

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Segala aspek kehidupan dipengaruhi oleh kemajuan yang semakin pesat dalam ilmu dan teknologi saat ini. Salah satu dampak besar dari kemajuan di era saat ini adalah perkembangan internet yang sangat pesat internet kini menjadi salah satu media utama dalam memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia dan memberikan banyak manfaat bagi semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut (Amin, 2021) kehadiran internet yaitu untuk mempermudah berbagai kebutuhan manusia, salah satu fungsi internet adalah untuk hiburan seperti, belajar, berbelanja, membaca berita, bersosialisasi di media sosial, sampai di gunakan untuk bermain *game* secara *offline* maupun *online*. Salah satu manfaat utama dari internet adalah sebagai sarana hiburan. Manfaat ini dirasakan oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak dan remaja. *Game online*, yang merupakan bentuk permainan video yang dimainkan lewat koneksi internet, menjadi salah satu jenis hiburan yang sangat populer di era sekarang. (Matur, Simon & Ndorang 2021).

Penggunaan internet secara berlebihan diartikan dengan menghabiskan waktu 30 jam dalam sepekan atau sekitar 4 hingga 5 jam setiap harinya. kecanduan internet sebagai kondisi seseorang menghabiskan waktu yang sangat banyak untuk menggunakan internet dan kesulitan dalam mengatur atau mengontrol waktu yang dihabiskan di internet (Mareta, Hardjono & Agustina 2020). Terlibat dalam aktivitas secara *online* terus-menerus untuk waktu yang lama dapat berpengaruh negatif, sebab dapat menyebabkan kecanduan internet. Hal ini dapat mengarah pada remaja yang cenderung mengalami kecanduan internet. Mereka yang memiliki kecenderungan tersebut sering kali terjebak dalam media sosial, permainan *game online*, dan menonton video di youtube (Ilmiah Kesehatan Sandi Husada, Gustilawati & Utami 2020).

Menurut (Rahman, Ariani & Ulfa 2022) Permainan *game online* saat ini menarik perhatian dari berbagai negara didunia, salah satunya adalah di Negara Kanada menunjukkan bahwa 3.166 remaja terlibat dalam permainan *game online* dengan 50% di antaranya merupakan pengguna yang kecanduan bermain *game online*. Di Finlandia angka yang kecanduan *game online* dikalangan anak-anak berusia 12 tahun menunjukkan bahwa 4.7% anak perempuan dan 5.3% anak laki-laki mengalami masalah kecanduan *game online*.

Di Indonesia pada tahun 2024 menunjukkan Dari kelompok pemain *game online* ini, 113 orang atau 13,52% menghabiskan waktunya lebih dari 4 jam setiap hari. Menurut survei dilakukan oleh komisi perlindungan anak indonesia (KPAI) pada 24.164 subjek yang berusia 10-18 tahun, 13.840 orang (55%) bermain *game online*. Jenis *game online* yang paling sering dimainkan adalah perang atau bertemakan kekerasan sebanyak 3.598 orang (26%) petualangan 2.214 orang atau (16%) dan kreativitas pendidikan hanya 1.160 atau (12%) (APJII et al., 2024)

Menurut (Statistika, 2022) wilayah dengan penggunaan *game online* terbanyak di indonesia adalah Jawa tengah sekitar 18%. Di daerah Jawa tengah, Solo memiliki presentase penggunaan permainan *game online* yang signifikan, yaitu mencapai 10% diantaranya adalah siswa remaja. Setiap tahun, penggunaan *game online* terus meningkat seiring dengan meningkatnya akses internet yang lebih mudah dan banyaknya pengguna baru.

Keberadaan *game online* memiliki efek positif dan negatif. Dampak positifnya adalah *game online* dapat mempengaruhi penggunaanya untuk meningkatkan kecerdasan otak, kecepatan berpikir otak dan kreativitasnya. Menurut penelitian (Nisrinafatin, 2020) dampak negatif kecanduan *game online* sendiri dapat menyebabkan siswa malas belajar, sehingga mereka melalaikan tugas guru dan mengakibatkan kerusakan fisik seperti mata dan saraf. Banyaknya waktu yang di habiskan untuk bermain di internet menyebabkan remaja menjadi kurang terlibat dengan orang lain di dunia nyata. Dampak ini jelas mempengaruhi kemampuan

mereka dalam berinteraksi dan keterampilan sosial yang ada pada fase pertumbuhan mereka, individu yang aktif bermain *game online* cenderung mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya serta lingkungan sekitar (Hidayatullah & Eliza, 2024)

Dalam penelitian (Ilhamsyah, Salim & Maulana 2022) mengungkapkan bahwa keterlibatan yang berlebihan dalam permainan *game online* membawa perubahan perilaku pada anak-anak dan remaja, mengurangi interaksi dengan lingkungan sekitar, membuat mereka lebih emosional, dan sering menggunakan bahasa kasar, komunikasi antarpersonal yang dilakukan oleh mereka kecanduan permainan *game online* lebih banyak terjadi di dunia virtual. Para pemain *game online* ini cenderung lebih memilih untuk bergaul dengan teman-teman mereka di dunia virtual sebagai bentuk kompetensi atas rendahnya interaksi di dunia nyata. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Oktalia et al., 2020) dengan judul yang hampir sama menyebutkan hasil yang sejalan, dengan dilakukan uji bivariat di dapatkan hasil $p\text{ value } 0,000 < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara ketergantungan pada permainan *game online* dengan perilaku agresif di kalangan remaja, mencatat bahwa siswa yang terjebak dalam kecanduan *game online* mengalami berbagai masalah kesehatan, seperti keluhan pada mata, dan kondisi psikologis mereka menjadi lebih mudah marah saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online*, siswa cenderung terus menerus memikirkan *game online* dari perspektif sosial, mereka seringkali mengabaikan orang-orang sekitar.

Remaja yang bermain *game online* memiliki kehidupan monoton dalam kesehariannya akibatnya interaksi sosial yang dilakukan remaja menjadi sangat kurang dilingkungan sekitarnya. Remaja sangat tidak nyaman berkumpul dengan teman-temannya karena mereka tidak mahir berinteraksi sosial. Remaja memerlukan dukungan serta empati dari lingkungan sekitar, khususnya dari keluarga, guna membangun pola interaksi yang sehat. Hal ini disebabkan oleh

kondisi pola pikir mereka yang masih belum stabil dan rasa percaya diri yang belum kuat. (Anjasari, Srinadi & Nilakusmawati 2020)

Interaksi sosial adalah dasar dari semua kehidupan sosial, dan merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Interaksi sosial adalah bagaimana individu mempertahankan cara perilaku sosial pribadinya sehingga dapat tetap terlibat dalam interaksi sosial dengan orang lain. Hubungan ini bersifat dua arah karena individu dapat mempengaruhi individu lain dan sebaliknya. Interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan manusia (Lolotandung, 2021). Hasil penelitian (Zatrahadi, Darmawati & Yusra 2021) menunjukkan bahwa interaksi sosial remaja di Desa Batin dan kecanduan *game online* memiliki korelasi negatif yang signifikan. Para remaja meyakini bahwa bermain *game online* dapat menjadi cara untuk meredakan stres dari kehidupan nyata. Namun, kebiasaan ini pada akhirnya dapat menimbulkan hambatan dalam berinteraksi sosial. Ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan terhadap *game online* yang tinggi cenderung berbanding terbalik dengan kemampuan penyesuaian sosial mereka. Namun menurut Penelitian yang dilakukan oleh (Khalisa & Sabil, 2021) dengan judul yang hampir sama dengan tempat yang berbeda menyebutkan bahwa tidak ada keterkaitan antara interaksi sosial dengan penggunaan *gadget*. Disamping itu, dalam penelitian oleh (Krisnana et al., 2022) yang berjudul *the use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescent: a cross-sectional study* menyatakan bahwa tingkat penggunaan *gadget* juga berkaitan dengan interaksi sosial dalam cara yang negatif. Semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget*, semakin rendah kualitas interaksi sosial dikalangan remaja.

Hasil studi pendahuluan dengan teknik pemberian skrining pertanyaan pada 30 siswa SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang, menunjukkan bahwa dari hasil yang peneliti kumpulkan siswa yang bermain *game online*, beberapa dari mereka mengatakan saat bermain *game online* lupa dengan waktu yang lainnya, siswa juga mengatakan jika dirinya tidak bermain *game online* satu hari saja mereka akan terus memikirkan *game onlinenya*. Sementara itu, terkait interaksi sosialnya

menunjukkan beberapa siswa lebih suka bermain *game online* dengan situasi tenang dan tidak ingin di ganggu, ketika di ganggu konsentrasinya akan tidak baik ketika bermain *game online*, dan siswa mengatakan males untuk berinteraksi di lingkungan sekitarnya karena lebih nyaman bermain *game online*. Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang terdapat diatas, oleh karena itu, peneliti berupaya melakukan sebuah studi dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa kelas VII Dan VIII Di SMP Plus NU 01 Penawaja Talang.”

1.2 Tujuan Penelitian

1.2.1 Tujuan umum

Mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII Dan VIII Di SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang

1.2.2 Tujuan Khusus

1.2.2.1 Mengidentifikasi karakteristik usia dan jenis kelamin pada Siswa SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang

1.2.2.2 Mengidentifikasi gambaran Kecanduan *game online* pada Siswa SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang

1.2.2.3 Mengidentifikasi gambaran Interaksi Sosial pada Siswa SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang

1.2.2.4 Menganalisis “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang”.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Aplikatif

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pentingnya berinteraksi, dampak negatif dan positif bermain *game online* kepada siswa yang mengalami bermain *game online*

1.3.2 Manfaat Keilmuan

Peneliti ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan ilmu pengetahuan bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada siswa siswi SMP Plus Nu 01 Penawaja talang

1.3.3 Manfaat Metodologi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baik secara teori maupun data untuk dikembangkan penelitian selanjutnya terkait kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa.