

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini sangatlah maju dan pesat, itu dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah dengan adanya internet yang saat ini sangatlah penting dalam penggunaannya sehari-hari. Kegunaan dan tujuan dari internet sendiri sangat banyak kegunaannya. Mulai dari *browsing*, jual beli, *internet massaging*, interaksi sosial, melihat berita, menonton film atau *video streaming*, dan bahkan untuk bermain *game*, menjamurnya media komunikasi berbasis internet seiring dengan semakin bertambahnya jumlah pengguna internet, kebanyakan individu lebih memilih untuk menggunakannya karena sangat mudah digunakan dan dapat diakses dari mana saja (Putra, 2019).

Internet merupakan salah satu konsekuensi dari kemajuan teknologi, serta internet menyediakan akses gratis ke berbagai informasi. Internet menawarkan berbagai pilihan kegunaan, salah satu kegunaan dari internet sendiri adalah *game online*, dalam hal ini *game online* dapat dimainkan di komputer pribadi atau *personal computer* yang terhubung satu sama lain sehingga pemain dapat mulai bermain game sebanyak yang mereka inginkan. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini memudahkan orang untuk bermain *game* dengan menggunakan *smartphone*, yang bentuknya kecil dan mudah untuk dibawa kemanapun dan banyak kegunaannya. Penggunaan *smartphone* untuk bermain *game* sangat digemari oleh banyak orang, apalagi

*game online* saat ini, memiliki banyak jenis varian dan dapat diakses dengan sangat mudah melalui *smartphone* (Musariffah, 2018).

Pengguna pemain *game online* di Indonesia terus meningkat, pada tahun 2022 pemain *game online* di Indonesia mencapai 180 juta orang, dapat dikatakan bahwa sekitar 64,5% penduduk Indonesia merupakan pemain *game online*. Indonesia menduduki peringkat 3 di dunia sebagai pasar *game online* terbesar di dunia, dan pengguna *game online* adalah remaja (Ajibulloh, 2021).

*Game online* merupakan permainan visual elektronik dengan tampilan gambar tiga dimensi dan efek yang ditimbulkan dapat menarik perhatian pemainnya, *game online* dapat juga diartikan sebagai media bermain *game online* yang terhubung dengan internet dan aplikasi dari *game* tersebut mudah sekali untuk di dapatkan dengan aplikasi yang sudah tersedia seperti di *play store*, dapat di simpulkan bahwa untuk saat ini *game online* saat ini cukup populer dan digemari baik oleh orang dewasa maupun anak-anak dari semua kalangan (Paremeswara & Lestari 2021).

Berdasarkan survei awal yang telah peneliti lakukan pada tahun 2023 siswa kelas 7, 8, dan 9 di SMP Negeri 80 Jakarta bersama Guru BK yang di sebar di setiap kelas menunjukkan bahwa siswa memiliki intensitas memainkan *game online* dalam sehari rata-rata 2 kali bahkan bisa lebih dari 2 kali dan bisa menghabiskan waktu dalam bermain *game* tersebut adalah 2-3 jam. Dari hasil Observasi yang peneliti lakukan secara langsung pada siswa di kelas VIII, mereka bermain *game* tersebut saat sebelum masuk pembelajaran. Di saat ada pengerjaan tugas karena guru mata pelajaran tidak masuk, sebageian mereka

lebih memilih untuk bermain *game online*, dan di saat pulang sekolah hingga sore sampai malam hari. Mereka juga mengatakan bahwa selalu memiliki keinginan untuk bermain *game online* dan mencapai level tertinggi. Dari hasil observasi dan survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa paling banyak bermain *game online* seperti *mobile legends*, *roblox*, *8 ball pool*, *minecraft*, *garena free fire*, dan *pubg mobile*.

Menurut penjelasan hasil observasi diatas, hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki intesitas yang tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang kurang baik. Berdasarkan penelitian Masyita (2016), mengungkapkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap tinggi rendahnya intensitas dalam bermain *game online*, jika intensitas dalam bermain *game online* tinggi maka kontrol diri rendah yang mengakibatkan tanggung jawab sebagai pelajar berkurang karena durasi bermain *game* sangatlah tinggi dan tanggung jawab terabaikan.

Pada dasarnya tujuan dari *game online* adalah untuk menghilangkan rasa lelah yang dialami, mengisi waktu bosan, tetapi *game online* seringkali mengakibatkan para remaja lupa waktu dalam memainkannya. Remaja yang tidak kenal waktu dalam bermain *game online* dan tenggelam dalam dunia maya dapat dilihat dari, meningkatnya intensitas dalam bermain *game online* dan tidak jarang para remja mengabaikan kewajiban utamanya sebagai pelajar dan lebih tertarik untuk memainkan *game online* bersama teman-temannya (Rahma & Lestari, 2018).

Menurut Anwar dan Winingsih (2021), menyebutkan kelemahan dari bermain *game online* secara berlebihan sebagai berikut: memakan lebih banyak waktu, mengganggu fokus selama sesi belajar, menyebabkan siswa tertidur selama kelas, membuat mereka berbohong tentang berapa lama mereka bermain, menurunkan nilai, mengisolasi mereka dari lingkaran pergaulannya, dan membuat mereka merasa gugup dan gelisah saat tidak bermain *game online*. Lebih lanjut lagi Rahman (2020), menjelaskan dampak terhadap bermain *game online* tanpa jeda waktu akan mengakibatkan semakin sering dan lama remaja bermain *game online*, semakin tinggi intensitasnya maksudnya adalah, remaja yang mengisi waktunya dengan bermain-main berusaha memuaskan keseruan bermain dengan memperbanyak frekuensi dan lama bermain *game online*.

Ahmad (2022), berpendapat bahwa kontrol diri merupakan suatu keyakinan yang berasal dari diri individu yang menyakini bahwa suatu tindakannya akan mempengaruhi perilaku dan hanya individu sendiri yang dapat mengontrol perilakunya. Kontrol diri menjadi penting untuk remaja mengatur efisiensi waktu bermain, individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi dapat diukur dengan cara bagaimana dirinya mampu mengendalikan segala hal yang menyangkut perilakunya, di sisi lain jika kontrol diri rendah, maka dapat diukur dengan cara bagaimana dirinya tidak mampu mengendalikan segala hal yang menyangkut perilakunya, didalam hal ini adalah bermain *game online*. Individu yang memiliki kontrol diri dapat

menyelesaikan tanggung jawabnya, dan tidak terlena oleh hal-hal apapun, individu juga bisa mengatur waktu, sikap, prilakunya dengan baik dan teratur.

Zulfah (2021), mengatakan bahwa ada 2 faktor yang dapat memunculkan kontrol diri, yaitu faktor internal yang berasal dari individu itu sendiri yang dipengaruhi oleh bertambahnya usia individu serta bersamaan dengan kemampuan kontrol diri pada individu berkembang seiring dengan kematangan emosi, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu yang pertama berasal dari lingkungan keluarga atau peran orang tua yang membentuk kontrol diri dengan sikap kedisiplinan yang demokratis sehingga akan berpengaruh pada pertumbuhan kemampuan kontrol diri pada individu. Artinya, bisa dilihat bahwa individu yang memiliki kontrol diri yang baik maka, individu dapat mengelola dirinya serta mengontrol intensitas bermain *game online* dan tidak bermain secara berlebihan, tetapi jika faktor munculnya kontrol diri tidak terbentuk secara sempurna atau tidak baik, seperti faktor pengaruh dari lingkungan keluarga atau peran orang tua dalam membentuk kontrol diri dan kedisiplinan yang terabaikan, maka individu cenderung kurang bisa mengontrol dirinya, akibat faktor eksternal dari dalam lingkungan keluarga yang tidak disiplin dan hal tersebut memungkinkan faktor internal dalam kontrol diri individu tidak berkembang dengan baik. Dampaknya, individu yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi, serta memungkinkan dirinya mengalami kecanduan *game online*.

Dengan ini perlu dipahami bahwa kontrol diri merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan bukan sekedar tentang pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan kemampuan untuk mengelola diri sendiri. Intensitas bermain *game online* mengacu kepada seberapa sering dan seberapa lama seseorang individu dalam aktivitas bermain *game* melalui platform *online*. Saat seseorang bermain *game online*, di dalam aplikasinya sering kali menawarkan berbagai tantangan, hadiah, dan stimulasi visual yang mempengaruhi keterlibatan pemain *game online*. Fenomena ini dapat menciptakan suatu hal, yaitu dimana individu mungkin mengalami kesulitan dalam mengontrol waktu dan energi mereka yang lebih banyak, mereka alokasikan untuk bermain *game* sehingga mereka memiliki kontrol diri yang tidak baik.

Temuan penelitian Teng, Li, & Liu (2014) menunjukkan adanya hubungan antara kurangnya kontrol diri dan agresi siswa, kecanduan internet, dan *game online*, yang melibatkan 123 mahasiswa di *East Midlands University* di Inggris, mengungkapkan korelasi substansial antara lima sifat agresi, kontrol diri, neurotisisme, pencarian sensasi, sifat kecemasan dan kecanduan *game online*.

Hal tersebut didukung oleh hasil temuan penelitian Budhi & Indrawati (2016) yang menemukan adanya korelasi negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada pelajar di *Game Center X Semarang*, yang menunjukkan bahwa semakin baik kontrol diri maka intensitas bermain *game online* semakin berkurang.

Santoso (2016), mengungkapkan hubungan yang kuat antara faktor estetika, karakter, dan interaksi serta komponen penarikan diri dan toleransi dari kecanduan *game online*, sebagaimana ditentukan oleh analisis korelasi kanonik, menemukan bahwa pria dewasa berusia di atas tiga puluh tahun dan remaja laki-laki merupakan mayoritas pemain *game online*.

Penjelasan dari penelitian sebelumnya yang sudah di jabarkan tersebut dapat dilihat bahwa, penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada kontrol diri yang dimiliki individu karena kecanduan internet dan *game online* yang terjadi pada remaja dan orang dewasa. Penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terkait dengan intensitas bermain *game online* dengan kontrol diri pada remaja yang masih duduk dibangku sekolah.

Bedasarkan penjelasan tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai —Hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kontrol diri pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 80 Jakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 80 Jakarta?
2. Bagaimana kontrol diri pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 80 Jakarta?
3. Bagaimana hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kontrol diri siswa di SMP Negeri 80 Jakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari Penelitian ini, peneliti menentukan penelitian pada bagaimana hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kontrol diri siswa di SMP Negeri 80 Jakarta.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

#### 1. Bagi siswa

Memberikan informasi dan pemahaman kepada siswa tentang hubungan intensitas *game online* dengan kontrol diri, sehingga siswa dapat mengontrol waktu dalam bermain *game*, dan lebih memaksimalkan waktu yang di gunakan untuk kegiatan yang lain, seperti mengerjakan tugas, belajar, dan kegiatan aktivitas lainnya.

#### 2. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan mengenai dampak yang akan terjadi jika siswa sudah lebih banyak meluangkan waktunya dalam bermain *game online* dan mengabaikan tugas dan tanggung jawab sekolah, sehingga guru bisa meminimalisir dampak tersebut dan juga membantu siswa untuk mengontrol waktu dan diri mereka untuk belajar dan bermain *game online*.

#### 3. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi untuk para orang tua tentang dampak siswa yang sudah tidak bisa mengontrol waktu bermain *game online*, mengabaikan tugas dan tanggung jawab sekolah, sehingga orang tua dapat mengawasi kegiatan anak di rumah serta dapat memberikan motivasi terhadap anaknya dalam belajar dan mengatur waktu.

#### 4. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan pembelajaran untuk peneliti selanjutnya.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, diharapkan penelitian ini akan memberikan dampak yang baik dalam dunia pendidikan dan perkembangan siswa, serta dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang berharga dalam pemahaman hubungan intensitas bermain *game online* dengan kontrol diri.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kontrol diri pada siswa kelas VIII SMP Negeri 80 Jakarta.