

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut yaitu semakin canggihnya kemajuan IT atau teknologi informatika. Banyak penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara hiburan yang sangat populer ketika ini adalah *game online* yang tidak jarang dimanfaatkan oleh kalangan dari orang tua, remaja bahkan pada anak-anak. *Game online* adalah sebuah permainan berbasis visual yang dapat dimainkan dengan memakai komputer ataupun *handphone* yang sudah terhubung menggunakan jaringan, baik itu *LAN* atau Internet. *Game online* dapat membuat anak untuk mengikuti tantangan atau rintangan yang bisa menciptakan pemainnya sebagai kecanduan untuk ingin terus memainkannya dan bisa melewati tantangan tersebut dan dapat melanjutkan ke level selanjutnya dan itu juga akan di hadapkan dengan tantangan yang lebih menguras pikiran dan juga emosi.

Pada usia anak masuk pada perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang terdapat disekitarnya dan membentuk kepribadian yang ada pada dirinya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan juga cenderung bahagia menggunakan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran dan juga menantang. Tidak jarang ada anak yang bermain hal baru dan dapat memuaskan rasa penasarannya melalui *game online*, karena pada usia sekolah dasar permainan yang terdapat pada

handphone misalnya *game online* adalah hal baru yang begitu sangat menarik untuk usia mereka (Arifin, Widiyah, 2024). Hal ini akan berpengaruh dalam perkembangan emosi anak yang akan berpengaruh dalam perilakunya. Pada usia anak sekolah termasuk pada usia yang memang masih rentan dan tergolong lemah dengan fisik yang belum sepenuhnya kuat dan dalam segi mental, lantaran anak usia sekolah belum bisa membedakan untuk memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya.(Arifin, Widiyah, 2024). Anak yang bermain *game online* memiliki efek yang buruk bagi kesehatan dan juga perubahan suasana hati (ucapan yang kasar), menghambat proses perbaikan diri, mempengaruhi hasil belajar pada anak, pemborosan dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Linda Nur Halisyah, 2022).

Data di Indonesia menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa (54,68%) dari total penduduk Indonesia yaitu sebanyak 262 juta orang. Secara demografi, Jawa (58,08%) menduduki peringkat pertama dalam jumlah pengguna internet, sedangkan Bali-Nusa (5,63%) menduduki peringkat 5 di Indonesia (Linda Nur Halisyah, 2022). Jika dilihat berdasarkan penetrasi pengguna internet di Indonesia, Bali Nusa (54,23%) menduduki peringkat ketiga dibawah Kalimantan (72,19%) dan Jawa (57,70%). Menurut PT Telkomsel (2019) tercatat pertumbuhan pengakses game online di wilayah Bali dan Nusa Tenggara cukup tinggi, tercatat 30% pengakses game online di Denpasar. Survei yang dilakukan oleh duniaku.net pada tahun 2014, sebagai media penyedia informasi game online

di Indonesia memaparkan data pemain game online berdasarkan usia. Bahwa sebesar 12% dari pemain game online di Indonesia berusia dibawah 13 tahun, 70% pemain berusia 13-24 tahun, 10% pemain berusia 25-34 tahun, dan sisanya berusia diatas 34 tahun. Melalui survei yang sama, diperoleh bahwa usia rata-rata pemain game online di Indonesia adalah 19 tahun.

Kebiasaan bermain game online didefinisikan sebagai sikap berlebihan dalam penggunaan android yang dalam *Handphone* terdapat jenis permainan yang dimiliki anak sehingga anak tidak bisa mengendalikan sikap yang berlebihan tersebut, yang berdampak pada masalah perkembangan emosional. Dalam setiap game online ada tantangan yang membuat terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya anak mengalami kecanduan game online akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game online. Bila pemain game tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, anak akan jadi lupa diri, lupa belajar, dan bahkan saat belajar anak malah mengingat tingat permainan game online (Masya & Candra, 2016). Beberapa faktor dari game online yaitu kurang perhatian dari orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh (Masya & Candra, 2016). Anak yang bermain game online mempunyai motif- motif yang berbeda, ada yang bermain game sekedar hobi, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan ada pula yang bermain game sudah menjadi bagian dari dirinya sendiri, hal itu dapat disebut dengan kecanduan (Henry dan Anna, 2024).

Dampak kebiasaan dari game online dapat mempengaruhi perkembangan emosi. Seperti yang sudah dipaparkan oleh Jinan (2011 : 106) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan game online memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain game online saja. Selain itu juga dampak negatif lainnya yaitu anak lebih mudah marah, kurangnya interaksi dengan orang sekitar, anak lebih suka bermain game dibandingkan melakukan aktifitas bersama keluarga atau temannya, anak lebih menyukai bermain game dibanding melakukan kegiatan fisik seperti olahraga atau bermain permainan tradisional, anak lebih suka berinteraksi dengan teman-teman onlinennya saja, dan anak juga lebih agresif. (Aenun Putri Yuliani, 2023)

Berdasarkan hasil pengambilan data awal pada tanggal 04 Desember 2024 di SDN Tosaren 4 Kota Kediri, berdasarkan hasil observasi 12 siswa kelas 4 dan 5 yang bermain game online. Ketika di wawancara pada 9 orang siswa tentang bermain game online mereka mengatakan sering bermain game online dalam waktu yang lama lebih dari 2 jam sehari, sering mendapatkan hukuman dari orangtua, suka bermain game online yang berlawanan dengan teman, jarang bermain dengan teman. Ketika kalah atau gagal dalam permainan game online siswa mengalami kesal, marah, emosi, sulit berkonsentrasi. Sedangkan 3 siswa dapat bermain game online hanya sesaat dan tidak mengalami kesal atau marah saat bermain game online.

Orang tua berperan untuk mengawasi dan mendampingi anak ketika bermain game online adalah hal yang sangat penting sehingga anak dapat memainkan game online dengan sesuai batasan dan tidak berlebihan. Selain itu peran orang tua juga selalu memberikan motivasi berupa peringatan bahwa game online bisa berdampak negatif. Tidak lupa orang tua juga memberikan teguran atau sanksi ketika anak terlalu lama bermain game online. Tidak hanya peran orang tua, guru ikut berperan dalam mendampingi dan membimbing anak dengan memberikan arahan tentang dampak yang ditimbulkan game online. Kemudian orang tua dan guru harus bisa menjalin komunikasi yang baik dan dapat bekerjasama untuk mengawasi dan mencegah anak kebiasaan game online yang akan berdampak negatif terhadap perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 10-12 tahun di SDN Tosaren 4 Kota Kediri

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dapat dirumuskan adalah: apakah ada hubungan game online dengan perkembangan emosional anak usia 10-12 tahun di SDN Tosaren 4 Kota Kediri?

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan *game online* dengan perkembangan emosional anak usia 10 -12 tahun di SDN Tosaren 4 Kota Kediri

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi *game online* pada anak usia 10 -12 tahun di SDN Tosaren 4 Kota Kediri
- b. Mengidentifikasi perkembangan emosional anak usia 10 -12 tahun di SDN Tosaren 4 Kota Kediri
- c. Menganalisis hubungan *game online* dengan perkembangan emosional anak usia 10 -12 tahun di SDN Tosaren 4 Kota Kediri

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah referensi yang mengkaji literasi tentang perkembangan emosional anak sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada pihak sekolah atau lembaga pendidikan untuk mengembangkan berbagai cara pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional.

b. Manfaat bagi Guru

Dapat menyumbangkan ilmu pengetahuan tentang literasi emosi peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran kepada pendidik.

c. Manfaat Bagi Siswa

Kemampuan sosial emosional anak menjadi meningkat, anak lebih konsentrasi dalam pembelajaran, dapat bersosialisasi dengan temannya, lebih mandiri dan rasa percaya dirinya meningkat dan bertanggung jawab

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menjadi referensi pengembangan ilmu pengetahuan tentang literasi perkembangan emosional peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran di masa mendatang

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

No	Nama, Tahun	Nama Jurnal	Sumber	Judul penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1	Fithri Azni, 2017	Jurnal Pendidikan Luar Sekolah	Google scholar	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif regresi linear	Pengaruh bermain game online (variabel x) terhadap perkembangan sosial emosioanal anak

				Anak	sederhana	(variabel y) Kebun Sayur, RT 05/RW 02 Bangko menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5.0124 > 4,196$, maka H_0 ditolak. 3) Karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain game online terhadap perkembangan sosial emosioanal anak di Kebun Sayur, RT 05/RW 02
2	Annisa Thaharah,	JCE (<i>Journal of</i>	Google scolar	Dampak Game Online	Metode penelitian ini	Hasil penelitian menunjukkan

	Farida Mayar, 2022.	<i>Childhood Education)</i>		Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat	adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah 3 orang anak yaitu A, H, dan F, d	bahwa 1) dampak positif bermain game online terhadap sosial anak usia dini meliputi; a) kerja sama. 2) sedangkan dampak negatif bermain game online terhadap sosial anak adalah a) menirukan gerakan yang ada pada game online, b) mengganggu orang lain, c) adiksi/ kecanduan, e) pembangkangan. 3) adapun dampak terhadap emosi anak adalah; a) berbicara kasar dan kotor, b) agresi
--	---------------------------	---------------------------------	--	--	--	---

3	Asih Dwi Astuti, 2024	Jurnal Kesehatan dan Teknologi Medis (JKTM)	Google scholar	Hubungan Kecanduan Game Online Dengan perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Sd Negeri 64 Ambonkecamatan Sirimau Kota Ambon	Metode kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Populasi seluruh siswa SD Negeri 64 Ambon sejumlah 241 siswa. Sampel sejumlah 71 siswa menggunakan rumus solvin dan teknik sampling <i>Stratified Random Sampling</i> . Variabel independent yaitu kecanduan bermain game online dan variabel	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 71 responden hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain game online sebanyak 44 siswa (62 %) dan hampir seluruhnya memiliki peningkatan perkembangan emosional sebanyak 40 siswa (56,3 %). Nilai p-Value < 5 % (0,002 , 0.05) berarti H1 diterima. Kesimpulan adalah ada hubungan kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.
---	-----------------------	---	----------------	--	---	--

					<p>dependent yaitu perkembangan emosional, alat ukur menggunakan kuesioner.</p>	
--	--	--	--	--	---	--