

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bermain dapat dilakukan oleh siapa saja mulai dari orang tua, orang dewasa, anak kecil, balita, dan bayi pun juga senang melakukan kegiatan bermain. Dunia anak sebagian besar merupakan dunia bermain di dalam kehidupan anak-anak selain itu waktu dapat dihabiskan dengan aktivitas bermain. Waktu yang dihabiskan anak untuk bermain cukup lama karena di dalam kegiatan bermain anak mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan apa yang telah dirasakan dan dipikirkan. Selain itu dengan bermain, anak-anak dapat meluapkan energi yang lebih dalam dirinya. Hal ini berarti bermain hanya terfokus untuk menyenangkan diri sendiri bukan orang lain. Tidak berpengaruh oleh proses namun lebih ke tujuan akhir. Bermain bersifat fleksibel, dan anak-anak terlibat untuk aktif serta membawa efek positif karena dapat menghibur diri sendiri. Bermain tidak hanya dilakukan sendiri tetapi dapat dilakukan bersama-sama.

Pada saat ini bukanlah hal lumrah jika banyak anak yang memegang *Gadget* karena tuntutan zaman dengan teknologi yang maju. Anak lebih banyak yang aktif di depan layar televisi maupun *handphone* untuk bermain sosial media sampai bermain game online. Bermain game online merupakan salah satu produk teknologi yang kini digemari oleh anak-anak. Dengan bermain game online anak lebih mudah untuk mencari hiburan dengan praktis melalui *Handphone*. Melalui internet banyak berbagai jenis game online yang tersebar dengan gratis dengan berbagai genre seperti game petualangan, *game First Person Shooter (FPS)*, game horror, game aksi, dan banyak game lainnya yang mudah untuk di unduh di *aplikasi Play Store*.

Dengan kemudahan tersebut game online juga memiliki fitur untuk menambah teman secara online dan memudahkan pemain memiliki teman dari berbagai daerah maupun dunia. Dengan adanya fitur bermain bersama teman, memudahkan pemain agar berkomunikasi dan berkerja sama pada saat bermain *game online*. Oleh karena itu banyak sekarang *game online* yang membutuhkan kekompakan, kerja sama, dan komunikasi yang baik untuk memenangkan permainan. Jenis-jenis game online yang sering dimainkan di kalangan anak sekolah saat ini yaitu PUBG, *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan AOV yang merupakan game dengan jenis yang berbeda.

Manfaat bermain game pun juga banyak untuk anak pada umumnya jika dipergunakan dengan benar. Anak dapat melatih konsentrasi, mempunyai strategi agar dapat memenangkan game, belajar bahasa inggris di dalam permainan, serta menambah teman baru secara *online*. Anak pada umumnya akan mempengaruhi teman ke teman untuk mengunduh *game online* agar bisa bermain bersama. Dari faktor ini pun secara tidak langsung peminat game online banyak berasal dari kalangan anak sekolah.

*Game online* memiliki daya tarik sendiri yang membuat anak hambatan intelektual lebih memilih bermain daripada belajar sehingga membuat anak hambatan intelektual menjadi kebiasaan bermain setiap hari. Dengan permainan yang menarik, *game online* juga bisa menyebabkan ketagihan ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali dengan berbagai cara supaya menang. Anak hambatan intelektual pun juga memiliki rasa penasaran dan menjadi kepuasan sendiri jika dapat memenangkan permainan. *Game online* juga banyak membawa pengaruh kepada anak hambatan intelektual. Hal ini karena game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu.

*Game online Free Fire* adalah salah satu game *berjenis Frame Per-Second (FPS)* yang terdapat karakter, senjata, tempat pendaratan atau wilayah looting yang dapat dimainkan oleh satu pemain sampai

empat pemain untuk membentuk tim. Cara memenangkan game ini yaitu dengan bertahan hidup sampai dengan akhir game atau yang biasanya disebut *booyah*. Waktu pertandingan yang dibutuhkan untuk satu kali pertandingan ini sampai menang mulai dari 1 menit - 30 menit. Dampak bermain game online ini tergantung terhadap individu masing-masing. Jika dilihat dan diukur untuk anak sekolah dapat terlihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya dapat terlihat dari perubahan-perubahan mulai dari kebiasaan, keterampilan, pengamatan, sikap, dan kemampuan.

Penelitian serupa mengenai game online *Free Fire* ini juga sebelumnya pernah diteliti oleh Isti Winarni. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa besar pengaruh penggunaan game online *free fire* terhadap perilaku sosial anak sekolah reguler sebesar 2,7% bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi menurunnya perilaku sosial siswa.<sup>1</sup> Perbandingan penelitian terdahulu yaitu meneliti perilaku sosial siswa sementara peneliti membahas hasil belajar anak. Selain itu penelitian terdahulu menggunakan subjek siswa Sekolah Dasar sementara peneliti menggunakan subjek anak hambatan intelektual di Sekolah Menengah Atas.

Pada kasus yang peneliti lihat, *game* ini disukai oleh kalangan anak sekolah termasuk anak hambatan intelektual. Dapat dilihat tiga dari enam anak hambatan intelektual Kelas XII memainkan Game Online *Free Fire*. Subjek yang peneliti pakai yaitu salah satu anak hambatan intelektual di Sekolah Luar Biasa Kembar Karya Pembangunan I di daerah Duren Sawit, Jakarta Timur. Subjek yang diteliti merupakan anak Kelas XII yang sudah paham dalam mengaplikasikan *Handphone*-nya sendiri sehingga anak bebas untuk menelusuri apa yang ada di dalam *Handphone* serta apa manfaatnya. Anak mengerti cara *mendownload*

---

<sup>1</sup> Isti Winarni, "Pengaruh Penggunaan Game Online *Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020," *Skripsi* (2020).

*Game Online* sendiri, memakai *sosial media Whatsapp, Instagram*, dan lainnya.

Penurunan Covid-19 di bulan Januari sudah menurun. Menurut kebijakan Pemerintah dilansir dari Instagram Kemendikbudristek, mulai Januari 2022 semua satuan pendidikan pada level 1,2,dan 3 pada PPKM wajib melaksanakan Pertemuan Tatap Muka (PTM terbatas).<sup>2</sup> Peralihan pembelajaran ini memaksa peserta didik tetap belajar dari rumah saja atau yang dikenal oleh istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tetap berlangsung dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran daring seperti melalui handphone atau smartphone, dan laptop. Dengan adanya Pembelajaran Jarak Jauh, peserta didik lebih sering belajar menggunakan alat elektronik. Selain itu peserta didik tidak bisa melakukan aktivitas seperti di sekolah, dan intensitas memegang handphone lebih banyak dari pada biasanya.

Pada saat ini tingkat pendidikan SMALB telah menggunakan Kurikulum 2013 dengan tematik termasuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang disebut Penjasorkes atau PJOK. Kurikulum tematik, termasuk kurikulum yang menggabungkan sejumlah disiplin ilmu melalui pemaduan isi, keterampilan, dan sikap. Selain itu satu tema terdapat beberapa unsur mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, maupun Penjasorkes. Dengan adanya pembelajaran tematik, siswa diminta untuk mempelajari serta mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

Oleh karena itu SLB Kembar Karya melakukan pembelajaran secara daring dan luring di sekolah. Saat pembelajaran daring, anak mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran di pagi hari dikarenakan sering begadang pada malam hari. Anak begadang

---

<sup>2</sup> Sandra Desi Caesaria, "Aktivitas Ini Masih Dilarang selama sekolah Tatap Muka Januari 2022", Diakses dari <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/24/144307771/aktivitas-ini-masih-dilarang-selama-sekolah-tatap-muka-januari-2022?page=all>, pada tanggal 12 Juli 2022 pukul 10.40.

dikarenakan bermain *game online Free Fire* sendirian di kamar dan kerap menggunakan WhatsApp, Instagram, Facebook, dan lainnya sebagai *social media* miliknya. Anak banyak bermain berbagai jenis game online lainnya tetapi lebih dominan bermain Free Fire. Alasan anak bermain Game online Free Fire dikarenakan game ini terlihat seperti di kehidupan nyata yaitu mempunyai karakter, rumah, tempat pendaratan, pohon, dan bisa bermain sampai empat orang dengan orang lain. Selain itu anak masih mau mengikuti kegiatan daring di rumah namun anak tidak fokus untuk mengikuti belajar serta mengantuk ketika mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sama ketika di sekolah pada kegiatan PTM Terbatas anak sering kali mengantuk ketika belajar di kelas. Walaupun sikap anak yang selalu begadang, anak masih mau mengerjakan tugas-tugas sekolah pada saat daring di rumah. Subjek RK sudah bermain *game online* dari kelas XI ketika peneliti melakukan kegiatan PKM di sekolah pada saat daring dan kebiasaan ini terus dilakukan sampai naik ke bangku kelas XII. Dengan adanya perilaku anak yang bermain game tiap hari dengan keterkaitan belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan akan melihat potensi anak akan berubah atau tidak dikarenakan game tersebut dalam sisi Kognitif, afektif serta psikomotoriknya di sekolah.

Selain itu, informasi yang peneliti dapatkan dari pengamatan langsung, peneliti juga mewawancarai ibu Siswa RK mengatakan bahwa anak juga sering bermain *game online* setelah tidak ada kegiatan belajar lagi di sekolah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti salah satu subjek yaitu RK yang dapat dibilang sering bermain *Game Online Free Fire* dengan kegiatan hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatannya pada saat pembelajaran daring maupun luring di Sekolah.

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, fokus dari penelitian adalah hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan anak yang bermain *game online Free Fire*. Berikut rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana gambaran hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan anak hambatan intelektual yang bermain *game online Free Fire*?”

## C. Tujuan Umum Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan tidak meluas. Adapun tujuan umum pada penelitian ini :

1. Gambaran Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Anak Hambatan Intelektual yang bermain *game online Free Fire*.
2. Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan secara Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Hambatan Intelektual Kelas XII yang bermain *game online*.
3. Objek penelitian salah satu individu Kelas XII di SLB Kembar Karya Pembangunan 1.

## D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai hasil belajar pada anak berkebutuhan khusus yang lainnya.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi orang tua yang memiliki anak dengan berkebutuhan khusus untuk mengawasi dan membatasi anak saat memegang *gadget*.

