

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada anak usia sekolah. Ketersediaan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer yang semakin mudah diakses memungkinkan anak memperoleh berbagai sumber pembelajaran sekaligus hiburan, salah satunya melalui *game online* (Hamidah & Ain, 2025). *Game online* merupakan sarana hiburan yang dapat memberikan kesenangan dan mengurangi stres jika digunakan secara wajar. Namun, pada anak, penggunaannya sering tidak terkontrol. Anak usia sekolah dasar yang belum memiliki pengendalian diri optimal cenderung sulit membatasi waktu bermain sehingga lebih memprioritaskan game dibandingkan belajar. (Aulia et al., 2025).

Berdasarkan klasifikasi *World Health Organization* (WHO), anak usia sekolah dasar berada pada kisaran usia 7–15 tahun (World Health Organization, 2021). WHO juga menetapkan *gaming disorder* sebagai salah satu gangguan perilaku dalam *International Classification of Diseases*, yaitu perilaku bermain game yang ditandai dengan menurunnya kemampuan mengendalikan diri terhadap waktu bermain, memprioritaskan game dibandingkan aktivitas penting seperti belajar, serta tetap bermain meskipun menimbulkan dampak

negatif pada fungsi personal, sosial, pendidikan, dan keluarga. (WHO, 2022).

Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar anak. Anak menjadi lebih mudah terdistraksi, sulit memahami materi, serta kurang optimal dalam menyelesaikan tugas akademik (Pamukti et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pernyataan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang menyebutkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat memengaruhi fungsi otak, termasuk kemampuan mengendalikan diri, fungsi kognitif, serta pemusatan perhatian (konsentrasi) pada anak (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Penggunaan perangkat digital pada anak usia dini di Indonesia tergolong tinggi. (Badan Pusat Statistik, 2022) mencatat bahwa 33,44% anak telah menggunakan perangkat digital dan 24,96% memiliki akses internet. Penggunaan ini bahkan sudah dimulai sejak usia 0–4 tahun, yaitu sebesar 25,5%, dan meningkat menjadi 53,76% pada usia 5–6 tahun. Sementara itu, akses internet pada usia 0–4 tahun sebesar 18,79% dan meningkat menjadi 39,97% pada usia 5–6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa semakin bertambah usia anak, semakin tinggi pula penggunaan perangkat digital dan akses internet. Internet tidak hanya dimanfaatkan untuk pembelajaran, tetapi juga untuk hiburan seperti *game online* yang dapat meningkatkan waktu bermain anak dan berisiko menimbulkan ketergantungan.

Hasil penelitian (Filananoka & Syah, 2020) mengindikasikan bahwa tingkat frekuensi bermain *game online* pada siswa SMK Al-Ikhlash Dalegan

Panceng Gresik termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan konsentrasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut juga sejalan dengan hasil pengamatan dan wawancara awal yang dilakukan kepada 2 orang tua dan 8 siswa di SDN 204 Gresik menunjukkan bahwa anak memiliki kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan setelah kegiatan sekolah maupun pada waktu luang. Orang tua menyampaikan bahwa durasi bermain *game online* dalam sehari dapat melebihi 3–4 jam. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengaku sering melakukan aktivitas bermain *game online* sepulang sekolah bahkan beberapa di antaranya menunda waktu belajar karena masih ingin melanjutkan permainan.

Perilaku bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar berkembang secara bertahap, dari sekadar mengisi waktu luang menjadi semakin meningkat. Kondisi ini menyebabkan waktu belajar tertunda dan waktu istirahat berkurang, bahkan hingga bermain sampai malam hari. Akibatnya, anak datang ke sekolah dalam kondisi kurang optimal, mudah mengantuk, dan kurang siap mengikuti proses pembelajaran. (Haibanissa et al., 2022). Kondisi fisik yang lelah serta kurangnya waktu istirahat dapat memengaruhi kemampuan konsentrasi anak. Dalam proses pembelajaran, anak cenderung mudah terdistraksi, kurang fokus, dan membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami materi. Selain itu, keinginan untuk kembali bermain *game online* turut menghambat pemusatan perhatian. Jika keadaan ini terjadi secara berkelanjutan tanpa adanya pengawasan, maka dapat berdampak pada penurunan konsentrasi belajar dalam

jangka panjang. (Muflih & Santosa, 2023)

Upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar memerlukan keterlibatan berbagai pihak. Orang tua berperan dalam mengawasi penggunaan gawai, membatasi durasi bermain, serta membiasakan jadwal belajar dan istirahat yang teratur. Sekolah turut mendukung melalui edukasi literasi digital, aturan penggunaan gawai, serta perhatian guru terhadap perilaku dan konsentrasi siswa. (D. T. L. Sari et al., 2022).

Pemerintah Indonesia telah menetapkan kebijakan pembatasan akses terhadap platform digital bagi anak di bawah usia 16 tahun yang mulai diberlakukan secara bertahap sejak tahun 2026 (Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2026). Kebijakan ini bertujuan untuk melindungi anak dari berbagai dampak negatif penggunaan teknologi digital, termasuk aktivitas seperti penggunaan media sosial dan *game online* yang berpotensi memengaruhi konsentrasi belajar. Kebijakan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan teknologi digital pada anak telah menjadi perhatian serius di tingkat nasional. Salah satu bentuk penggunaan teknologi digital yang perlu mendapat perhatian adalah aktivitas bermain *game online* yang berpotensi menimbulkan dampak negatif, khususnya terhadap konsentrasi belajar. Oleh karena itu, penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar penting dilakukan sebagai dasar ilmiah dalam merancang intervensi untuk mencegah dan mengurangi dampak yang

ditimbulkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan bermain *game online* pada anak di SDN 204 Gresik
2. Mengidentifikasi konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar di SDN 204 Gresik
3. Menganalisis hubungan kecandua bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar di SDN 204 Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian sebagai sarana pembelajaran guna pengembangan ilmu kesehatan di masyarakat mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar.

1.4.2 Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi sekolah dan orang tua dalam mengawasi serta mengendalikan penggunaan *game online* pada anak, sehingga dapat mencegah terjadinya penurunan konsentrasi belajar.

1.4.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti, khususnya mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar.