

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dimiliki seseorang untuk mengubah diri dari segi kepribadian, intelektual, kecerdasan spiritual dan keterampilan yang bermanfaat untuk manusia. Indonesia merupakan negara yang memberikan perhatian terhadap pendidikan bagi masyarakatnya, hal ini tercantum pada batang tubuh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pada pasal 31 ayat 1 berbunyi, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, oleh karena itu pemerintah dan masyarakat saling mendukung untuk terlaksananya roda pendidikan supaya dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berakhlak dan berdaya saing di era globalisasi. Era globalisasi membawa dampak yang cukup luas di dalam sektor pendidikan salah satu dampak positifnya yaitu mempermudah dalam mendapatkan informasi dengan kecanggihan teknologi yang ada. Adapun dampak negatif yang terjadi di kalangan pelajar karena mudahnya akses internet yaitu bermain *game online* (dalam Nur R, 2021).

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervarisasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik

suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Industri *game online* mengalami kenaikan yang signifikan serta penggunaan game online yang khususnya masih anak-anak cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya, apalagi dalam penggunaannya berlebihan. *Game online* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Namun, ada pula pemain *game online* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain hingga menjadi kecanduan (dalam Purnamasari & Sabrina, 2020).

Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka individu akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih senang melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga dan lingkungan sekitar (Ayu & Saragih, 2016).

Jumlah *gamer* mengalami peningkatan selama tahun 2020. Hal tersebut disebabkan karena pandemi yang terjadi selama 2020 membuat orang lebih banyak bermain *game* di rumah. Menurut data dari *We Are Social*, sepanjang 2020 terdapat total 3.77 miliar *gamer* di seluruh dunia. Jika dibandingkan dengan jumlah pengguna internet di seluruh dunia sebanyak 4.66 miliar, ini berarti sekitar 81% adalah *gamer* (Laksana, 2021). Selama pandemi jumlah peminat *online game* kian bertambah di Indonesia. Bermain *game* lewat *gadget* menjadi alternatif pilihan saat harus karantina. Jumlah *gamers* di Indonesia pada 2020 ini diprediksi bisa mencapai 100 juta orang. Jumlah itu menjadikan Indonesia dengan *gamers* terbanyak nomor satu se-Asia Tenggara (Sulistya dalam Fitriani, dkk. 2021).

Survei di Indonesia menyebutkan remaja yang menggunakan internet yang memainkan *online game* sebanyak 35% dan sebanyak 55% pengguna *online game* adalah remaja pria (Goesvlog). Diperkirakan pemain *online game* di Indonesia berkisar 10.7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna internet (APJII dalam Kusumawati, dkk. 2017). Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain *video game* di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali. *Online game* akan berefek positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams). *Online game* juga dapat meningkatkan sistem motorik dan meningkatkan keterampilan strategi bermain serta bahasa (Tridhonanto). Namun, yang terjadi saat ini, *online game* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari aktivitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *online game* (Hussain & Griffiths) (dalam Fitriani, dkk. 2021).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau biasa disebut dengan APJII telah merilis data di tahun 2017, diperkirakan *gamers* aktif di Indonesia sekitar 143,26 juta orang dari seluruh populasi penduduk Indonesia atau sekitar 54,13 % dari total jumlah pengguna internet. Individu yang mengalami kecanduan *game online* ialah seseorang yang memainkan *game online* dengan berlebihan hingga mengganggu kegiatan individu. Ketika bersama dengan teman-temannya yang dilakukan adalah bermain *game online* (dalam Huda, 2021).

Steward menjelaskan remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki gangguan kesehatan yang buruk, kegagalan dalam bertanggung jawab, kehilangan dalam interaksi sosial, serta mengalami permasalahan dalam beberapa

aspek kehidupan, hal ini merupakan dampak negatif dari kecanduan *game online*. Remaja yang sering bermain *game online* mengakibatkan kehilangan akan kontrol diri dalam bermain *game online* sehingga mengalami kecanduan *game online*, hal ini dapat menyebabkan dampak negatif pada remaja seperti melupakan makan, begadang sampai larut malam dan berkurangnya relasi sosial dengan orang-orang disekitarnya. Selain itu remaja juga kurang tertarik dalam melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*, merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*, gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, dan cenderung melupakan tugas utama yaitu belajar, hal ini tentu saja membawa dampak terjadinya penurunan prestasi belajar atau akademik di sekolah (dalam Anggraini & Yosefa Ia, 2022).

Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat memberikan akibat ketidakmampuan untuk mengontrol diri. Remaja akan terdorong untuk memikirkan *game* yang sedang dimainkannya dan sulit berhenti untuk memainkannya. Menurut Detria faktor internal maupun eksternal menjadi perihai yang memberikan pengaruh bagi kontrol diri. Faktor internal termasuk sesuatu yang diinginkan oleh remaja, time manajemen yang kurang, muncul rasa bosan ketika sedang dirumah, dan kurangnya kontrol diri sehingga para remaja ketika bermain *game* secara berlebihan. Faktor eksternal mencakup harapannya orang tua kepada anak yang sangatlah besar, hubungan sosial yang kurang baik, serta hubungan dengan lingkungan juga kurang baik. Sedangkan faktor internal mencakup keinginannya secara tinggi pada dirinya remaja itu sendiri. *Game online* dirancang untuk membangun watak yang terdapat dalam diri remaja, yaitu kekerasan yang terdapat dalam sebuah permainan perkelahian dan pembunuhan

yang dapat mengakibatkan kontrol diri yang lemah sehingga dapat merusak diri remaja (dalam Pinasti & Khoirunnisa, 2022).

Remaja beserta kontrol diri secara baik dapat melakukan kontrol perilakunya melalui metode menolak kepuasan dalam bermain *game online* agar dapat mencapai kegiatan yang lebih bermanfaat. Menurut Muna & Astuti, mampu mengambil sebuah tindakan guna mencapai sesuatu serta dapat mengendalikan perilaku maupun godaan yang berasal pada dirinya sendiri merupakan definisi dari kontrol diri. Remaja dengan tingkatan kontrol diri rendah seringkali kecanduan *game online* dan tidak dapat mengendalikan tingkah laku, serta godaan yang sedang berhadapan dengannya. Sedangkan menurut Aviyah & Farid, kontrol diri adalah sebuah kemampuan guna mengatur, membimbing, menuntun, menyusun serta mengarahkan pada tingkah laku dengan mengarahkan individu pada sesuatu secara positif (dalam Pinasti & Khoirunnisa, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada hari sabtu tanggal 18 Juni 2022, fenomena yang terjadi pada remaja khususnya para siswa kelas XI di SMA N 1 Nan Sabaris saat ini adalah siswa rela menghabiskan waktunya 4 sampai 6 jam dalam sehari untuk bermain *game online*, siswa rela bermain *game online* pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan merasa bosan saat pembelajaran. Bahkan siswa kurang tidur dan begadang saat malam hari demi memainkan *game online* agar dapat menaikkan level permainan yang dimainkan agar terus meningkat. Banyak siswa yang menghabiskan waktu dan uangnya hanya untuk bermain *game online*. Tidak jarang waktu belajar, bersosialisasi dengan lingkungan dan berkumpul dengan keluarga menjadi

berkurang. Salah satu yang menyebabkan seseorang yang menjadi kecenderungan kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan mengontrol diri.

Hasil wawancara yang dilakukan juga mengungkapkan terjadinya penurunan kontrol perilaku pada saat bermain *game* seperti sering mengabaikan kebutuhan dasar dan pekerjaan rumah. Selain itu siswa sulit untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tatak laku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Siswa juga mengungkapkan mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan saat memilih lebih bermain *game online* dirumah atau bersosialisasi dengan lingkungan luar.

Penelitian ini sebelumnya pernah diteliti oleh (Khairiah, dkk. 2019) dengan judul “Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan *Game Online* di Asrama Kaway XVI”, hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa cenderung lebih banyak berada dalam kondisi mampu mengontrol dirinya ketimbang dalam kondisi tidak mampu mengontrol diri. Penelitian lain juga dilakukan oleh Budhi & Indrawati (2016) dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa Pemain *Game Online* di Game Center X Semarang”, dengan hasil terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online*. Penelitian lain juga dilakukan oleh Ayu & Saragih (2016) dengan judul “Interaksi Sosial dan Konsep Diri Dengan Kecanduan *Games Online* Pada Dewasa Awal”, dengan hasil hubungan negatif antara interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada perbedaan salah satu variabel, sampel penelitian, tempat dan tahun dilakukannya penelitian.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena-fenomena yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Nan Sabaris.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang ada dalam latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nan Sabaris?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nan Sabaris.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi agar dapat

menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam perkembangan ilmu Psikologi Pendidikan, terutama mengenai kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan manfaat serta masukan kepada siswa pentingnya meningkatkan kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game online*.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menambah wawasan mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* di lingkungan SMA N 1 Nan Sabaris.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya terkait dengan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online*.