

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, untuk mewujudkan ketercapaian dan tujuan dalam hidup. Melalui pendidikan manusia mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta mampu bersaing secara global dan mendapat hidup secara layak di masyarakat, yang berarti setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Hal ini sesuai dengan Pasal 31 ayat (1) Undang-undang Dasar 1945, berbunyi :

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Perolehan pendidikan melalui tahap dasar, menengah sampai perguruan tinggi. Dengan demikian, tingkat keberhasilan kehidupan seseorang sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan yang diperoleh.

Dengan memperoleh pendidikan, manusia diharapkan mampu mengoptimalkan kehidupannya dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Demikian pentingnya memperoleh pendidikan, sehingga tidak hanya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, tetapi juga dapat membangun martabat bangsa. Tanpa pendidikan manusia akan mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi, mengaktualisasikan diri dengan kemajuan jaman, serta kesulitan memecahkan masalah yang berkembang di kehidupan.

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar seseorang pendidik dalam mendidik seseorang peserta didiknya agar memiliki pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, maupun sosial. Seperti yang tercantum di dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Melalui pendidikan manusia mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri serta membantu dalam hal pertumbuhan jasmani dan rohani, meningkatkan kemampuan akademik, memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, dan jiwa sosial yang tinggi serta mencapai kedewasaan.

Pendidikan berperan untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu mencapai hasil pendidikan yang diharapkan dan mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Seiring dengan perubahan zaman, dunia pendidikan juga secara terus menerus mengalami perubahan khususnya lingkungan sekolah. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam proses pembelajaran.

Berbagai usaha dilakukan penyelenggaraan pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha ini tidak terlepas dari adanya interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai

pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, seorang pendidik sangat dituntut untuk membentuk makhluk sosial yang cakap dan mampu berinteraksi sosial dengan baik di kehidupan.

Interaksi sosial berasal dari kata interaksi yang berarti tindakan yang terjadi pada individu, dua orang atau lebih yang saling berkontak langsung maupun tidak langsung. Sosial yang berarti mencakup saling berhubungan, berkesinambungan atau bekerja sama seperti halnya manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa membutuhkan bantuan orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki dorongan untuk saling berinteraksi dengan individu lain dalam bentuk berkomunikasi, berhubungan baik melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Terdapat implikasi positif di dalam interaksi sosial, dimana individu dapat menyesuaikan dengan individu lainnya ataupun sebaliknya. Sebagai akibat, akan tumbuh hubungan-hubungan sosial yang dinamis, dalam hal ini mencakup hubungan antar individu, antar kelompok maupun individu dan kelompok.

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, baik individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Apabila tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang bisa mempengaruhi antara manusia yang satu dengan lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di

masyarakat. Intinya, jika terdapat dua orang atau lebih bertemu bersama dan dapat menciptakan tindakan yang mempengaruhi satu sama lain, maka ini disebut sebagai interaksi sosial karena mereka melakukan komunikasi. Jadi, interaksi sosial merupakan setiap tindakan seseorang berguna untuk mempengaruhi individu lain.

Di dalam lingkungan sosial masyarakat, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan, masyarakat, dan sekolah. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang sangat penting dan yang paling sering dilakukan. Dengan melakukan interaksi sosial, setiap manusia dapat saling membantu orang lain. Sebagai contoh seorang peserta didik membutuhkan seorang pendidik atau guru untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Guru juga membutuhkan kesuksesan muridnya. Jadi, saling berkesinambungan ada hubungan timbal-balik antara satu individu dan individu lainnya, namun bisa juga antara individu dan kelompok.

Syarat utama terjadinya sebuah interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial (*social contact*) yang dilakukan dan juga komunikasi (*communication*). Kontak berasal dari bahasa Latin “*cum*” atau “*con*” yang berarti bersama-sama, dan “*tangere*” yang memiliki arti menyentuh. Jadi, secara bahasa kontak berarti bersama-sama menyentuh. Seseorang dapat mengadakan hubungan dengan pihak yang lain tanpa mengadakan sentuhan fisik, misalnya berbicara dengan orang lain melalui telepon, surat, dan sebagainya. Jadi, kontak sosial disebabkan oleh aksi individu seseorang atau kelompok yang berbentuk isyarat yang memiliki arti bagi “si pelaku” dan “si penerima”, dan

“si penerima” dan aksi itu dibalas dengan reaksi. Kita bisa dapat membedakan kontak dengan cara, sifatnya, bentuknya, dan juga dengan tingkat hubungannya interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam individu, terkhusus lagi individu yang memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga ada yang jadi pemalu atau sebaliknya dan akibatnya kepada masalah hubungan interaksi sosialnya. Kenyataan di lapangan terungkap beberapa siswa menunjukkan permasalahan pada interaksi sosial yang tidak dapat berkomunikasi, bekerja sama dengan baik dengan individu lainnya khususnya dalam bermain dan belajar di sekolah.

Banyak faktor yang berpengaruh buruknya interaksi sosial pada beberapa siswa SD Negeri 2 Keberak. Faktor tersebut sangat menentukan apakah perilaku yang dihasilkan merupakan interaksi atau bukan. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada interaksi sosial siswa SD Negeri 2 Keberak, salah satunya adalah aktivitas sehari-hari siswa SD Negeri 2 Keberak itu sendiri. Siswa sering bermain *game* di rumah sehingga mereka jarang keluar dari rumah karena asyik bermain *game online*. Jika intensitas bertemu kurang maka secara otomatis interaksi diantara mereka juga jarang terjadi hanya pada batas-batas ruang lingkup tertentu.

Game online adalah permainan yang di akses atau dihubungkan menggunakan *server*, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet yang bisa dimainkan oleh banyak orang. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan

beberapa orang menjadi kecanduan. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Pelajar yang sering bermain *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukan nya berulang-ulang (kecanduan). Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online*.

Berdasarkan hasil pra observasi di SD Negeri 2 Keberak, diketahui bahwa terdapat ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas yang diberikan dari guru bahkan melupakan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Permainan *game online* yang disukai siswa SD Negeri 2 Keberak yaitu *game free fire* dan *mobile legends*. Yang menjadi subjek utama pada penelitian ini adalah sebagian dari peserta didik atau siswa SD Negeri 2 Keberak yang berjumlah lima orang siswa yang berinisial AD, YO, AL, FA, dan DO yang berada di kelas II (1 orang) & IV (4 orang). Subjek tersebut dipilih secara selektif/subjek yang diteliti dipilih langsung oleh peneliti berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian yang berdasarkan siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online* dan subjek dipilih berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas serta dari pengamatan yang dilakukan peneliti, bahwa lima siswa pemain *game online* tersebut, yakni siswa yang memiliki kasus dan permasalahan yaitu kecanduan terhadap *game online*, malas belajar, hasil belajar yang rendah dari siswa yang lainnya serta mempunyai gangguan sulit berinteraksi sosial dengan baik di sekolah terhadap guru dan

teman. Adapun kasus yang dijumpai selama pra observasi salah satunya siswa SD di Desa Tiong Keranjik berinisial AD kelas IV, ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli kuota internet yang digunakan untuk berjam-jam bermain *game online*. Berangkat dari permasalahan inilah yang menjadi alasan peneliti memilih subjek penelitian pada lima siswa tersebut dengan berdasarkan permasalahan pada siswa pemain *game online* dan interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak.

Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau belajar, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk asyik dalam permainan *game online* tersebut. Meskipun kelihatanya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan *games* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, serta permainan *game* dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli *game* baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*.

Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk menganalisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial pada Siswa yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah pemusatan konsentrasi terhadap penelitian yang akan diteliti secara detail. Fokus penelitian ini yaitu “Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 2 Keberak Tahun Pelajaran 2021/2022”.

C. Pertanyaan Penelitian

Masalah umum yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini adalah “Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021 / 2022”.

Berdasarkan masalah umum diatas, maka sub-sub masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak positif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana dampak negatif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak tahun pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimana interaksi sosial siswa sebagai dampak dari bermain *game online* di SD Negeri 2 Keberak tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dampak positif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak tahun pelajaran 2021/2022.

2. Mendeskripsikan dampak negatif *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan interaksi sosial siswa sebagai dampak dari bermain *game online* di SD Negeri 2 Keberak tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Bila tujuan penelitian dapat tercapai, maka hasil penelitian akan memiliki manfaat praktis dan teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan gambaran tentang realistik penggunaan *game online* di SD Negeri Keberak di Desa Tiong Keranjik.
- b. Memberi gambaran tentang dampak dari *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri Keberak di Desa Tiong Keranjik.
- c. Memberikan kekayaan keilmuan betapa pentingnya tentang dampak *game online* pada interaksi siswa. Menambah bahan referensi dan bahan masukan pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan berkenaan dengan pentingnya berinteraksi sosial dengan baik terhadap individu lainnya dan memberi kesadaran terhadap siswa untuk terhindar dari kecanduan *game online* yang akan berdampak pada interaksi siswa.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini sebagai tambahan wawasan, informasi guru sebagai pendidik mengenai dampak bermain *game online* pada interaksi sosial siswa dan mengetahui dampak negatif, positif dari bermain *game online* tersebut.

c. Bagi Orang tua

Dijadikan sebagai referensi agar lebih bijak lagi dalam menyikapi penggunaan *gadget* dan memberikan ruang anak dalam bermain *game online* di rumah.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi tentang dampak bermain *game online* pada interaksi sosial siswa, sehingga dapat memberi arahan yang baik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan serta menambah wawasan bagi peneliti tentang bagaimana dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri 2 Keberak Desa Tiong Keranjik Kecamatan Belimbing Hulu Kabupaten Melawi.

f. Bagi Lembaga pendidikan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menambah kepustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, sebagai almamater Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjabaran tentang makna yang menjadi variabel dari judul penelitian yang berfungsi untuk memperjelas variabel yang akan diteliti atau menjadi fokus penelitian. Judul penelitian ini adalah Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kekeliruan pada judul ini, maka peneliti perlu mendefinisikan beberapa variabel dari judul tersebut, agar lebih jelas data yang akan dikumpulkan. Definisi Istilah diuraikan sebagai berikut:

1. Dampak

Pengertian dampak menurut KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat dari perbuatan seseorang baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak. Pengaruh adalah suatu keadaan hubungan yang ada timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (KBBI *Online*, 2016).

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa dampak adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian atau pengaruh yang ada didalam seseorang dan menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif ataupun negatif terhadap interaksi sosial seseorang. Dampak positif berarti menunjukkan perubahan kearah yang baik, sedangkan pengaruh negatif berarti menunjukan perubahan kearah yang yang lebih buruk.

2. Game Online

Game berasal dari Bahasa Inggris. *Game* yang berarti dasar permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* yang artinya adalah hidup dan *line* yang artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. (Sari, 2019:9). *Game online* merupakan salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet.

Ariantoro (2016: 45) mengemukakan bahwa *game online* sendiri merupakan merupakan wadah bermain yang sangat digemari anak, dimana *game online* sendiri mempunyai daya tarik yang membuat anak lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar. Pelajar yang sering bermain *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukan nya berulang-ulang. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa *game online* adalah merupakan sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan dengan menggunakan gadget atau handphone yang dapat menyebabkan kecanduan.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dan individu lainnya. Interaksi sosial merupakan salah satu karakteristik utama manusia sebagai mahluk sosial dan proses ini berjalan secara dinamis sejalan pertumbuhan dan perkembangan hidup individu yang bersangkutan. Menurut pendapat Soekanto (Dalam Khotimah 2019: 18-19) menyatakan

bahwa terdapat 2 syarat dikatakannya interaksi sosial yang harus meliputi sebagai berikut.

1) Kontak sosial

Kontak sosial secara bahasa merupakan saling adanya sentuhan atau bersama-sama menyentuh satu sama lain. Namun dalam pengertian sosiologi adanya sentuhan secara fisik ini bukanlah syarat mutlak adanya sebuah interaksi sosial, ada juga interaksi sosial yang terbentuk tanpa adanya interaksi secara fisik seperti berkomunikasi melalui telfon atau media elektronik yang lain. Terjadinya kontak sosial pada proses interaksi sosial berupa adanya, sebagai berikut :

- a) Sentuhan atau *touch*
- b) Percakapan atau *conversation*
- c) Tatap muka atau *face to face*

2) Komunikasi

Komunikasi merupakan adanya pemahaman perilaku dan perasaan-perasaan yang disampaikan oleh lawan berkomunikasi kita. De Vito (Dalam Lanes dan Mingkid 2021: 3-5) mengemukakan suatu komunikasi antar individu yang mengandung ciri-ciri antara lain adalah:

- a) Keterbukaan atau *Openess*.
- b) Empati atau *Empathy*.
- c) Rasa positif atau *Positiveness*.