

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya dibidang internet. Sangat mudah untuk mengakses hampir setiap aspek kegiatan melalui internet. Karena internet memungkinkan setiap orang dari seluruh dunia mengakses informasi secara bebas, ini telah mengubah pola hidup manusia modern ke arah yang lebih global. Teknologi dan informasi di indonesia semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Selain internet, *smartphone* saat ini terus berkembang menjadi perangkat yang serbaguna dan memiliki fitur canggih yang mampu melakukan tugas-tugas untuk membantu kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di kota-kota besar, melainkan sekarang sudah berkembang di kota-kota kecil bahkan sudah merambah sampai di pedesaan.

Akibat dari terus berkembangnya teknologi *smartphone* dan internet menyebabkan produsen game berlomba-lomba untuk membuat game yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satu contohnya adalah dengan membuat game yang terhubung dengan internet, atau yang biasa kita kenal dengan sebutan *game online* (Putra et al., 2019). Jenis game yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah game yang bergenre *multiplayerbattle*. Jenis game ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang bahkan besrama puluhan orang sekaligus dalam satu kali permainan dari berbagai lokasi yang berbeda. Berkat teknologi internet kini para pemain game bisa bermain dari tempat yang berbeda bahkan antar bangsa dan negara (Ferdianto et al., 2022).

Game online merupakan jenis jaringan sosial yang banyak diminati oleh semua orang dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. Bahkan sekarang *game online* telah berkembang dari hanya sekedar hiburan menjadi semacam hobi yang dilakukan oleh orang tua dan anak muda dari berbagai latar belakang. *Game online* bisa membuat pemain lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitas bermain secara berlebihan karena para pemain game menyatakan bahwa *game online* sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan. *Game* adalah permainan yang dilakukan untuk menghibur atau menyenangkan dengan aturan yang menentukan kemenangan dan kekalahan (Angela, 2013 dalam Larasati, 2023). Game ini memanfaatkan jaringan internet sehingga para pemain game dapat mengaksesnya kapan pun dan dimana pun melalui jaringan internet yang terhubung pada perangkat komputer, laptop, tablet, atau handphone (Nasution et al., 2022).

Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa dan masa remaja berada pada rentang umur 12-18 (Hurlock, 1999 dalam Nasution et al., 2022). Masa tersebut remaja akan bersinggungan dengan berbagai macam kecanggihan teknologi yang memudahkan remaja untuk memperoleh berbagai hal yang dibutuhkannya. Salah satunya adalah *game online*. Remaja dianggap lebih sering rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa dan cenderung lebih muda terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Novrialdy, 2019).

Berdasarkan hasil survey menurut Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), ada 60 juta pengguna *game online* di

Indonesia pengguna dalam rentang usia 16-24 tahun sebanyak 27%, rentang usia 25-34 tahun sebanyak 27%, rentang usia 35-44 tahun sebanyak 24%, rentang usia 45-54 tahun sebanyak 17%, dan rentang usia 55 tahun ke atas sebanyak 5% (lakadata, 2018 dalam Mullatifa, 2023). Salah satu tujuan remaja itu sendiri bermain *game online* bukan hanya untuk menentukan pemenang, tetapi juga untuk menghilangkan jenuh dan bosan saat mereka mengerjakan tugas sekolah dan selama bersekolah. Ini yang membuat dunia game online menarik karena suasana dan tantangan yang berbeda yang ditawarkan setiap kali memainkannya. Mula-mula bermain untuk hiburan selama hari libur, tetapi akhirnya menjadi rutinitas setiap hari.

Intensitas bermain *game online* merupakan seberapa sering individu dalam bermain *game online*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putriana et al. (2019:8), anak yang menggunakan 1-2 kali dalam satu hari dianggap rendah, yang menggunakan 2-3 kali dalam satu hari dianggap sedang, dan yang menggunakan lebih dari 3 kali dalam satu hari dianggap tinggi. Intensitas bermain dikatakan tinggi apabila durasinya lebih dari 4 jam, 3-4 jam dikategorikan sedang dan 1-2 jam tergolong rendah (Sandya & Ramdhani 2021:204 dalam mullatifa, 2023). Hasil observasi pada penelitian Dewi (2014: 2) juga menyebutkan rata-rata pengunjung *game online* adalah remaja dengan durasi bermain rata-rata 2-3 jam per hari, paling sedikit 1 jam dan terlama mencapai 10 jam per hari tanpa istirahat.

Remaja laki-laki bisa bermain > 7 jam/hari dan remaja perempuan 3-5 jam/hari (Hidayatullah et al., 2022: 57). *Game online* yang sering dimainkan adalah Mobile Legends, PUBG, Free Fire dan HAGO, sehingga mengakibatkan kerenggangan pada relasi mereka dengan lingkungan sekitar.

Adanya keberadaan *game online* memiliki dampak positif dan negatif yang bertolak belakang. Sering terlihat pada jam sekolah, siswa yang seharusnya menghabiskan waktu belajar di sekolah malah bermain game online pada saat jam pelajaran berlangsung. Namun, permasalahannya adalah para siswa atau para pecinta game lainnya belum bisa membagi waktunyadengan baik. Hal ini menunjukkan game online telah memberikan dampak bagi penggunanya. Dampak positifnya adalah meningkatkan kecerdasan otak, kecepatan berpikir otak dan kreativitas untuk memecahkan masalah yang ada (Arsini et al., 2023). Meningkatkan konsentrasi (Kurniawati & Utomo, 2021). Meningkatkan koordinasi tangan dan mata (Claudia et al., 2018; Nasem et al., 2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa (Pratius, 2020). Dan meningkatkan kerja sama antar pemain (Alfian & Sari 2022).

Meski pun memiliki manfaat, *game online* juga memberikan dampak yang buruk atau dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan. Dampak negatif bagi para pelajar atau siswa diantaranya dapat menjadikan motivasi belajar anak menjadi rendah. Bermain game online secara berlebihan dapat membuat anak lebih tertarik untuk bermain game daripada belajar. Menurut Irmawati dan Suhaeb (2017) hal ini berpotensi memicu kecanduan dan rasa malas untuk belajar, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik anak. Bermain *game online* secara berlebihan tidak hanya memengaruhi motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada perilaku sosial anak. Kebiasaan bermain game yang terlalu lama dapat menyebabkan perubahan dalam kemampuan bersosialisasi (Erik dan Wetik 2020 dalam Arvianto, 2022). Anak berisiko menghadapi masalah

perilaku sosial, seperti gangguan psikologis dan emosional, serta kesulitan dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan sosial yang sehat.

Perilaku sosial merupakan aktivitas fisik dan psikis seseorang yang melibatkan interaksi dengan orang lain, baik untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri maupun kebutuhan orang lain, sesuai dengan norma dan tuntutan sosial (Harclok, 2004:262 dalam Nisrima, 2017). Secara sosial, *game online* dapat berdampak negatif pada hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat karena waktu bersama menjadi semakin terbatas (Amanda, 2016). Selain itu, *game online* juga berpotensi menyebabkan kecanduan, membuat individu lebih egosentris, dan mementingkan diri sendiri. Hal ini dapat merusak kehidupan sosial seseorang, karena mereka cenderung menjauh dari lingkungan sekitar dan secara tidak langsung mengasingkan diri. Akibatnya, individu mungkin menganggap bahwa dunia maya adalah realitas kehidupannya, sementara lingkungan sosialnya hanya terbatas pada tempat mereka bermain game (Dinata & Risdayati, 2017).

Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah menengah atas *game online* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Permainan *game online* menjadi pengalaman yang positif jika dimainkan dengan bijak. Game online mengandung nilai-nilai karakter kerja sama antar pemainnya. Dalam proses pembelajaran kerja sama sangat dibutuhkan. Pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat nilai-nilai karakter seperti sportivitas, keberanian, pengendalian diri dan emosi, tanggung jawab, kerjasama, dan bijaksanadalam melaksanakan aktivitas fisik dan juga berbagai jenis permainan olahraga (Ardiansyah et al.,2022).Oleh karena itu, dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, pembelajaran tersebut

mengandung nilai-nilai karakter yang berperan penting dalam membentuk karakter siswa menjadi lebih baik.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru sering kali menerapkan permainan beregu atau kerja sama kelompok dalam proses pembelajarannya, sehingga permainan ini dapat meningkatkan kerja sama siswa (Reynaldi et al., 2021). Oleh karena itu, perilaku sosial memiliki peranan penting dalam pembelajaran, bila siswa tidak berinteraksi sosial dan bekerja sama, baik kepada guru mau pun kepada teman maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang ada pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi, peneliti mendapatkan banyak siswa yang sering bermain *game online* pada saat jam pelajaran berlangsung khususnya pada jam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di dalam kelas. Hal tersebut dilakukan karena siswa menganggap mata pelajaran PJOK adalah mata pelajaran yang sepele dan tidak penting sehingga siswa mencari kesempatan untuk bermain *game online* pada saat pelajaran berlangsung.

Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa siswa yang kecanduan *game online* sulit untuk berkonsentrasi saat belajar karena saat disekolah siswa sibuk dengan hpnya sehingga siswa kurang fokus dalam mempersiapkan pelajaran. Terutama bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi seperti diskusi kelompok atau musyawarah kelompok, siswa terlena menggunakan handphone sehingga jarang mendengarkan apa yang disampaikan dalam diskusi. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial dalam

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa masih banyak kedapatan bermain *game online* pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.
2. Siswa yang bermain *game online* cenderung acuh terhadap lingkungan sekitar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Siswa cenderung mengeluh dan malas pada saat pembelajaran PJOK di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Siswa mudah berbahasa yang tidak sopan terhadap teman seperti berbicara kotor.
5. Selain itu siswa senang bergaul dengan sesama pemain *game online* sehingga mereka membentuk sebuah kelompok yang asik bermain game dengan sesamanya.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk menjaga penelitian agar terfokuskan dengan tujuan yang ingin dicapai, sehingga tidak akan terjadi perbedaan penafsiran. Maka telah ditentukan sesuai kesanggupan peneliti, pada penelitian ini hanya membahas tentang dampak intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan untuk memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca, penelitian ini juga ditujukan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat memperluas wawasan dalam bidang pendidikan. Khususnya menambah pengetahuan tentang dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku sosial siswa di sekolah menengah atas dalam pembelajaran PJOK.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa dapat menjadi pengetahuan tentang pentingnya dampak dan manfaat bermain *game online* sebagai sumber hiburan dan belajar serta bermain *game online* dengan tidak berlebihan sehingga perilaku sosial

siswa menjadi lebih baik.

- b. Bagi pendidik dapat memberikan bahan masukan bagi guru-guru agar lebih menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dihadapinya dan tidak cepat bosan dalam belajar sehingga tidak ada lagi siswa bermain game saat proses pembelajaran.
- c. Bagi orang tua dapat menjadi pengetahuan tentang pengaruh *game online* terhadap anak, sehingga orang tua dapat mengawasi dan membimbing anak dalam memainkan *game online* dengan bijak di rumah.