

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan digital saat ini menawarkan kelancaran dan keuntungan pada masyarakat, teknologi digital yang menguntungkan yaitu game online. Dikalangan anak sekolah dasar game online banyak diminati saat ini karna game online menjadi salah satu hiburan saat bosan. Mereka cenderung bermain game online minimal 1-3 jam per hari (Hanum, 2018). Permainan game online hadir dengan berbagaivariasi baru bagi pemakainyakarena adanya durasi waktu serta frekuensi saat memainkannya, dalam penggunaanya tidak boleh kelebihan batas dan lupa waktu karena dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunaan terutama pada remaja yang belum bisa mengontrol waktunya. Dampak permainan game ini bisa menimbulkan kecanduan yang bisamengarah pada penyimpangan social dan polapikir yang negatif (Ulfa, 2017).

Game online diminati dari segala kalangan usia. Studi di Finlandia tentang kecanduan game di antara anak berusia 12 tahun menemukan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5.3% anak laki-laki (Ikbaldan Wikanengsih, 2021). Prevalensi kejadian adiksi game online pada remaja Indonesia terus meningkat sehingga Indonesia di dunia urutan ke 6 dengan persentase 112,6% pada tahun 2017 sehingga kondisi ini dapat menimbulkan dampak pada seseorang. Sementara menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pres Indonesia Digital Byte (IDBYTE) ESPORTS 2019 sekitar 40 juta orang

Indonesia bermain game online. Diantara pengguna internet, 67% pria dan 59% wanita bermain game online (Irawan, 2021). Hasil penelitian di SDN Undaan Kidul 01 Demak menunjukkan perilaku yang mudah marah IKON bahwa 65% (13) siswa dan 55% (11) siswa bertengkar tentang game online (Zuafah dan Kiswoyo, 2021).

Emosi merupakan bentuk ungkapan yang muncul dari dalam diri, yang disebabkan oleh kondisi dari lingkungan sekitar yang sesuai atau pun tidak sesuai dengan keinginan diri. Mengekspresikan emosi berarti melibatkan campuran perasaan dan fisiologis (misalnya detak jantung menjadi lebih cepat) dan perilaku yang terlihat misalnya, tersenyum, menangis (Santrock 2003). Emosi adalah kondisi individu pada saat tertentu mengalami gradasi afektif dari tingkat yang paling lemah menuju tingkatan yang paling kuat (mendalam), misalnya perasaan kecewa, yang diawali dari perasaan tidak terlalu kecewa menjadi sangat kecewa. Emosi terkait langsung dengan jiwa dan fisik, karena itu emosi merupakan suatu gejala psiko-fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap, dan tingkah laku (Hude 2006). Pada masa ini dimana terjadi perkembangan teknologi di era globalisasi yang mengalami perkembangan pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek termasuk kepada anak yang mana berada di lingkungan keluarga yang juga menggunakan teknologi tersebut (Sari and Mitsalia 2016).

Penyebab kecanduan game online terdapat dua faktor, seperti faktor internal seperti kekurangan perhatian dan faktor eksternal seperti lingkungan

yang buruk hubungan sosial dan orang tua (Kurnada, 2021). Kecanduan game online, yang meliputi penggunaan computer atau smartphone secara berlebihan yang mempengaruhi kondisi sosial dan emosional dan tidak dapat dikendalikan saat bermain (Gunawan, 2020). Ada pro dan kontra menggunakan game online di kalangan siswa sekolah dasar. Efek positif dari game online adalah Kerjasama anak, konsentrasi, kemampuan Bahasa Inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan. dan menghilangkan stres. Efek negatifnya adalah kecanduan. Bisa menimbulkan sikap emosional, komentar kasar saat bermain, memukul meja, merebut hak orang lain, mengabaikan aktivitas di luar game online (Mertika dan Mariana, 2020). Di India menggambarkan prevalensi gangguan mental dan emosional pada anak usia 0-16 tahun sebesar 12,5%, sedangkan data jumlah gangguan mental emosional di Indonesia sebanyak 9,6% dengan Provinsi Jawa Tengah yang mengalami peningkatan sebesar 3% dari 4,7% menjadi 7,7% (Riskesdas, 2017). Selain itu efek dari game online bisa menimbulkan kesehatan yang buruk dan perubahan suasana hati seperti ucapan yang sembrono, menghambat proses perbaikan diri, berpengaruh pada hasil belajar anak, pemborosan dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Zuafah dan Kiswoyo, 2021).

Sejalan dengan penelitian Novrialdy (2019) menyatakan bahwa, kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan. Game online telah berdampak tidak hanya pada aspek kecanduan atau psikologi, tetapi juga mencakup beberapa aspek lain

dalam kehidupan anak. Bentuk perilaku moral pada anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online meliputi cenderung lebih malas belajar, pikiran anak hanya focus pada game online, perilaku emosional, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Peningkatan penggunaan Internet pada siswa selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) meningkatkan kemungkinan siswa juga menggunakan Internet untuk kegiatan lain seperti bermain game. Bermain game secara regular dapat meningkatkan kemungkinan remaja menjadi kecanduan game online. Terlihat adanya pengaruh antara penggunaan game dengan kecerdasan emosi hal ini disebabkan karena interaksi antar siswa yang rendah sehingga siswa cenderung pasif (Rangkuti et al., 2021).

Data awal didapatkan dengan cara wawancara di SD N 2 Putatsari kelas berjumlah 10 siswa, terdiri dari kelas 5 dan 6 masing-masing 5 siswa, didapatkan hasil wawancara 6 siswa menggunakan gadget tetapi gadget meminjam orangtua dan 4 siswa memiliki gadget sendiri, hasil dari survey awal tersebut 6 siswa bahwa setiap harinya mereka bermain aplikasi game pada gadget sepulang sekolah, waktu istirahat di rumah yang seharusnya digunakan untuk belajar, tanpa pengawasan orang tua dan saat diminta gadgetnya mengamuk tidak mau belajar dan terdapat 4 siswa mereka bermain aplikasi game pada gadget sepulang sekolah dengan pengawasan orang tua. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa SDN 2 Putatsari Kab. Grobogan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “adakah Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa SDN 2 Putatsari Kab.Grobogan” ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan antara kecanduan game online dengan tangka temosi pada siswa SDN 2 Putatsari Kab.Grobogan

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini antara lain:

- a. Mengetahui kecanduan game siswa SDN 2 Putatsari Kab.Grobogan
- b. Mengetahui tingkat emosi siswa SDN 2 Putatsari Kab.Grobogan
- c. Menganalisis Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa SDN 2 Putatsari Kab.Grobogan

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat menjadi bahan masukan pada pengembangan ilmu di bidang kesehatan pada anak, terutama tentang kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bisa menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa

b. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini bisa digunakan menjadi dasar penelitian guna dijadikan acuan penelitian lanjutan

c. Bagi instansi pendidikan

Diharapkan sesudah penelitian ini menjadi program wajib sekolah untuk memberikan penyuluhan tentang kecanduan game online bagi siswa

d. Bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa

## E. Sistematika Penulisan

Bagian ini merupakan bagian yang menjelaskan mengenai sistem penyusunan proposal penelitian. Secara umum sistematika penulisan proposal sebagai berikut:

<b>BAB</b>	<b>Konsep Pengambilan Data</b>
BAB I	<b>Pendahuluan</b> , berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan dan penelitian terkait
BAB II	<b>Tinjauan Pustaka</b> , tentang landasan dan desain penelitian, teori yang digunakan untuk penelitian serta menggambarkan dalam teori penelitian
BAB III	<b>Metodologi Penelitian</b> , berisi tentang konsep metodologi mulai dari jenis, design, rancangan penelitian, populasi, sampel, definisi operasional, instrumen penelitian serta analisa data

## F. Penelitian terkait

No.	Peneliti	Variabel Independen	Variabel Dependen	Desain	Populasi	Hasil	Perbedaan
1.	(Davy Arum Sari, Trimawati, 2020)	Kecanduan Game Online	Kecerdasan Emosi pada Remaja	meta analisis	4 artikel nasional dan 2 artikel internasional	hasil tersebut peneliti menemukan bahwa semakin tinggi kecanduan atau intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah	Perbedaan dengan penelitian yang saya teliti yakni judul yang saya teliti “Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosi pada siswa SDN 2
2.	(Annisa, 2022)	Kecanduan Game Online	Emosi Remaja	metode kuantitatif	135 orang	hasil korelasi sebesar 0.923 yang mengandung arti bahwa penelitian ini memiliki hubungan yang sangat kuat antara variabel (X)	Putatsari Kab.Grobogan” desain penelitian dengan menggunakan <i>Korelasi</i>



---

						dengan variabel (Y). Kemudian ditemukan nilai R Square sebesar 85,2 yang memberikan arti bahwa pengaruh kecanduan game online (X) terhadap emosi (Y) adalah sebesar 85,2%	pendekatan <i>Case Control</i>
3.	(Amran, 2020)	Kecanduan Game Online Mobile Legends	Emosi Siswa	Diskriptif	10 orang siswa, 9 orang tua, dan 4 orang guru	Hasil temuan menunjukkan siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain <i>game online Mobile Legends</i> . Hal ini terbukti dengan lamanya siswa bermain <i>game</i>	

---

---

*online* dan  
intensitas waktu  
yang dimainkan  
sehingga  
mempengaruhi  
emosi sensoris dan  
emosi psikis siswa.  
Dalam  
permasalahan  
kecanduan *game*  
*online* pada siswa  
ditemukan bahwa  
orang tua dan guru  
ternyata memiliki  
peran penting  
untuk mengawasi  
anak yang  
kecanduan *game*  
*online* tersebut,  
dengan cara  
memberikan  
arahan atau  
nasehat serta

---

---

4.	(Paremeswara & Lestari, 2021)	Game Online	Perkembangan Emosi dan Sosial Anak	observasi (pengamatan) selama tiga hari dan wawancara.	5 orang anak	melakukan pendekatan Pengaruh positif tersebut diantaranya anak melek terhadap teknologi, anak memahami berbagai aplikasi salah satunya game online, dan anak mengenal kosakata baru dalam bahasa asing. Adapun pengaruh negatif dari game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak diantaranya yaitu anak mudah marah, lebih agresif, dan
----	-------------------------------	-------------	------------------------------------	--	--------------	--

---

---

5.	(Lebho et al., 2020)	Perilaku Kecanduan Game Online	Kesepian danKebutuhan Berafiliasi pada Remaja.	Korelasional	465 subyek	kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya Hasil menunjukkan Odds Ratio untuk variabel kesepian adalah 7,98 yang artinya orang yang tidak mengalami kesepian berpeluang 7,98 kali untuk mengalami perilaku kecanduan game online dibandingkan dengan orang yang mengalami kesepian. Odds Ratio kebutuhan berafiliasi sebesar
----	----------------------	--------------------------------	--	--------------	------------	--

---

---

12,156 yang  
artinya orang yang  
memiliki  
kebutuhan  
berafiliasi tinggi  
berpeluang 12,156  
mengalami  
perilaku  
kecanduan game  
online  
dibandingkan  
dengan orang yang  
memiliki  
kebutuhan  
berafiliasi yang  
rendah. Estimasi  
sumbangan  
kesepian dan  
kebutuhan  
berafiliasi  
memperoleh nilai  
Nagelkerke R  
Square sebesar  
40,7%, sedangkan

---

---

sisanya dijelaskan  
oleh faktor lain

---