

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia sedang mengalami pandemi atau masalah kesehatan yang disebabkan oleh wabah virus corona atau dikenal dengan istilah covid-19 (*Corona Virus diseases-19*). Dalam hal ini pemerintah menerapkan kebijakan *sosialdistancing* (pembatasan sosial) untuk memutus penyebaran virus corona. Kebijakan ini tentu berdampak terhadap segala aspek salah satunya di bidang pendidikan. Akibat adanya pandemi covid-19 semua kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi terhenti begitu juga salah satunya pada tingkatan Sekolah Dasar (SD) (Purwanto dkk., 2020).

Aktivitas belajar dimasa pandemi yang diterapkan yaitu sekolah daring sebagai solusi untuk tetap menjalankan kegiatan belajar mengajar ditengah penyebaran covid-19 yang semakin meluas. Sekolah daring merupakan metode pembelajaran *online* yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan media komputer atau *smartphone*. Proses pembelajaran yang normalnya lebih banyak dilakukan dengan tatap muka dikelas dan praktik di lapangan, namun harus berubah format menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online*(Aji, 2020).

Masalah pembelajaran *online* seperti menyebabkan anak sekolah dasar malas belajar dan sering bermain *game online*karena memiliki banyak waktu luang menggunakan komputer dan *smartphone*di rumah (Dewi, 2020).*Game online* merupakan jenis permainan komputer atau *smartphone* yang memanfaatkan jaringan komputer (internet). *Game online* bisa dimainkan oleh

lebih dari satu pemain secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja menggunakan komputer dan *smartphone* yang didukung dengan koneksi internet (Al-Munajjid, 2016).

Berdasarkan data TEKNOIA (2020) yang dilansir dari *We Are Social dan Hootsuite* menyebutkan angka penggunaan internet aktif bermain *game online* di dunia tahun 2020 sebanyak 4,5 miliar atau 60% penduduk dunia. Menurut Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2020 mencapai 175,2 juta pengguna atau sekitar 54,68% dari total populasi Indonesia, dengan pengguna internet aktif bermain *game online* di Indonesia berkisar 22 juta orang atau sekitar 16,68% dari total pengguna umur 6-25 tahun, hal ini berisiko menyebabkan kecanduan bermain *game online* (APJII, 2020).

Bermain *game online* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Bermain *game online* berdampak merugikan keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh bermain *game online* juga berdampak penurunan prestasi belajar siswa sekolah dasar karena kecanduan sehingga tidak mau belajar (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Penelitian Koi, Sudiwati & Lasri (2017) menjelaskan bahwa fase kecanduan bermain *game online* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut, sehingga aktivitas belajar anak terganggu.

Solusi yang dilakukan untuk mengurangi dampak negatif bermain *game online* yaitu adanya peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak dalam penggunaan komputer dan *smartphone* saat di rumah. Aktivitas belajar secara

daring juga tidak bisa diterapkan secara terus menerus kepada anak sekolah dasar karena bisa menurunkan keterampilan dan kemampuan interaksi anak dengan orang lain (Dewi, 2020). Penelitian Susanti, Widodo & Safitri (2018) membuktikan bahwa adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah yang gemar *bermain game online* yaitu salah satunya anak menjadi lebih memilih bermain *game online* dibandingkan belajar dan bermain dengan temannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang pada hari rabu tanggal 20 juli 2020 dengan mewawancarai sepuluh (10) orang anak yang bermain game online dari kesepuluh anak tersebut 7 (tujuh) anak menjawab mereka bermain game online secara interaktif dan lama permainannya $\pm$ 2 jam setiap dan 3 (tiga)nya menjawab mereka juga bermain game online yang bisa di mainkan dimana saja dan kapan saja dan lama permainannya selama 1 jam hari Hal ini membuktikan bahwa seiring dilakukannya belajar *online* berpeluang meningkatkan minat anak bermain *game online* karena ketersediaan *smartphone* dan paket internet. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui adakah hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi aktivitas belajar daring pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.
2. Mengidentifikasi peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.
3. Menganalisis hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pendidikan Program Studi Keperawatan UNITRI dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan dan dijadikan literatur dalam pendidikan keperawatan dalam memberikan sosialisasi kepada anak sekolah dasar tentang dampak negatif peningkatan frekuensi bermain *game online* seperti penurunan prestasi belajar, penurunan kemampuan interaksi secara

langsung dengan orang dan anak sering melawan orang tua apabila tidak diijinkan bermain *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai salah satu saranainformasi bagi masyarakat dalammengetahui bagaimana hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermaingame *online* pada anak sekolah dasar.

2. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberi informasi atau gambaran untuk pengembangan penelitian selanjutnya tentang hubungan aktivitas belajar daringterhadap peningkatan frekuensi bermaingame *online* pada anak sekolah dasar.

