

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dilahirkan tidak berdaya dalam lingkungannya, untuk itu manusia membutuhkan orang lain sehingga biasa disebut sebagai makhluk sosial. Kebutuhan manusia adalah memelihara hubungan dengan lingkungan sekitarnya baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Terutama bagi Anak usia sekolah, dimana mereka sedang dalam tahap awal untuk menjadi manusia yang lebih sosial. Pada usia ini, Anak usia sekolah mulai mengembangkan kemampuannya untuk bergaul dengan orang lain secara lebih luas dan menyesuaikan diri dengan orang-orang yang ada disekitarnya, terutama teman-teman seusianya¹.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan seakan tidak pernah berhenti telah banyak menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak dapat terhitung jumlahnya. Produk-produk teknologi yang begitu beragam jenisnya ini tentu dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya. Dari mulai manfaatnya dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan sekedar hiburan meskipun tidak dipungkiri kemajuan teknologi juga ada sisi negatifnya misalnya perusakan lingkungan dan menurunnya moralitas manusia².

¹ Hashim Shahabudin, Mahani Razali & Ramlah Jantan, *Psikologi Pendidikan* (Kuala Lumpur: PTS Professional, 2006), 41.

² Maryono.Y&Patmi Istiana.B, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bogor : Yudistira, 2008), 37.

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari oleh kalangan Anak usia sekolah pria saat ini yaitu *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan ini tentu sudah tidak asing lagi. Terutama bagi masyarakat berstatus ekonomi menengah ke atas bahkan sekarang sudah merambah ke masyarakat ekonomi bawah, belum lengkap rasanya apabila mereka tidak bermain *game online* baik dirumah maupun di warnet.

Permainan daring (*game online*) dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Permainan daring benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini³. Dan dari survey penulis *game online* yang sedang trend di tahun-tahun terakhir ini yaitu *game online* seperti *Point*

³ Wikipedia "Permainan Daring", http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses tanggal 2 oktober 2013.

Blank (PB), *Lost Saga (LS)*, *Ayo Dance*, *Counter Strike (CS)* dan masih banyak lagi *game online* lainnya. Bahkan saat ini, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas *game online* di rumahnya, telah banyak warung-warung internet (warnet) yang ada dimana-mana dan menyediakan fasilitas *game online* tersebut.

Hawadi menyatakan bahwa ada kekhawatiran permainan elektronik ini akan membuat anak terisolasi dari teman-temannya, terutama bagi mereka yang memiliki fasilitas *game online* di rumahnya. Hal ini karena pada prinsipnya, *game online* ini memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor berjam-jam.⁴ Hal ini menyebabkan anak merasa tertantang sehingga terus-menerus menekuninya. Oleh karena itu bagi anak yang tersedia *game online* dan berbagai perlengkapannya di rumah, tentu akan sangat dikhawatirkan perkembangan sosialnya. Akibat dari sifat *seductive* dari *game online* ini akan menyebabkan si anak sedikit demi sedikit menarik diri dari lingkungannya. Hal tersebut tentu akan menyebabkan sedikit sekali bagi mereka untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan ini sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosialnya⁵.

Perkembangan sosial pada Anak usia sekolah ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman sekelas, sehingga

⁴ Hawadi, R. A.. *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001), 71.

⁵ Ibid.

ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap *kooperatif* (bekerja sama) atau *sosiosentris* (mau memperhatikan kepentingan orang lain)⁶

Hal tersebut diatas diperkuat dengan adanya teori mengenai tugas-tugas perkembangan yang dikemukakan oleh Havighurst bahwa dari sembilan tugas perkembangan pada fase Anak usia sekolah salah satunya yaitu belajar bergaul dengan teman sebaya, yakni belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan situasi yang baru serta teman-teman sebayanya⁷.

Hakekat dari tugas belajar bergaul dengan teman sebaya yaitu: mempelajari sikap memberi dan menerima dalam kehidupan sosial anak-anak sebaya. Belajar bersahabat dengan lawan dan mengembangkan suatu kepribadian sosial (*sosial personality*). Tugas perkembangan ini dapat tercapai apabila si Anak usia sekolah tersebut mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan sosialnya di masyarakat dan juga sekolah.

Yang menjadi permasalahan sekarang adalah bagaimana dengan perkembangan sosial anak usia sekolah yang bermain *game online* di warnet. Dari survey yang dilakukan penulis pada saat anak usia sekolah bermain *game online* di warnet maka si anak dapat kesempatan yang luas untuk berinteraksi terhadap teman sebayanya baik secara langsung maupun lewat permainannya itu sendiri. Munculnya gejala-gejala yang telah diuraikan

⁶ Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 180.

⁷ Gunarsa singgih D, *Dasar dan teori perkembangan anak*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2008) , 64.

diatas, mendorong untuk dilakukannya penelitian tentang “Pengaruh *game online* terhadap Perkembangan Sosial Anak usia sekolah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri?
2. Apakah ada pengaruh antara *Game online* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri?
3. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri.
2. Untuk memperoleh gambaran umum secara empirik mengenai pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial Anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri.
3. Untuk memperoleh gambaran umum seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada beberapa konteks kepentingan berikut:

1. Secara praktis

a. Bagi orangtua

Sebagai masukan bagi orang tua perlunya mendampingi anaknya ketika bermain *game online*. dan dalam memahami perkembangan sosial anak sehingga orang tua dapat mengontrol anak dalam bermain *game online* serta memberikan bimbingan kepada anaknya untuk mencapai perkembangan sosial yang optimal.

b. Bagi anak

Dengan bimbingan orang tuanya dan pemahaman tentang dampak positif dan negatif *game online* maka mereka dapat memilih permainan yang sesuai dan bermanfaat bagi mereka.

2. Secara teoritis

a. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya. Dengan diketahuinya data tentang dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap perkembangan sosial Anak usia sekolah, maka peneliti selanjutnya dapat menggali informasi lebih jauh mengenai kebiasaan bermain *game online* maupun perkembangan sosial Anak usia sekolah.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.⁸

Dalam penelitian ini peneliti mengajukan asumsi bahwa tidak terdapat pengaruh antara *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel X yang merupakan *game online* dan variabel Y yang merupakan perkembangan sosial anak.

F. Hipotesis Penelitian.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empirik. Hipotesis ini merupakan kendali bagi peneliti agar arah penelitian yang dilakukan tidak kemana-mana.⁹

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

(Ho) : Tidak ada pengaruh antara *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri.

(Ha) : Ada pengaruh antara *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri.

⁸ Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Kediri: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN), 2010), 71.

⁹ M. Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001), 74.

Dalam penelitian ini peneliti akan menguji apakah ada pengaruh antara *game online* dengan perkembangan anak usia sekolah di Kelurahan Balowerti Kediri.

G. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul, “pengaruh bermain *game online* diwarnet terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah”. Dalam judul ini, terdapat dua variabel, yaitu bermain *game online* dan perkembangan sosial anak. Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai mediana untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan¹⁰. Sedangkan Perkembangan sosial anak Dapat diartikan sebagai proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama¹¹. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi: meleburkan diri menjadi suatu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerja sama¹².

¹⁰ Adams, Ernest & Rollings, Andrew, *Fundamentals of Game Design* (Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall, 2006).770.

¹¹ Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 65.

¹² Budiain, Amin, dkk. *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung, : UPI PRESS, 2006.), 122.