

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini teknologi tinggi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi menunjang dan mempermudah pekerjaan atau membuat sebuah karya. Teknologi menumbuhkan hobi baru seperti hobi bermain game elektronik terutama pada anak-anak. Perubahan bentuk hobi pada anak-anak menjadi serba elektronik di era teknologi komputer. Permainan dengan teknologi canggih telah menjadi media pengisi waktu luang atau hiburan yang menarik bagi anak-anak atau remaja. “Teknologi merasuki simpul-simpul kesenangan kita” (Naisbit, alih bahasa Basuki, 2001:19).

Beberapa hal yang mengkhawatirkan bahwa permainan modern dapat berdampak negatif jika kurang terkendali. Permainan modern akan berubah menjadi pengendali pola perilaku anak terutama yang berhubungan dengan permainan. Anak-anak menjadi ketagihan dan terganggu belajarnya. Naisbhit et al (2001, alih bahasa Basuki : 96) bahwa: “ teknologi elektronik game menimbulkan kecanduan”. Selain itu terjadi peniruan pola perilaku anak terhadap bentuk kekerasan yang ditampilkan dalam game elektronik tersebut. *Elektronic game* terlalu interaktif dengan teknologi yang lebih nyata. Simulasi komputer melatih dan mengkondisikan sebagian anak anak untuk berperilaku menyukai kekerasan.

Kewaspadaan terhadap dampak dominasi teknologi permainan yang penuh dengan kekerasan menjadi sangat penting diperhatikan karena menyangkut

kepada perilaku anak disekolah. Kewaspadaan akan menumbuhkan minat untuk mengevaluasi secara jernih hubungan teknologi permainan yang ada dan akan menciptakan hubungan yang wajar dengan teknologi. Dominasi teknologi permainan pada anak-anak yang penuh kekerasan patut diwaspadai. Tampilan gambar yang syarat dengan kekerasan lewat media elektronik dikhawatirkan merangsang adrenalin, mengurangi empati dan menumbuhkan ketidak pedulian terhadap rasa sakit. Dampak negatif akibat *electronic game* pada anak-anak patut menjadi perhatian serius.

Anak-anak zaman sekarang hidup di era digital. Era yang serba berteknologi tinggi tidak ada lagi permainan gobak sodor, kelereng, atau petak umpet. Sebagian besar lebih memilih untuk berdiam di dalam rumah, mengakses hiburan, beraktivitas dengan menonton televisi, memainkan aneka game playstation, menyusuri dunia maya internet, serta mengutak-atik telepon seluler atau Handpone. Anak tumbuh di era modern. Era yang penuh gengsi dan teknologi tinggi, namun bila ditelaah secara mendalam akan nampak dampak negatif, kelemahan, dan kekurangannya. Dampak penggunaan teknologi tinggi yang tidak terkendali akan menyebabkan pertumbuhan anak-anak terganggu, terkontaminasi, terdorong menuju ke masa depan yang negatif dan suram.

Dominasi teknologi yang penuh kekerasan akan menciptakan budaya kekerasan. Budaya kekerasan pada anak-anak tumbuh melalui pengalaman bermain *elektronik game* yang agresif, keras, dan kurang manusiawi dengan tampilan gambar seperti pembunuhan. *Elektronik game* menjadi arena berlatih kekerasan bagi anak-anak dengan konsekuensi yang cukup mengawatirkan.

Menurut Risman yang dikutip (Diksia.com : April 2010), seorang psikolog asal Jakarta yang mendalami bidang parenting, mengatakan;

Anak-anak harus dipersiapkan dengan baik kala memasuki dan hidup di era digital ini. Anak-anak hendaknya tak dilepas dan dibebaskan begitu saja, karena dampak dari televisi, internet, dan juga games, sangatlah buruk bagi anak. Terutama bila kecenderungan anak untuk menikmati segala hal itu tak dibatasi dan diimbangi dengan pola pengasuhan anak yang baik dan benar.

Membicarakan mengenai games, *Griffiths* dari *Nottingham Trent University* (2006) yang dikutip Risman (Diksia.com : 13 oktober 2010) mengatakan bahwa games di abad 21 memiliki berbagai kehandalan yang gampang memicu anak untuk kecanduan”. Games masa kini memiliki gambar yang sangat realistis dan membuka peluang bagi anak untuk mengembangkan imajinasinya seluas mungkin dengan jalan membiarkan para pemain memilih karakter apa saja, dalam bentuk apa saja, yang diinginkan oleh otak. Bila dimainkan dalam batas-batas wajar, berbagai permainan digital ini bisa digunakan untuk membantu pasien yang tengah menjalani terapi fisik, merangsang anak untuk cekatan, merangsang perkembangan bahasa bagi anak-anak.

Penggunaan *game electronic* hingga anak kecanduan akan menimbulkan dampak yang merusak anak baik secara fisik maupun psikologis. secara fisik kecanduan akan menyebabkan *Repetitive Strain Injury* (RSI) yaitu radang jari tangan dan nyeri tulang belakang karena terlalu banyak duduk serta mengalami pengikisan syaraf pada retina mata karena terlalu lama terkena sinar biru. Konsumsi games yang tak dibatasi akan membuat anak berperilaku kompulsif, bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena terbiasa hidup dalam

dunia khayalannya sendiri, malas belajar yang akhirnya bisa membuat prestasi akademik menurun drastis. Partakusumah (2008:12) menyatakan, dampak baik (positif) main game bagi kesehatan fisik dan mental:

1)Menambah teman,2)Dapat meningkatkan kecerdasan otak dalam memilih keputusan, kecepatan mata untuk merefleksikan sesuatu, serta keterampilan dan reflek tangan (jika game yang dimainkan adalah game yang baik),3)Bisa dimanfaatkan untuk pasien penyakit atau gangguan kesehatan tertentu. 4) Dapat menghilangkan stress, rasa bosan, serta menekan kebiasaan buruk seseorang.

Dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game ditegaskan Soleman, (2009;2) yaitu:

Secara sosial yaitu, 1) Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang,2) Pergaulan hanya di game saja, sehingga membuat para pecandu game jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain,3) Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang di lihat dan mainkan di game. Secara psikis yaitu 1) Pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. jadi sulit konsentrasi terhadap studi, sering bolos atau menghindari tugas. Membuat jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.2) Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dll. 3) Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan monitor membuat jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Secara fisik yaitu, 1)Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak, Kesehatan jantung menurun akibat bergadang. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main,2)Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga, 3)Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga.

Teknologi komputer dan permainan berteknologi tinggi telah mengubah cara pandang pendidik terhadap fungsi teknologi dalam permainan anak-anak. Pendidik menjadi kurang waspada dengan dampak negatif akibat teknologi

permainan anak-anak. Fenomena dekatnya anak-anak dengan kegiatan teknologi tinggi pada permainan computer harus disikapi dengan kewaspadaan terutama pendidik pada tingkat dasar. Pendidik memiliki peran strategis untuk mengawasi dan memberikan pemahaman kepada orang tua, anak, serta lembaga pendidikan agar memahami peran permainan *game electronic* bagi perkembangan pendidikan anak.

Telaah mengenai elektronik game pada anak-anak akan menumbuhkan kewaspadaan dan lebih memperhatikan konsekuensi dari elektronik game di kalangan pemerhati teknologi dan kebijakan. Hubungan yang wajar dengan elektronik game di kalangan anak-anak akan mendorong perilaku positif yang diinginkan masyarakat terhadap anak-anak. Persoalan anak dan permainan teknologi berbasis komputer jika tidak ditelaah akan mengurangi kepekaan seorang pendidik terhadap dampak negatif *game electronic* bagi perkembangan perilaku sosial anak. Anak-anak akan semakin larut dengan *game electronic* dan dikhawatirkan berdampak pada perilaku sosial yang negatif dan dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam pendidikan dan hasil belajar.

Persoalan ini layak diketengahkan mengingat substansi persoalannya akan berdampak buruk pada dunia pendidikan terutama anak-anak dan telaah ini akan memberikan satu pemahaman dan membangun kesadaran bahwa dunia pendidikan lebih berharga dibandingkan pemberian permainan *game electronic* hanya untuk memberikan kepuasan sementara.

Berdasarkan alasan tersebut, maka fokus masalah yang relatif baru untuk dikaji dalam kontek ini adalah bagaimana korelasi antara hobi bermain elektronik

game (play station) dan perilaku sosial siswa di dalam proses belajar mengajar olahraga.

B. Rumusan Masalah

Penelitian dalam bidang psikologi perlu dilakukan untuk mencari dan menggali aspek-aspek yang bermanfaat, dalam bidang psikologi, guru harus respek terhadap integritas siswa dan menerima tanggung jawab dalam mendidik siswa sebagai manusia seutuhnya, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Penelitian ini memusatkan pada aspek sosio-pedagogis. Maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Apakah terdapat korelasi yang kuat antara siswa yang memiliki frekuensi sering bermain Playstation dan perilaku sosial di dalam proses belajar mengajar olahraga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, yaitu masalah untuk mengungkapkan lingkungan bermain siswa (*peer group play station*) dan perilaku sosial di dalam proses belajar mengajar olahraga, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui korelasi antara siswa yang memiliki frekuensi sering bermain Playstation dan perilaku sosial di dalam proses belajar mengajar olahraga.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memperkaya ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah di bidang sosio-pedagogi

olahraga. Penelitian ini guna mengetahui perkembangan dimensi afektif siswa khususnya perilaku sosial siswa.

2. Kegunaan praktis

Untuk memberikan masukan-masukan :

a. Bagi sekolah dasar meliputi :

- 1) Untuk menunjukkan bahwa game play station berkontribusi terhadap pengembangan ranah afektif, khususnya pengembangan perilaku sosial siswa sekolah dasar, sehingga game play station bermanfaat untuk meningkatkan sisi afektif siswa dengan tetap memperhatikan dan meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkannya
- 2) Untuk menambah wawasan yang dikaitkan dengan pengembangan mutu pendidikan pada tingkat satuan sekolah dasar

b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua siswa dalam memberikan kebebasan bermain dengan play station agar lebih bijaksana

c. Bagi Penelitian lain :

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan rujukan untuk penelitian yang akan datang, dalam rangka pengembangan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor terkait dengan perilaku dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar.

E. Pembatasan Masalah

Mengingat demikian luasnya pembahasan penelitian ini, dan agar penelitian cukup terarah kepada tujuan yang diharapkan, maka perlu dibatasi. Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel penelitian hanya terbatas pada korelasi antara lingkungan bermain siswa (*peer group play station*) dan perilaku sosial di dalam proses belajar mengajar olahraga.
2. Perilaku sosial siswa, yang akan diteliti adalah : berdasarkan karakteristik perkembangan sosial anak yang dikemukakan oleh Abdulah dan Manaji (1994) yaitu dimensi disiplin dalam belajar, saling menghargai, kerjasama dan berbagi rasa.
3. Populasi terbatas pada siswa yang sering bermain play station lebih dari enam bulan dan berjumlah 30 orang.
4. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengungkapkan tentang sikap sosial siswa adalah instrument kuantitatif dengan menggunakan angket tertutup atau angket berstruktur dengan skala Likert.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang salah dalam memahami arti dan tujuan judul penelitian, yaitu: “Korelasi Antara Lingkungan Bermain Siswa (*peer grup play station*) dan Perilaku Sosial di Dalam Peroses Belajar Mengajar Olahraga ”, perlu dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Korelasi, istilah statistik yang menyatakan derajat hubungan linier (searah bukan timbal balik) antara dua variabel atau lebih

Dan variabel bebas dalam penelitian ini ialah lingkungan bermain siswa (*peer group play station*) dan perilaku sosial di dalam proses belajar mengajar olahraga (variabel terikat).

2. Lingkungan adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya dan keadaan dan makhluk hidup, termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan serta makhluk hidup lainnya (UU N0.4 1982 bab I pasal 1)

3. *Peer group play station* adalah komunitas penggemar permainan play station

4. Elektronik game (*play station*) menurut Ahhira (2009) diakses dari Diksia. Com (2011:September 15) adalah jenis permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video (*console game*). Jenis lima game yang sering dimainkan oleh anak-anak, berdasarkan survai penulis : (a) *Medal of honor*, (b) *Winning Eleven*, (c) *Kill Zone*, (d) *Fifa 11*, dan (e) *Sonic*.

5. Perilaku sosial, menurut (Ibrahim, 2001) dikuitip Liansoro (2008:18) ialah:

Suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya.

6. Proses menurut Porwadarminta (2005:769) yaitu: “runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan”.

7. Belajar mengajar adalah suatu usaha yang disengaja yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta menggunakan kemampuan profesional guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
8. Definisi olahraga menurut Ma'mun (2008:1) adalah: "kegiatan fisik yang mengandung ciri permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri, orang lain, atau unsur-unsur alam; yang dilaksanakan dengan sukarela, dalam waktu senggang, dan semata-mata untuk mencapai tujuan yang ada dalam kegiatan itu sendiri".

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Gagasan tentang letak persoalan atau permasalahan dalam hubungan yang lebih luas harus memiliki anggapan dasar sebagai penjelas mengenai kedudukan permasalahan dalam penelitian. Anggapan dasar adalah kebenaran pendapat dalam penelitian yang merupakan titik tolak pemikiran yang tidak perlu dibuktikan kebenarannya. Beberapa anggapan dasar penelitian ini adalah:

- a. Permainan play station akan membuat anak kecanduan sehingga melupakan tugas-tugas perkembangannya seperti belajar di sekolah dan berinteraksi dalam proses belajar dengan baik. "Teknologi game menimbulkan kecanduan." (Naisbitt et al, alih bahasa Basuki, 2001 :96)
- b. Game elektronik dengan materi kekerasan akan membuat anak menjadi lebih agresif. Stephen Kline seperti dikutip Naisbitt et al, (alih bahasa Basuki, 2001 :96) menyatakan "Bahwa" Kekerasan video game memang bukan kekerasan sejati, namun merupakan simulasi yang dari konflik pribadi".

- c. Bermain play station akan membentuk sifat individual pada anak-anak semakin tinggi. Kline dalam Naisbitt et al, (alih bahasa Basuki, 2001 :96) mengungkapkan bahwa:” Bermain *video game* dan *computer game* justru mengucilkan anak-anak, bukan menyediakan keempatan bagi mereka untuk bersosialisasi”
- d. Game kekerasan akan menurunkan kepekaan anak-anak terhadap perasaan empati dan simpaty atau disebut dengan penurunan kekebalan terhadap kekerasan. “Anak-anak belajar untuk mengasosiasikan kekerasan dengan kesenangan” Naisbitt et al, (alih bahasa Basuki, 2001 :119).

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas maka penulis merumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut : Tidak terdapat korelasi yang kuat antara lingkungan bermain siswa (*peer group play station*) dan perilaku sosial dalam proses belajar mengajar olahraga.

H. Metode Penelitian

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, untuk menguji serangkaian hipotesis dengan mempergunakan cara serta alat tertentu. Sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji, metode yang digunakan dalam penelitian ialah metode deskriptif korelasional yakni menjelaskan nilai variabel secara mandiri dan fenomena yang terjadi mengenai korelasi antara lingkungan bermain siswa (*peer group play station*) dan perilaku sosial di dalam proses belajar mengajar olahraga.

I. Lokasi, Populasi dan Sampel

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirkaliki Mandiri I Cimahi dan sesuai dengan lokasi tempat tinggal penulis dan diharapkan terdapat kemudahan khususnya menyangkut pengenalan lingkungan yang berhubungan dengan anak didik sebagai subjek penelitian atau menyangkut personel yang akan membantu dalam kelancaran kegiatan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-Juni 2011 di SDN Parirkaliki Mandiri I Cimahi

Tabel I
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Maret				April				mei				Juni		Juli		Agst	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Perizinan ke Kampus	*	*																
2	Perizinan ke lokasi penelitian			*	*														
3	Pemilihan populasi sampel				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4	Melaksanakan penelitian													*	*	*	*	*	*

2. Populasi

Setiap penelitian yang dilaksanakan oleh seorang peneliti terlebih dahulu perlu menentukan populasi sebagai sumber data untuk keperluan penelitiannya. Populasi tersebut dapat berbentuk manusia, nilai-nilai, dokumen, dan peristiwa yang dijadikan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SDN Pasir Kaliki Mandiri I Cimahi sejumlah 73 siswa

3. Sampel

Dalam pelaksanaan penelitian ini, populasi yang penulis gunakan siswa kelas VI sebanyak 30 orang yang penulis anggap memiliki frekuensi paling sering bermain *playstation*. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 4 bulan untuk menentukan siswa yang sering bermain play station pada hari libur atau minggu secara teratur. Hasil observasi dan catatan tingkat frekuensi kunjungan ke tempat game station tertera pada tabel 1.1 :

Tabel I.1
Hasil Observasi Frekuensi Kunjungan

No	Keterangan	Penjelasan Hasil Observasi
1	Tempat	Disekitar pemukiman penduduk sekitar pasir kaliki
2	Lingkungan	Tempat bermain aplay station baik anak-anak sevara berkelompok maupun secara individu pada hari minggu
3	Suasana	Ramai oleh anak-anak yang bermain Play station terutama pada hari libur atau minggu
4	Materi game yang dimainkan	(1) <i>Medal of honor</i> , (2) <i>Winning Eleven</i> , (c) <i>Kill Zone</i> , (e) <i>strong Hold Cruisaid</i> (e) <i>Underground</i> . (f) <i>City file</i> (G) <i>warcra</i>