

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Young, 2010). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Berbagai keragaman dan kemudahan yang di tawarkan di dalam game tersebut menjadikan mereka tahan berlama-lama di depan komputer dan taraf pemakaiannya menjadi semakin meningkat. Peningkatan bermain dan pemakaian game online secara intensif ini menimbulkan berbagai permasalahan yang dikalangan para ahli psikologi dikenal sebagai kecanduan game online (Soetjipto, 2013).

Menurut data KOMINFO (2016) menyatakan bahwa kegiatan yang sering dilakukan saat membuka internet adalah bermain game online masuk dalam 5 besar dari 18 aktivitas saat membuka internet dengan presentase 49%. Sedangkan pelajar masuk dalam 3 besar pekerjaan yang membuka game online dengan presentase 51%. Sedangkan berdasarkan data KPAI (2017) menyatakan jika terdapat 15 game online yang mengandung kekerasan sehingga berbahaya bagi anak dan dapat mempengaruhi sifat anak.

Menurut Casmini (2012) kecanduan terhadap game online juga akan mempengaruhi hidup pemain. Pemain game online yang mengalami kecanduan akan merasa hidupnya membosankan jika mereka tidak memainkan game online. Hal ini akan berpengaruh pada emosi anak. Anak yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain game online dan

sebaliknya anak yang mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain game online. Karena anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku.

Pengendalian emosional bagi anak usia sekolah menurut Kusumadewi (2013) terdapat beberapa keuntungan pengendalian emosional, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri, sehingga anak usia sekolah tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Kedua, pengendalian emosional bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk. Ketiga, pengendalian emosional adalah modal penting untuk mengembangkan bakat yang dimiliki, utamanya bakat kepemimpinan dalam bidang apapun.

Kasus kecanduan *game online* juga terjadi di Bondowoso, Poli jiwa RSUD dr. Koesnadi Bondowoso dalam beberapa bulan terakhir merawat dua siswa yang kecanduan *game online*. Satu siswa SMP dan satu siswa SMA itu pun sampai mengalami guncangan jiwa. bahwa tingkat kecanduan kedua anak itu sudah tergolong parah. Bahkan salah satunya membentur-benturkan kepalanya ke tembok ketika sangat ingin menggunakan *smartphone*, namun tidak diizinkan oleh orang tuanya. Anak-anak yang kecanduan permainan (*game*) itu awalnya tidak disadari oleh orang tuanya. Orang tua baru menyadari setelah si anak jarang masuk ke sekolah dan prestasi akademiknya terus menurun.

Pemain game online yang mengalami kecanduan akan merasa hidupnya membosankan jika mereka tidak memainkan game online. Hal ini akan berpengaruh pada emosi anak. Anak yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain game online dan sebaliknya anak yang

mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain game online. Karena anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan mengambil 20 siswa secara acak di SMPN 13 Jember didapatkan 18 siswa atau 90% yang bermain *game online*, 16 siswa atau 80% diantaranya mengatakan jika mudah marah apabila ada masalah. Sehingga dari penjabaran di atas penulis tertarik untuk meneliti hubungan kecanduan game online dengan pengendalian emosional pada anak-anak usia 13 – 15 tahun di SMPN 13 Jember Kabupaten Jember.

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan masalah

Perkembangan teknologi juga membuat beberapa anak usia sekolah kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya. Bila anak usia sekolah sudah bermain *game online*, maka anak usia sekolah yang pada awalnya giat belajar, tak jarang menjadi anak usia sekolah yang pemalas, agresif dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan mencaci, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan mental anak usia sekolah. Anak usia sekolah menjadi kehilangan kepedulian terhadap teman-temannya dan lingkungan sekitarnya, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun orang lain

2. Pertanyaan masalah

a. Bagaimanakah Kecanduan *Game Online* pada Anak di SMPN 13 Jember?

- b. Bagaimanakah Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun) di SMPN 13 Jember?
- c. Adakah Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun) di SMPN 13 Jember?

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun) di SMPN 13 Jember .

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi Kecanduan *Game Online* pada Anak di SMPN 13 Jember.
- b. Mengidentifikasi Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun) di SMPN 13 Jember.
- c. Menganalisis Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun) di SMPN 13 Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menambah Wawasan, Pengetahuan dan memberikan pengalaman baru tentang Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun) serta menerapkan ilmu yang didapatkan untuk kedepannya.

2. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan gambaran bagi sekolah atau guru untuk meningkatkan pemahaman mengenai Pengendalian emosional sehingga dapat mencegah perilaku tersebut terjadi pada siswa didik.

3. Bagi Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan untuk memberikan edukasi kepada sekolah dan orang tua yang memberikan contoh baik dalam mengontrol emosinya.

4. Bagi peneliti lain

Dapat menambah pengetahuan dan dapat dijadikan bahan dasar untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pengendalian Emosional Pada Anak Usia Sekolah (13–15 Tahun).

5. Bagi Keperawatan Anak

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi tambahan dan wawasan bagi keperawatan anak

6. Bagi Keperawatan Komunitas

Dapat dijadikan gambaran dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di keperawatan komunitas secara menyeluruh.