

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*Midle Childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah, bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah (Sabani, 2019). Perkembangan anak dapat berjalan optimal ketika perkembangannya berlangsung sesuai dengan tahapan atau fase dan tugas perkembangannya secara semestinya. Anak dengan usia 6-12 tahun termasuk dalam kelompok usia Sekolah Dasar. Dalam kelompok usia inilah, proses perkembangan yang dialami oleh seorang individu akan berlangsung sangat cepat. Pola perkembangan yang dialami oleh seorang anak sangat beragam dan memiliki ciri yang khas bergantung pada aspek-aspek yang mereka miliki, di antaranya ialah perkembangan kognitif, fisik, emosi, bahasa, sosial, agama, juga moral (Syahriani & Santoso, 2024).

Bermain merupakan hal yang sangat disenangi oleh anak usia sekolah. Bermain dalam meningkatkan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk misalnya bermain peran makro, bermain kelereng, berlari zig-zag, dan lempar tangkap bola. Lempar tangkap bola merupakan kegiatan bermain yang menggunakan bola sebagai media. Kegiatan lempar tangkap bola ini sering kali diterapkan bagi anak usia dini dengan tujuan untuk mengembangkan motorik (Suryani et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan yang signifikan disegala aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Berbagai macam produk baru mulai bermunculan dan semakin canggih seperti laptop, komputer, televisi, telepon pintar dan internet. Saat ini, fenomena yang sering muncul seiring perkembangan teknologi adalah

maraknya *Game Online*. Popularitas *Game Online* semakin meningkat disegala kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Adapun yang menjadidaya tarik dari *Game Online* dibandingkan dengan *Game* tradisional lainnya adalah *Game Online* memiliki lebih banyak fitur dan tampilan yang menarik yang menjadikan penggunaanya merasa tertantang dan bersemangat dalam menyelesaikan *Game* tersebut (Waqi & Nisa, 2024).

Game Online adalah *Game* (permainan) yang dimainkan oleh beberapa pemain secara terhubung dengan menggunakan jaringan internet (Lukmana & Djameluddin, 2023). Saat ini yang sedang marak dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar adalah *Game* seperti *Free Fire*, *Mobile Legend*, *PUBG*, dan tentunya masih banyak lagi. Selain itu, melalui game ini kita dituntut untuk dapat bekerjasama dalam tim dalam menuntaskan misi tertentu yang sesuai dengan arahan dan petunjuk yang ada didalam *Game*. *Game* ini juga dapat meningkatkan keterampilan berfikir karena banyak misi yang harus diselesaikan. Pada umumnya, *Game* ini dimainkan untuk menghilangkan rasa bosan bagi seseorang dan untuk mengisi waktu luang. Namun ada juga sebagian orang yang memakai waktu berjam-jam untuk memainkan *Game Online*, bahkan ada yang memainkannya setiap hari dan membuang waktu hanya sekedar bermain *Game Online* (Waqi & Nisa, 2024).

Environment Software Association (ESA) menunjukkan data demografi pengguna *Game Online* di Amerika sebanyak 36% pengguna *Game Online* berusia <18 tahun, 32% berusia 18-35 tahun, dan usia 36+ sebanyak 32%. Negara Indonesia terdapat 54,1% anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *Game Online*, dijelaskan bahwa sebanyak 77,5% putra dan 22,5% putri anak usia sekolah mengalami kecanduan *Game Online* (Hastani & Budiman, n.d.). Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019, menunjukkan bahwa pulau Jawa sebagai wilayah kontribusi pengguna terbanyak 55% dengan pengguna internet di Jawa Tengah yang digunakan untuk bermain *Game Online* sebanyak 34,3% (Setyawati & Rahmadewi, 2024). Klaten merupakan salah satu kabupaten yang ada di Jawa Tengah yang prosentase penggunaan *Game Online* cukup besar yaitu sebesar 32,4% dan sebanyak 73,6% nya adalah pelajar. Penggunaan *Game Online* semakin tahun semakin meningkat mengingat semakin mudahnya akses internet dijangkau dan sudah mulai banyak pengguna *Game Online* yang mengalami adiksi (APJII 2017).

Faktor yang membuat individu terbiasa bermain *Game Online* antara lain adanya keinginan yang kuat untuk mencapai skor yang tinggi saat bermain *Game*, rasa bosan yang dirasakan di rumah atau sekolah, kontrol diri yang lemah, lingkungan yang tidak terkendali, kurangnya keterampilan sosial dan ekspektasi yang tinggi dari orang tua sehingga anak merasa terbebani dan mengalihkannya dengan bermain *Game Online* (Yeri et al., 2024). Kebiasaan bermain *Game Online* ialah sebuah perilaku berlebihan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menyebabkan kecanduan, serta merupakan sebuah perilaku yang mengandung unsur keasyikan dengan tujuan untuk memperoleh euforia kesenangan saat melakukannya. Kebiasaan bermain *Game Online* merupakan salah satu bentuk penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dan sangat merugikan, sehingga fenomena ini bisa digolongkan sebagai gangguan klinis yang memerlukan penanganan (Yeri et al., 2024).

Pada dasarnya perkembangan teknologi *Game Online* mempunyai dampak baik yaitu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak. Dampak positif dari penggunaan *Game Online* yaitu dapat melatih kemampuan berfikir, melatih kerjasama serta dapat meningkatkan konsentrasi anak. Disamping itu, penggunaan *Game Online* memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan yaitu, dapat menimbulkan kecanduan dan ketergantungan sehingga anak menjadi lalai dan tidak menjalankan kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh siswa seperti belajar, mengerjakan tugas, dsb (Darise et al., 2024). (Masya & Candra, 2016) menyatakan bahwa dampak yang dialami siswa akibat kecanduan *Game Online* adalah sering membolos, tidak bisa konsisten saat belajar dan lebih asyik bermain handphone dibandingkan membaca buku Pelajaran. Berdasarkan sebuah penelitian yang dilakukan Anderson menunjukkan bahwa *Game Online*, *Play Station*, dan tayangan televisi yang terdapat unsur-unsur kekerasan dapat memunculkan perilaku-perilaku negatif (Amelia et al., 2018).

Perilaku agresif didefinisikan sebagai tindakan yang diniatkan untuk mendominasi dan berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif. Objek sasaran perilaku meliputi lingkungan fisik, orang lain dan diri sendiri (Caninsti & Saradarsih, 2024). Di sisi lain, perilaku agresif juga digunakan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan dan penyelesaian persoalan, sehingga perilaku agresif

cenderung meningkat di lingkungan yang negatif dan kurang kondusif (Langi & Wakas, n.d.). Terdapat beberapa faktor yang dinilai menjadi penyebab munculnya perilaku agresif. Faktor-faktor tersebut mencakup faktor internal (kontrol diri, kecerdasan emosional, rasa puas ketika melakukan kekerasan, dan lainnya) serta faktor eksternal mencakup kurangnya perhatian lingkungan (Masya & Candra, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan oleh peneliti pada tanggal 6 Januari 2025 dan 19 Februari 2025 di SDN 1 & 2 Mayungan mendapatkan jumlah 103 siswa dari 2 Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 siswa dari berbagai kelas ditemukan bahwa sudah memiliki Handphone walau masih bersama orangtua dan mengatakan memiliki aplikasi permainan *Game Online*, ada 4 siswa mengatakan sudah bermain *Game Online* sejak kelas 3 sampai sekarang kelas 6, karena sudah terbiasa bermain *Game Online* sampai mereka merasa seperti rutinitas sehingga melupakan kewajiban belajarnya. Terdapat juga salah satu orangtua siswa mengatakan jika anaknya sudah bermain permainan *Game Online* maka waktu di panggil atau di suruh berhenti anaknya akan merasa kesal dan berujung marah dan mengerutu karena sudah menjadi kebiasaan sehingga susah untuk melepaskan dari bermain *Game Online*. Studi pendahuluan ini menunjukkan adanya kemungkinan hubungan antara Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Anak, tetapi belum ada data kuantitatif yang mengukur seberapa kuat hubungan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk menguji secara empiris hubungan antara Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Anak di SDN 1 & 2 Mayungan.

B. Rumusan Masalah

Permainan *Game Online* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak-anak, terutama siswa sekolah dasar. Fenomena ini mencerminkan perkembangan teknologi dan berdampak signifikan pada perilaku serta emosi anak. Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *Game Online* dapat mempengaruhi interaksi sosial, kesehatan mental, dan perilaku agresif. Anak-anak yang sering bermain *Game* cenderung kesulitan mengontrol emosi dan lebih mudah marah serta melakukan tindakan atau ucapan kekerasan saat mengalami kekalahan.

Di SDN 1 & 2 Mayungan, banyak siswa mengalami perkembangan fisik, mental, dan emosional yang dipengaruhi oleh teknologi *Game Online*. Meskipun game dapat melatih kerja sama dan kemampuan berpikir, dampak negatifnya termasuk kecanduan dan ketergantungan yang membuat anak lalai terhadap kewajibannya. Interaksi di sekolah, baik positif maupun negatif, menunjukkan bahwa beberapa remaja belum mampu mengendalikan emosi mereka, sehingga perilaku agresif seperti kemarahan, ejekan, dan kekerasan terhadap teman sering terjadi.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka pertanyaan peneliti ini adalah “Apakah Ada Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Anak di SDN 1 & 2 Mayungan?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan kebiasaan bermain *Game Online* dengan perilaku agresif pada anak di SDN 1 & 2 Mayungan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden di SDN 1 & 2 Mayungan meliputi Usia, Jenis Kelamin, Pekerjaan orangtua, Penghasilan orangtua.
- b. Mengidentifikasi adanya kebiasaan bermain *Game Online* di SDN 1 & 2 Mayungan.
- c. Mengidentifikasi tingkat perilaku agresif pada anak di SDN 1 & 2 Mayungan.
- d. Menganalisis hubungan kebiasaan bermain *Game Online* dengan perilaku agresif pada anak di SDN 1 & 2 Mayungan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu psikologi anak, khususnya terkait dampak kebiasaan bermain *Game Online* terhadap perilaku agresif pada anak di SDN 1 & 2 Mayungan sehingga dapat digunakan menjadi tambahan materi pada perpustakaan di SDN 1 & 2 Mayungan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa SD

Penelitian ini dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih baik mengenai pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku siswa. Dengan hasil penelitian ini, siswa dapat lebih menyadari dampak yang mungkin terjadi, baik positif maupun negatif, dari kebiasaan bermain *Game*, seperti meningkatnya perilaku agresif. Pemahaman ini diharapkan bisa membantu siswa untuk lebih bijak dalam memilih jenis *Game* dan mengatur waktu bermain *Game Online*.

b. Bagi Guru Konseling

Penelitian ini memberikan informasi yang lebih mendalam bagi guru mengenai pengaruh bermain *Game Online* terhadap perilaku agresif siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik, guru dapat lebih peka terhadap perubahan perilaku siswa, baik yang positif maupun negatif, dan mengambil langkah yang lebih tepat dalam menangani masalah yang mungkin timbul akibat kecanduan *game* atau perilaku agresif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada sekolah tentang pentingnya pengaruh media (termasuk *Game Online*) terhadap pembentukan karakter siswa. Dengan informasi ini, sekolah dapat meningkatkan kualitas pengajaran yang tidak hanya berfokus pada materi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengelolaan emosi siswa. Sekolah dapat merancang pendekatan yang lebih berimbang antara pengajaran akademik dan pengembangan aspek emosional serta sosial siswa.

d. Bagi Perawat Puskesmas

Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas bagi Perawat Puskesmas mengenai dampak bermain *Game Online* terhadap kesehatan mental anak, terutama terkait dengan perilaku agresif. Dengan temuan tersebut, Perawat Puskesmas dapat lebih efektif dalam merancang program pencegahan atau intervensi untuk menangani masalah kesehatan mental yang mungkin timbul akibat penggunaan teknologi yang berlebihan.

e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada mengenai pengaruh media digital, khususnya *Game Online*, terhadap perilaku dan perkembangan psikologis anak. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai referensi atau dasar teori untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang dampak penggunaan teknologi pada anak, baik dari segi emosional, sosial, maupun perilaku.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

AUTOR/JUDUL/ TAHUN	TUJUAN	METODE	HASIL	PERBEDAAN
Sabprudin Mandala Putra, Dyta Setiawati Hartono dengan judul “Hubungan kontrol diri dan perilaku agresiv verbal pada Remaja saat Bermain <i>Game Online</i> ” tahun 2024 (S. M. Putra & Hartono, 2024)	Tujuan dari penelitian yaitu untuk Studi terkini ini menelusuri keterkaitan antara kemampuan mengendalikan diri dengan perilaku agresif verbal di kalangan remaja penggemar <i>Game Online</i> .	Studi ini dirancang untuk menggali koneksi antara kemampuan mengendalikan diri dan manifestasi perilaku agresif verbal di kalangan remaja yang aktif bermain <i>Game Online</i> , dengan memanfaatkan metodologi kuantitatif bersama desain korelasional. Metode kuantitatif ini berfokus pada pengolahan dan analisis data numerik yang dikumpulkan melalui teknik pengukuran tertentu dan selanjutnya dianalisis dengan teknik statistik. Desain korelasional, di sisi lain, digunakan untuk menentukan seberapa kuat dan dalam arah apa hubungan antara variabel-variabel tertentu, termasuk bagaimana satu variabel dapat mempengaruhi variabel lainnya, yang diukur melalui koefisien korelasi.	Hasil analisis linearitas dengan nilai signifikansi 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05, menunjukkan pola perilaku data yang linear, memperkuat bukti adanya korelasi linear yang kuat antara kedua variabel tersebut sesuai dengan kriteria uji linearitas. Analisis korelasi lebih lanjut mengungkapkan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 untuk hubungan antara pengendalian diri dan agresi verbal, menegaskan hubungan yang signifikan antara keduanya. Dengan koefisien korelasi -0,665**, ditemukan bahwa hubungan antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal berintensitas moderat dan bersifat negatif, yang berarti bahwa tingkat pengendalian diri yang lebih tinggi berkorelasi dengan frekuensi perilaku agresif verbal yang lebih rendah di antara remaja,	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel penelitian tentang “Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> dengan perilaku Agresif” yaitu variabel Independent dan Dependent, Teknik sampling dengan menggunakan Total Sampling, Desain penelitian <i>Cross Sectional</i> dan taknik analisa data menggunakan Uji <i>rank spearman</i> .

<p>Ardianti Murjana 1), Syarifuddin Sida 2), Suardi 3), Yayuk Hidayah 4) dengan judul “Pengaruh Bermain <i>Game Free Fire</i> terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru” tahun 2023 (Murjana et al., 2023)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain <i>Game Online free fire</i> yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak</p>	<p>Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan penelitian <i>expost facto</i>. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh antar variabel, digunakan metode survei korelasional dengan pendekatan kuantitatif dan analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial endekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kepustakaan (Library Research), yaitu penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Sumber data penelitian terdiri dari artikel, jurnal, literatur serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang</p>	<p>Dari hasil analisis data dalam penelitian dapat diketahui bahwa bermain game free fire (X) dan pembentukan karakter anak (Y) yang ditunjukkan dengan nilai koefisien sebesar 0,787. Sedangkan uji signifikan uji r diperoleh r hitung adalah lebih besar dari r tabel ($0,787 > 0.754$) pada taraf signifikan 5% dan $N = 9$ Hipotesis (H_a) diterima. Dengan demikian, “Terdapat pengaruh yang kuat bermain <i>game free fire</i> terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru.</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel independen dan variabel dependent serta tempat, waktu dilakukannya penelitian, teknik pengambilan sampel. Pada penelitian yang akan dilakukan variabel independen kebiasaan bermain <i>Game Online</i> dan untuk variabel dependent perilaku agresif. Penelitian yang akan dilakukan diambil di SDN 1&2 Mayungan Klaten dengan pengambilan sampel <i>total sampling</i> dan menggunakan kuesioner <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i> untuk mengukur tingkat kebiasaan bermain <i>Game Online</i>, Kuesioner Perilaku Agresif untuk mengukur tingkat agresif.</p>
--	---	--	--	---

		akan dilaksanakan. Penelitian ini berupaya mengkaji hubungan penggunaan smartphone terhadap perkembangan sosial emosional anak.		
Puput Yulianingrum, Wasis Eko Kurniawan, Indri Heri Susanti dengan judul “Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga” tahun 2024 (Puput Yulianingrum et al., 2024)	Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan <i>Game Online</i> dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.	Jenis penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah <i>cross sectional</i> . Penelitian ini hanya melakukan observasi dan pengukuran variabel pada saat tertentu saja. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga	Berdasarkan seluruh sampel penelitian memperlihatkan hasil bahwa penggunaan Game Online rendah yaitu sebanyak 44 responden (49,4%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 26 responden (29,2%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 17 responden (19,1%) dan perilaku agresif verbal berat sebanyak 1 responden (1,1%). Penggunaan Game Online sedang yaitu sebanyak 37 responden (41,7%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 15 responden (16,9%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 15 responden (16,9%) dan perilaku agresif verbal berat sebanyak 7 responden (7,9%). Penggunaan Game Online berat yaitu sebanyak 8 responden (9%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 1 responden (1,1%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 3 responden (3,4%) dan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah teknik pengambilan sampel dan variable dependentnya. Penelitian yang dilakukan Puput Yulianingrum dkk, teknik pengambilan sampel dengan <i>purposive sampling</i> . Penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik pengambilan sampel dengan <i>total sampling</i> dan variable dependentnya Perilaku Agresif serta menggunakan kuesioner <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i> untuk mengukur tingkat kebiasaan bermain <i>Game Online</i> , Kuesioner Perilaku Agresif untuk mengukur tingkat agresif.

perilaku agresif verbal berat sebanyak responden (4,5%). Nilai signifikansi hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai $p = 0.001$ dimana $p\text{-value} < \alpha$ (0.05) dengan nilai CC sebesar 0.34 dengan arah hubungan positif yang artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan Game Online dengan perilaku agresif verbal dengan kekuatan korelasi sedang
