

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi modern berkembang dengan sangat pesat dan mengikuti perkembangan zaman. Pesatnya kemajuan teknologi telah sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia secara tidak langsung. Teknologi informasi atau pemanfaatan internet untuk menjangkau tempat-tempat terpencil merupakan salah satu kemajuan teknologi. Saat ini, banyak toko menggunakan *wifi* atau *internet* untuk memberikan pengalaman nyaman dan nyaman bagi pelanggannya serta banyaknya penggunaan internet di setiap rumah (Nadiya *et al.*, 2024).

Game online adalah item teknologi yang menampilkan potensi sains dan memberikan kebebasan kepada pemainnya untuk menemukan siapa dirinya. Penciptaan *game online* saat ini mulai menarik minat orang tua remaja, dan anak-anak, termasuk anak usia Sekolah Dasar dan anak usia dibawah 6 tahun. Anak-anak akan mencapai tahap perkembangan pada masa sekolah dasar ketika mereka bersemangat untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, selalu ingin berinteraksi dengan orang lain, dan memiliki kecenderungan untuk tertarik pada benda-benda yang disentuh. Pembelajaran tatap muka yang diterapkan oleh pemerintah tentunya dapat berpotensi bagi anak untuk berkembang sesuai dengan tahapannya (Nadiya *et al.*, 2024).

Perkembangan teknologi digital pada era modern membawa perubahan besar terhadap gaya hidup masyarakat global, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Salah satu bentuk perubahan yang paling menonjol adalah meningkatnya

aktivitas bermain *game online* di kalangan anak-anak. Fenomena ini menjadi isu global karena selain memberikan hiburan dan pengalaman interaktif, *game online* juga dapat memengaruhi aspek perkembangan sosial anak. Berdasarkan data Lamphere-englund, (2025) lebih dari 3,4 miliar orang di dunia terlibat dalam aktivitas bermain *game online*, dan sekitar 60% di antaranya adalah anak-anak dan remaja. Walaupun *game online* memiliki potensi positif seperti meningkatkan kreativitas dan kerja sama dalam konteks virtual, namun juga berisiko menurunkan kualitas interaksi sosial di dunia nyata apabila dilakukan secara berlebihan.

Dalam konteks global, penelitian oleh Johannes *et al.*, (2021). Menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari 3 jam per hari bermain *game online* dapat mengalami penurunan kemampuan komunikasi interpersonal dan partisipasi sosial dibandingkan dengan anak yang bermain secara moderat. Aktivitas bermain *game online* sering kali bersifat individual, menimbulkan kecenderungan isolasi sosial, dan menggantikan waktu berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Kondisi ini menjadi perhatian dunia pendidikan karena interaksi sosial memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan adaptasi sosial, kerja sama, dan empati anak.

Tercatat di Indonesia, menurut data *We Are Social* (2024) terjadi pertumbuhan pengguna *game online* meningkat sangat pesat dalam lima tahun terakhir, dengan menempati peringkat ke-9 dunia sebagai negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak, sekitar 97% anak usia 7–15 tahun pernah bermain game digital. Menurut A. R. Nasution *et al*) mengungkapkan bahwa anak-anak sekolah dasar yang memiliki kebiasaan bermain *game online*

lebih dari dua jam per hari menunjukkan penurunan dalam kemampuan berinteraksi sosial, seperti kesulitan bekerja sama, kurang peka terhadap perasaan teman, serta kecenderungan menarik diri dari kegiatan kelompok.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) berdasarkan hasil risetnya menunjukkan bahwa 60% orang tua di Indonesia melaporkan anak mereka bermain *game online* setiap hari tanpa pengawasan, dan 40% di antaranya mengalami perubahan perilaku sosial, seperti menjadi lebih agresif, tertutup, dan kurang komunikatif. Fenomena ini menggambarkan adanya kecenderungan pergeseran interaksi sosial anak dari dunia nyata ke dunia maya, yang jika tidak diantisipasi dapat berdampak pada perkembangan sosial-emosional jangka panjang.

Fenomena ini juga tampak jelas di Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan laporan Kominfo Jawa Timur (2023), pengguna internet mencapai 32,4 juta jiwa, dan 63,8% di antaranya aktif bermain *game online*. Kota Surabaya, Malang, dan Jember menjadi tiga daerah dengan jumlah pemain terbanyak. Indrawan & Candrasari, (2023) dalam penelitiannya mengataakan bahwa 150 remaja usia 10–17 tahun di Kota Surabaya menunjukkan bahwa 78% bermain *game online* setiap hari, dengan rata-rata durasi bermain 3 jam per hari. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa remaja yang bermain lebih dari 3 jam/hari mengalami penurunan frekuensi interaksi sosial langsung sebesar 41%.

Kondisi serupa ditemukan di Kabupaten Jember. Berdasarkan data Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jember (2023), pengguna internet anak usia sekolah meningkat dari 68% pada 2021 menjadi 84% pada 2023, dan

72% di antaranya mengakses internet untuk bermain *game online*. Penelitian oleh (Agustiningsih *et al.*, 2022) di wilayah Malang dan Jember menemukan bahwa 56% anak usia sekolah bermain *game online* lebih dari 2 jam per hari, sementara 22% menunjukkan tanda-tanda kecanduan digital (*Internet Gaming Disorder/IGD*).

Penelitian lokal lain yang dilakukan oleh Universitas Muhammadiyah Jember (2024) terhadap 60 siswa SD di Kecamatan Kaliwates menunjukkan bahwa 68% anak bermain *game online* secara rutin setiap hari, dan 47% di antaranya mengalami penurunan interaksi sosial dengan teman sebaya, seperti jarang bermain di luar rumah atau enggan bergabung dalam kegiatan kelompok. Data ini menunjukkan kecenderungan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah tingkat interaksi sosial anak di dunia nyata.

Khusus di SD Negeri Tempurejo 01 Kabupaten Jember, hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Desember 2025 terhadap 10 siswa kelas IV–V menunjukkan bahwa 6 siswa (60%) bermain *game online* setiap hari. Sebagian besar memainkan *Mobile Legends* dan *Free Fire*, dengan rata-rata durasi bermain 1–4 jam per hari. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa 7 siswa (70%) menunjukkan penurunan aktivitas sosial, seperti enggan bermain bersama teman, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan lebih memilih aktivitas individual menggunakan HP.

Melihat fenomena tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai “Hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01”, agar dapat memberikan

gambaran mengenai sejauh mana aktivitas bermain *game online* memengaruhi perkembangan sosial anak, serta menjadi dasar bagi orang tua, guru, dan tenaga pendidik dalam melakukan pendampingan dan pengawasan penggunaan *game* pada anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01?
2. Bagaimana tingkat interaksi sosial anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01?
3. Apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01.
- b. Mengidentifikasi tingkat interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01.

- c. Menganalisis apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan referensi ilmiah dalam bidang pendidikan, psikologi anak, dan perkembangan sosial anak, khususnya mengenai pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah: Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan dan strategi pembimbingan serta pengawasan penggunaan *game online* di lingkungan sekolah.
- b. Bagi Orang Tua: Sebagai sumber informasi untuk meningkatkan pengawasan, pendampingan, dan pembatasan waktu permainan *game online* anak agar tetap seimbang dengan aktivitas sosial di dunia nyata.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Sebagai dasar dan acuan untuk penelitian lanjutan yang dapat memperdalam aspek-aspek lain seperti jenis game, durasi bermain, kualitas interaksi sosial, atau variabel moderasi/pemoderasi seperti pengawasan orang tua.