BAB I

PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Sejalan dengan perubahan waktu, pada saat ini teknologi berkembang semakin pesat. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya peralatan yang serba canggih dan praktis. Teknologi informasi yang terus berkembang merupakan salah satu perkembangan zaman di Indonesia. Bahkan internet seakan-akan menjadi suatu kebutuhan sekarang.

Contohnya seperti dengan maraknya internet dan game online di kalangan anak-anak sekolah dasar, yang kini sudah menggantikan permainan anak-anak tradisional. Bisa di lihat di beberapa warnet game online di berbagai daerah, didominasi oleh anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar. Padahal yang seharusnya dilakukan anak sekolah adalah belajar dirumah agar menjadi anak yang pintar dan berhasil.

Banyak sekali dampak dari permainan game online ini, khususnya untuk anak-anak sekolah dasar. Misalnya saja, anak-anak menjadi malas belajar akibat terlalu seringnya bermain game, dan sebagainya. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting pada saat yang seperti ini. Orang tua harus lebih memperhatikan anak-anaknya bermain dan bergaul. Jangan sampai anak-anak mereka menjadi anak yang kurang baik dan menjadi pembangkang kepada orang tuanya sendiri.

* 1. **Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti dampak apa saja yang terjadi pada anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar akibat permainan game online. Dan berharap para orang tua dapat lebih memperhatikan dan membimbing anaknya menjadi anak yang pintar dan menurut kepada orang tuanya.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari game online terhadap psokologis anak-anak.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari game online terhadap prestasi akademik anak-anak.
3. Untuk menyadarkan orang tua agar lebih memperhatikan dan membimbing anaknya.

**1.3 Metode Penelitian**

 **1.3.1 Sistem Pelaksanaan Penelitian**

Sistem pelaksanaan penelitian yang kami lakukan adalah, kami mendatangi beberapa rumah orang tua yang anaknya sering bermain game online. Kami juga mendatangi sekolah dimana anak tersebut bersekolah.

**1.3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang kami gunakan adalah metode wawancara. Kami mewawancarai beberapa orang tua yang anaknya sering bermain game online. Dan kami juga mewawancarai pihak sekolah dimana anak itu bersekolah. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang kami ajukan :

 Pertanyaan untuk Orang tua :

1. Berapa kali dalam sehari anak Anda pergi ke warnet untuk bermain game online ?
2. Apakah Anda selalu mengizinkan anak Anda untuk pergi ke warnet game online ?
3. Apakah Anda pernah melarang anak Anda untuk tidak pergi ke warnet game online? Dan bagaimana sikap anak Anda ketika Anda melarangnya ?
4. Apakah ada perubahan sikap anak Anda dari sebelum kecanduan game online dan setelah kecanduan game online ini ?
5. Apakah prestasi akademik anak Anda naik atau menurun setelah kecanduan game online ?
6. Apakah anak Anda menjadi anak yang tidak menurut kepada anda atau sebaliknya?
7. Bagaimana pengaruh game tersebut terhadap daya pikir anak Anda? Merangsang daya pikir dan imajinasi anak Anda atau tidak?
8. Apakah anak Anda menjadi malas belajar atau malah menjadi rajin belajar ?

Pertanyaan untuk Guru atau pihak sekolah dari anak tersebut :

1. Bagaimana sikap anak ini disekolah ?
2. Apakah ada perubahan sikap terhadap anak ini ? Jika ada, apakah perubahan itu menuju hal positif atau malah negatif ?
3. Apakah prestasi belajar anak ini menurun ? atau bahkan naik ?
4. Apakah anak ini menjadi sering bolos sekolah ?

**1.4 Batasan Masalah**

Melihat permasalahan pada penelitian ini, maka kami dapat menyimpulkan batasan-batasan permasalahannya, yaitu :

1. Objek penelitian pada penelitian ini adalah anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar.
2. Penelitian kami hanya dibataskan pada psikologis dan prestasi akademik anak-anak.