

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, khususnya yang booming pada saat ini yaitu adanya game online yang diminati oleh siswa sekolah dasar. Dampak dari peningkatan jumlah pemain game online telah terjadi masalah yang semakin marak diketahui oleh masyarakat yaitu Internet Game Disorder (IGD) atau bisa diartikan dengan fenomena yang muncul karena ketidakmampuan pengguna dalam mengontrol penggunaan video games (Irawan & Siska, 2021). Siswa mulai terjadi ketergantungan dalam menggunakan game online ini, dan melupakan waktu belajar juga kegiatan yang mereka lakukan pada biasanya. Guru berperan sangat penting dalam mencegah terjadinya internet game disorder pada siswa dengan membuat kebijakan yaitu meminimalisir siswa dalam menggunakan *handphone* di sekolah (Ismi N, dkk 2020). Dengan demikian langkah untuk mencegah internet game disorder pada siswa sekolah adalah melalui peran guru sebagai pendidik dan motivator.

Dari hasil riset jurnal yang pertama diperoleh peran guru sebagai tenaga pendidik dan sekaligus motivator sangat dibutuhkan karena dapat membantu siswa dalam memperoleh pemahaman tentang bahaya internet game disorder agar terhindar dari penggunaan game online yang berlebihan dan tidak terkontrol (Novrialdy & Atyarizal, 2019). Kemudian pada jurnal yang kedua hasil penelitian yaitu upaya peran guru terhadap IGD kepada siswa dengan memberikan layanan bimbingan dengan cara memberi edukasi tentang bahaya game online serta menjadi motivator bagi siswa untuk mendorong dalam mereka memfokuskan diri terhadap pembelajaran di sekolah (Mairistia, 2019). Kemudian pada riset jurnal ketiga dari hasil penelitian terdapat faktor internal dan eksternal yang memicu siswa bermain game online hingga tidak mampu mengontrol dalam bermain game tersebut, dalam lingkup sekolah peran guru sangat penting dalam mendidik dan memberikan motivasi kepada siswa dalam menerapkan kebijakan pengguna *handphone* yang sangat terbatas agar terhindar dari IGD

Internet Game Disorder telah menjadi fenomena di berbagai belahan dunia. Menurut data dari DFC (*Development Finance Corporation*) dalam Yulius (2017), mengatakan bahwa jumlah pengguna game online di dunia mencapai 124 juta pada tahun 2005. Dan terjadi peningkatan dalam empat tahun berikutnya mencapai 376 juta pengguna game online yaitu pada tahun 2009. Ini sebanding dengan 2,4% pada anak usia sekolah Korea, 10,2% pada kelompok usia 9 hingga 39 tahun, 13,7% di Cina, dan 1,5% hingga 8,2% di Amerika Serikat . Jadi berdasarkan data diatas penggunaan game online terus saja terjadi peningkatan, yang terjadi di berbagai negara.

Pertiwi (2017) mengemukakan bahwa angka pengguna game online di Indonesia mencapai 43,7 juta yang bermain game online. Hingga menghabiskan uang senilai Rp. 11 miliar hanya untuk bermain game online. Indonesia merupakan pengguna game online terbanyak di Asia Tenggara, yang permainannya menggunakan handphone, computer maupun laptop. Pada Tahun 2012, prevalensi kecanduan game diambil sampelnya di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta. 45,3% dari 3264 siswa sekolah diketahui pernah bermain game online dalam sebulan terakhir dan tidak ada niat untuk berhenti (Tiwa, Palandaeng, & Bawotong, 2019). Dengan demikian berdasarkan data diatas pengguna game online di indonesia sangatlah banyak. Khususnya pada siswa usia sekolah yang pengguna game online telah menjadi kecanduan hingga integritas dirinya terganggu.

Seiring dengan perkembangannya, bagi Sulawesi Utara bukanlah menjadi hal yang baru. Tanpa disadari, dengan populernya game online ini di Indonesia, kehidupan masyarakat di Sulawesi Utara berubah. Dalam data lokal yang diperoleh terdapat 0,9 juta orang di Sulawesi Utara atau 36% dari jumlah penduduk saat itu dan terjadi peningkatan yaitu 1,9 juta orang atau 78% dari jumlah penduduk Sulawesi Utara sebesar 2,5 juta orang (APJII, 2014 dalam Sinsu dkk, 2020). Game online ini cenderung membuat siswa tertarik lama-lam bermain karena permainannya yang menyenangkan yang membuat pengguna tersebut berlama-lama di depan HP maupun computer sehingga melupakan waktu untuk belajar. Oleh karena itu, dari jumlah data pengguna game online di sulawesi utara

dapat di kategorikan sebagai salah satu provinsi dengan jumlah pengguna game terbanyak di Indonesia.

Dengan maraknya angka pengguna game online di Indonesia. Pemerintah mengeluarkan upaya untuk mengatasi masyarakat yang kecanduan game online termasuk pada anak usia sekolah yaitu dengan menyelenggarakan game online ini sebagai bentuk penyediaan jasa pembuat game pada rana anak agar supaya memiliki prespektif perlindungan, dan bukan melarang anak untuk mereka memainkan game. Pemerintah harus menyediakan game online yang berbau edukatif agar dapat menambah wawasan baik bersifat online maupun offline. Game yang tersedia harus bebas dari unsur yang mengandung narkoba, minuman keras, kekerasan, seksual, judi, sadism, horror, dan harus membuat game berdasarkan usia agar supaya anak dapat bermain game sesuai dengan tumbuh kembangnya (KPAI, tahun 2015). Dengan demikian, upaya pemerintah sangat penting dalam mencegah terjadinya *Internet Game Disorder* pada masyarakat indonesia khususnya di kalangan siswa usia sekolah.

Terdapat faktor yang mempengaruhi pencegahan internet game disorder yaitu *attention switching* atau kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan penggunaan game online, kemudian Disuassion yang merupakan pencegahan dengan cara diberikan nasihat, diberikan bimbimngan oleh pendidik dan memberikan motivasi (Guru),membujuk. Lalu yang terakhir terdapat education yang berfokus pada upaya pendidikan dengan tujuan pada kognisi seseorang, upaya perlawanan aktif ada dalam bidang kognitif seseorang. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat membantu dalam upaya tersebut. Sekolah dapat mengintervensi dengan mempromosikan perilaku positif sebagai bentuk pencegahan kecanduan game internet. Remaja usia sekolah dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang baik di sekolah. Upaya sekolah untuk mencegah perilaku adiktif efektif dan efisien (Erizal, 2019)

Jadi, mengapa penelitian ini berfokus pada peran guru sebagai pendidik dan motivator dengan pencegahan *internet gaming disorder* dikarenakan agar supaya guru dapat lebih mengetahui perannya dalam mendidik dan memotivasi siswa disekolah untuk lebih memfokuskan diri mereka dalam belajar juga guna mengembangkan kemampuan siswa disekolah sesuai potensi mereka,

sehingga demikian mereka tidak hanya berfokus pada bermain game online saja tetapi memfokuskan diri ke hal-hal yang bisa menambah wawasan dari siswa tersebut, oleh karena itu internet gaming disorder dapat dicegah dengan baik oleh para guru dan niat dari siswa. Penelitian yang akan dilakukan bertempat di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado, peneliti memilih sekolah tersebut karena merupakan tempat yang strategis terletak di tengah-tengah kota, dimana dengan kemajuan teknologi saat ini, banyak siswa yang sudah mengenal *handphone* untuk mengisi waktunya dalam bermain. Dan didukung oleh populasi yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan harapan peneliti, untuk bisa mendapatkan hasil yang baik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adakah hubungan antara peran guru sebagai pendidik dan motivator dalam pencegahan internet gaming disorder pada siswa usia sekolah dasar di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Diketahui hubungan peran guru sebagai pendidik dan motivator dalam pencegahan internet gaming disorder pada siswa usia sekolah dasar di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

1.4.1 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

- 1.4.1.1** Diketahui karakteristik responden di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado
- 1.4.1.2** Diketahui gambaran peran guru sebagai motivator di SD Katolik 03 frater Don Bosco Manado.
- 1.4.1.3** Diketahui peran guru sebagai pendidik di SD Katolik 03 frater Don Bosco Manado.
- 1.4.1.4** Diketahui pencegahan internet gaming disorder pada anak usia sekolah dasar di SD Katolik 03 frater Don Bosco Manado.

1.4.1.5 Dianalisisnya hubungan peran guru sebagai pendidik dengan pencegahan internet gaming disorder pada anak usia sekolah dasar di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

1.4.1.6 Dianalisisnya hubungan peran guru sebagai motivator dengan pencegahan internet gaming disorder pada anak usia sekolah dasar di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dilakukan penelitian ini adalah agar guru dapat mengetahui dan mendalami peran mereka dalam mendidik dan memberikan motivasi kepada siswa agar dapat mengontrol dan mengimbangi antara belajar dan bermain game sehingga dapat mencegah terjadinya internet gaming disorder pada siswa. Penelitian ini juga mendukung perkembangan bidang kesehatan mental secara keseluruhan. Dengan memahami bagaimana perilaku bermain game online dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis, penelitian ini mengarah pada peningkatan pemahaman tentang kesehatan mental.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru :

Penelitian ini bermanfaat bagi guru karena dapat memberikan dorongan dan edukasi untuk mengarahkan siswa dalam mengontrol mereka terhadap bermain game online yang berlebihan agar dapat memfokuskan siswa dalam belajarnya dan mencegah agar terjadi ketergantungan terhadap *game online* yang dapat mengganggu kesehatan mental dari siswa.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Agar wawasan siswa lebih luas terhadap dampak negatif jika sudah ketergantungan game online. Dan siswa dapat menyadari betapa sangat pentingnya menghindari dari penggunaan game online berlebihan yang berdampak buruk bagi kesehatan fisik maupun psikologis.

1.4.2.3 Bagi Ilmu Keperawatan

Penelitian membantu dalam pengembangan program intervensi yang ditujukan untuk mengatasi dan mengobati IGD. Intervensi dapat mencakup konseling, terapi kelompok, dan pendekatan lainnya untuk membantu individu yang terpengaruh.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang peran guru sebagai pendidik dan motivator dalam mencegah gangguan bermain game online (Internet Gaming Disorder) pada siswa usia sekolah dasar sangatlah penting untuk mendukung kesehatan mental dan perkembangan holistik anak-anak. Berikut adalah beberapa saran untuk peneliti selanjutnya: kaji peran guru dalam pendidikan dan motivasi, identifikasi tanda-tanda dini internet gaming disorder, pelatihan untuk guru yang berfokus pada cara menghadapi tantangan yang muncul dalam mencegah internet gaming disorder pada siswa.

1.4.2.5 Bagi Institusi Sekolah

Agar dapat melakukan skrining untuk siswa-siswa yang beresiko mengalami *internet gaming disorder*, sekolah bisa mengkolaborasi dengan bagian psikologi kesehatan mental jika ada salah satu siswa yang mengalami kecanduan *game online*, dari pihak sekolah juga bisa bekerja sama dengan orang tua siswa, untuk mengontrol penggunaan handphone khususnya dalam bermain *game online* pada saat siswa berada dirumah.