

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan berjalananya waktu, tidak bisa disangkal bahwa kemajuan teknologi informasi terus mengalami percepatan, dan penggunanya kini mencangkup seluruh golongan masyarakat, baik dari berbagai usia maupun jenjang pendidikan. Dahulu ponsel atau *gadget* hanya dipakai oleh kalangan dewasa untuk keperluan komunikasi dan pekerjaan, serta hanya dimiliki oleh mereka dengan pendapatan tinggi akibat harga yang tinggi. Namun kini, bukan hanya kalangan dewasa, tetapi juga anak-anak seperti ditingkat TK pun telah mengenal dan menggunakan ponsel. Hal ini disebabkan karena kesibukan orang tua serta harga ponsel yang semakin terjangkau akibat persaingan di pasar. Perkembangan telepon genggam dimulai pada dekade pertama abad ke-20, tepatnya pada tahun 1910, ketika *Lash Magnus Ericsson* memperkenalkan prototipe pertama telepon genggam (Seni Yasser, 2020). Dahulu penggunaan telpon genggam terbatas hanya untuk tujuan komunikasi. Namun sekarang, perkembangan *gadget* berlangsung sangat cepat, dan kini fungsinya sangat beragam. Salah satu *tren* terbaru dikalangan generasi muda adalah menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*.

Permainan daring, atau *game online*, merupakan jenis permainan yang dimainkan oleh sejumlah pemain secara terhubung melalui jaringan internet (Lukman & Djamaludin, 2023). Peningkatan jumlah pemain *game online* di Indonesia didorong oleh pertumbuhan populasi pengguna internet yang semakin pesat. Menurut survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah meningkat menjadi 79,5%, dibandingkan dengan 77,02% pada tahun 2023. Persentase ini mencerminkan sekitar 221 juta penduduk di Indonesia. Jika dianalisis berdasarkan kelompok usia, hasil survei tahun 2022 menunjukkan bahwa persentase anak-anak berusia 5-12 tahun yang telah menjadi pengguna internet

mencapai 8,08%, dan diperkirakan akan terus mengalami peningkatan di tahun-tahun mendatang.

Anak usia sekolah merujuk pada kelompok anak dengan rentan usia 6-12 tahun. Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang menyeluruh, mencangkup aspek fisik, motorik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa. Masa usia sekolah kerap disebut sebagai “usia bermain” karena pada periode ini minat serta kemampuan anak mengalami perkembangan yang terlihat jelas. (Erlina, 2023). Anak bisa tertarik dengan *game online* karena menawarkan tantangan yang seru dan memungkinkan mereka berinteraksi serta bermain bersama teman-teman secara virtual. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah berada pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan kemampuan berpikir lebih logis serta memahami hubungan sebab akibat. Selain itu, dalam perkembangan sosial-emosional menurut Erikson, mereka berada pada tahap industri inferioritas, di mana mereka termotivasi untuk mengembangkan keterampilan dan mencari pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Hal ini membuat mereka tertarik dengan *game online*, karena permainan tersebut memberikan tantangan yang melatih keterampilan kognitif, serta kesempatan untuk bersosialisasi dan mendapatkan apresiasi dari teman sebaya.

Kecanduan *game online* menurut Wijaya (2020) hal ini dapat diamati melalui lamanya durasi bermain *game online*. Keseringan bermain dapat menyita banyak waktu sehingga mengurangi kesempatan untuk melakukan aktivitas lainnya. Hal ini dapat menyebabkan anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain sehingga mengabaikan berbagai kegiatan dan aktivitas lain. Jika tak terkontrol, kebiasaan ini dampak yang ditimbulkan dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu fisik dan psikologis. Dari segi fisik, penurunan berat badan dapat terjadi akibat kelalaian dalam mengonsumsi makanan dan minuman, sementara obesitas dapat muncul akibat pola makan yang tidak teratur. Selain itu, terdapat juga gangguan penglihatan dan nyeri pada tulang belakang yang disebabkan oleh durasi waktu yang terlalu lama dalam posisi tertentu. Dampak psikologis yang mungkin terjadi mencakup berkurangnya interaksi sosial dengan rekan-rekan di sekolah, ketidakpekaan terhadap lingkungan sekitar, serta kelalaian dalam memenuhi

kewajiban belajar dan menyelesaikan pekerjaan rumah (PR). Selain itu, individu dapat mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada materi pelajaran di sekolah dan merasakan stres ketika mengalami kekalahan dalam permainan daring.

Tingkat kecanduan game online terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: (1) kecanduan ringan, dengan durasi 1-3 jam per hari, disertai kebiasaan sering bermain game online dan menerapkan pola hidup tertentu dan tidak teratur malas melakukan segala hal apapun, (2) kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati 3-4 jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, rentan tersulut emosi pada berbagai situasi, (3) pada tingkat kecanduan berat *game* sebagai pusat perhatian utama, dan menghabiskan waktu bermain hingga lima jam per hari. Kondisi ini sering mengakibatkan berkurangnya interaksi dengan orang lain, terputusnya hubungan sosial dengan lingkungan masyarakat, serta adanya kecenderungan untuk secara rutin mengeluarkan uang semata-mata demi bermain *game online*. (Pratama et al., 2020).

Menurut Adams & Rolling (2020) terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kecenderungan seseorang terhadap kecanduan *game online* antara lain dari aspek psikologis merupakan perasaan senang, bahagia dan gelisah yang membuat seseorang bermain *game online* terus-menerus, faktor jenis permainan ketertarikan dan mendorong individu untuk terus melanjutkan permainan. Salah satu faktor yang menonjol adalah ketertarikan pemain untuk mencoba dan memainkan berbagai jenis *game online*, yang pada gilirannya memacu mereka untuk bermain secara terus-menerus. Berdasarkan temuan Yee (dalam Handayani, 2020), seseorang dapat ter dorong bermain *game online* karena adanya unsur prestasi (*achievement*), interaksi sosial (*social*), manipulasi (*manipulation*), dan penghyanan (*immersion*). Motivasi prestasi muncul ketika pemain ingin mendapatkan pengakuan atas pencapaian yang diraih selama bermain, seperti berhasil naik *level*, memperoleh item langka, dan meraih prestasi tertentu dalam *game*.

Faktor *manipulasi*, di sisi lain, menggambarkan prilaku pemain yang memanfaatkan orang lain di dalam permainan untuk memenuhi kepuasan pribadi, yang sering dilakukan melalui kecurangan dan pelanggaran terhadap aturan yang

berlaku. Faktor terakhir adalah immersion, yakni dorongan bagi pemain untuk benar-benar menghayati permainan yang mereka mainkan. Pemain biasanya berusaha memahami dan mengeksplorasi permainan, disertai rasa penasaran terhadap level berikutnya atau kelanjutan alur permainan. Keinginan ini mendorong pemain untuk mencoba berbagai strategi dan taktik demi memenangkan permainan. Pada akhirnya, faktor ini menjadi pemicu utama yang membuat seseorang terus bermain *game online* dan meningkatkan frekuensi permainannya.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Kurnada dan Iskanadar (2021), tentang “Analisis tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap siswa sekolah dasar” temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar berpotensi menimbulkan perilaku kecenderungan bermain. Kecanduan ini dapat mempengaruhi tiga ranah perkembangan, yaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Meskipun demikian, *game online* tidak sepenuhnya membawa dampak buruk jika dimainkan secara terkendali. Namun, ketika frekuensi dan durasi berlebihan, konsekuensi negatif akan lebih mudah muncul.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti melakukan dua perbandingan sekolah untuk menentukan tempat yang akan peneliti ambil untuk penelitian selanjutnya. Studi pendahuluan yang pertama yaitu sekolah dasar negeri Mekar Sari Cileunyi, siswa yang berjumlah 367, peneliti mewawancara siswa yang berjumlah 10 orang, dari hasil 10 orang siswa tersebut, yang bermain *game online* hanya 4 orang siswa. Kemudian studi pendahuluan yang kedua yaitu di sekolah dasar negeri 03 Nagreg, dari jumlah siswa 386, peneliti mewawancara 10 orang siswa mengenai *game online*, dari 10 orang siswa tersebut yang peneliti wawancara, mereka mengatakan bahwa mereka bermain *game online*, dan mereka juga menyampaikan bahwa dalam satu hari bermain *game* dapat mencapai tiga jam, mereka memainkan *game online* diluar sekolah. Dari observasi peneliti mengamati bahwa sebagian siswa tidak mengikuti proses pembelajaran secara optimal, terlihat mengantuk saat kegiatan belajar, serta menunjukkan kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran, mereka tampak sangat antusias membicarakan *game online* yang sering dimainkan.

Pengaruh *game online* dapat berdampak serius apabila peserta didik tidak mampu mengendalikan diri saat bermain, siswa yang telah masuk dalam kategori kecanduan cenderung mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian pada kegiatan belajar karena pikirnya teralihkan oleh permainan tersebut. Dan wakil kepala sekolah mengatakan bahwa teridentifikasi seorang siswa sekolah kelas 4 yang bermain *game online* secara berlebihan, siswa tersebut meminta uang kepada temannya untuk melakukan *top up game online*, dan wali kelas siswa tersebut memanggil orang tua siswa, dari hasil wawancara kepada wali kelas anak yang kecanduan *game* ini prestasi belajarnya menurun, sulit untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian deskriptif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri 03 Nagreg, Kabupaten Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah yang diajukan yaitu bagaimana “Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui gambaran faktor psikososial penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.
2. Mengetahui gambaran faktor jenis permainan penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.
3. Mengetahui gambaran faktor relationship penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.

4. Mengetahui gambaran faktor manipulation penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.
5. Mengetahui gambaran faktor immersion penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.
6. Mengetahui gambaran faktor escapism penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negri 03 nagreg kabupaten bandung.
7. Mengetahui gambaran faktor achievement penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar negeri 03 nagreg kabupaten bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi Institusi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mata kuliah Keperawatan Anak mengenai gambaran penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar

- b. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan sumber informasi dalam ilmu keperawatan tentang gambaran penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar sehingga dapat memperluas keilmuan profesi keperawatan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Bhakti Kencana

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pihak sekolah khusunya tentang kecanduan *game online*.

- c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat menjadi data awal bagi penelitian berikutnya.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada bidang kajian keperawatan, khususnya dalam memahami gambaran faktor penyebab kecanduan *game online* pada anak usia SD Negeri 03 nagreg kabupaten bandung. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada responden. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif serta uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg dengan jumlah 57 siswa, sementara sampel dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Lokasi penelitian berada di SDN 03 Nagreg Kabupaten Bandung, dengan periode penelitian yang berlangsung dari Desember 2024 hingga Juni 2025. Dengan batasan ini, penelitian hanya akan mencakup gambaran faktor penyebab kecandaun *game online* pada siswa SD tanpa membahas lebih lanjut tentang intervensi atau strategi pencegahan yang mendalam.