

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai cara untuk membantu manusia secara lahir dan batin menjadi lebih baik. Ki Hajar Dewantara memaparkan pendidikan sebagai pedoman tumbuh kembang anak, artinya pendidikan membimbing semua kekuatan alam yang ada pada anak-anak, sehingga sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang setinggi-tingginya. Menurut Ramadhan, dkk (2023), tujuan pendidikan dalam Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Aldris (2023), faktor terpenting yang berkontribusi terhadap kesuksesan seseorang adalah kecerdasan emosionalnya. Faktor keberhasilan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh faktor yang berkaitan dengan pendidikan formal, dan kemampuan intelektual atau bahkan kecerdasan saja. Goleman (2024) mengemukakan bahwa

keberhasilan seseorang 20% ditentukan oleh IQ dan 80% diisi oleh kekuatan-kekuatan lain diantaranya adalah *Emotional Intelligence*.

Psikologi perkembangan adalah cabang psikologi yang mengkaji proses perkembangan pribadi prenatal dan post-natal dengan memantau perilaku perkembangan (J.P. Chaplin, 2011). Antara usia 10 dan 19 tahun, seseorang mengalami transisi dari anak-anak menjadi dewasa yang disebut remaja. Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, masa remaja adalah tahap transisi dari penggunaan berpikir konkret secara operasional ke berpikir formal secara operasional. Remaja mulai menyadari batasan-batasan pikiran mereka. Mereka berusaha dengan konsep-konsep yang jauh dari pengalaman mereka sendiri. Inhelder dan Piaget (2020) mengakui bahwa perubahan otak pada pubertas mungkin diperlukan untuk kemajuan kognitif remaja (dalam Andy T. 2020).

Menurut Doho, dkk (2023), Kecerdasan Intelektual (IQ) melibatkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, pemahaman verbal dan numerik, logika dan analisis. Ini membantu manusia dalam memproses informasi secara rasional, mempelajari konsep-konsep kompleks, dan beradaptasi dengan tantangan intelektual. Manusia telah dilengkapi penciptanya dengan Kecerdasan Emosional (EQ) sebagai kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi sendiri dan orang lain. EQ memungkinkan kita untuk menjalin hubungan yang baik, berempati, mengatur stres, memotivasi diri, dan berkomunikasi secara efektif.

Kecerdasan emosional menurut Goleman (dalam Yuliana & Haryati, 2023), melibatkan kemampuan mengelola diri sendiri, menghadapi masalah dengan sabar, mengendalikan dorongan emosi, memotivasi diri sendiri, mengatur suasana hati, berempati, dan membangun hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional seseorang penting dalam hubungan antar manusia dan mempengaruhi perilaku interaksi sehari-hari. Menurut Goleman (dalam Aldris, 2023:28-30) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang seperti lingkungan keluarga, dimana keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Kecerdasan emosi ini dapat diajarkan pada saat anak masih bayi dengan contoh-contoh ekspresi, seperti melatih kebiasaan hidup disiplin, bertanggung jawab kemampuan berempati dan sebagainya.

Selanjutnya, Goleman (dalam Aldris, 2023:28-30) mengemukakan bahwa faktor kecerdasan emosional juga berasal dari lingkungan masyarakat atau pendidikan. Hal ini biasanya tercermin dalam aktivitas bermain peran. Anak bertindak sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang berhubungan sehingga anak akan mulai mengetahui keadaan orang lain.

Bersamaan dengan hal itu Yunfitri, Fitria, Menrisal, dan Sepriana, (2024) juga berpendapat bahwa kecerdasan emosional dipengaruhi oleh berbagai faktor mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Dapat dikatakan perkembangan kecerdasan emosional yang pertama adalah dari faktor keluarga karena keluarga memiliki

peran yang signifikan dalam perkembangan emosi anak. Melatih kecerdasan emosional anak menjadi bagian penting dari tugas pengasuhan orang tua kepada anak sejak usia dini. Melalui komunikasi antara orang tua dan anak dapat membuat anak lebih terbuka dalam mengemukakan perasaan yang tengah ia hadapi dan menjadi cara mudah bagi orang tua dalam mengajarkan kecerdasan emosional kepada anak.

Menurut Septia dan Indrawati (dalam Akbar,2024) bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online*. Rendahnya kecerdasan emosional yang memberikan dampak buruk pada siswa seperti penyalahgunaan obat-obatan, kriminalitas, kekerasan, depresi, serta menyebabkan siswa putus sekolah. Hal ini karena ketidakmampuan mereka dalam mengendalikan emosi di lingkungan sekitarnya. Kemudian, Salovey (dalam Riska A, 2021) mengemukakan kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri maupun orang lain, kemampuan motivasi diri sendiri, dan dapat mengelola emosi diri dengan baik dalam membina hubungan dengan individu lain.

Menurut Brofenbrenner (Santrock,2011), dalam teori perkembangan ekologis, media elektronik adalah sistem ekologis yang di dasarkan pada lingkungan sosial lainnya, di mana remaja khususnya tidak memiliki tanggung jawab tetapi masih memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pengalaman mereka secara langsung. Konsumsi media di mulai pada masa kanak-kanak dan meningkat sepanjang masa remaja.

Menurut Wibisono (2021), proses emosional yang dialami pemain *game online* selama permainan meliputi keadaan emosi yang memungkinkan pemain melupakan kenyataan yang dihadapi, juga perasaan gembira saat bermain, kemarahan saat kalah, kepuasan saat sukses meraih target dalam *game* serta selalu merasa tertantang dan penasaran dengan yang ada di dunia *game online*.

Kemudian Wibisino (2021) kembali berpendapat bahwa kehadiran *game online* memang dapat menumbuhkan ketertarikan anak-anak, remaja, dan kematangan awal dalam teknologi informasi. *Game* juga bisa merangsang aktivitas selama anak tidak memainkan permainan yang sama dengan cara yang sama berulang-ulang, hanya untuk mengetahui cara permainan yang sama.

Menurut Barkiyah (2020) *Game* berbasis *web* terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *web*. Menurut Young *game* berbasis *web* adalah *game online* adalah permainan yang di dalamnya terdapat berbagai macam tantangan yang dapat membuat pemainnya berinteraksi antara satu sama lainnya, sehingga membuat pemainnya menjadi kecanduan. Pengguna dapat menemukan berbagai jenis *game online*, termasuk teka-teki, permainan bermain peran, dan arena pertempuran online multi pemain.

Menurut Asosiasi Penyelenggaraan jasa Internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survai penggunaan internet di Indonesia tahun 2018. Hasil jumlah penggunaan aktif internet Indonesia sudah mencapai 143,26 juta orang atau sekitar 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia

sebesar 262,16 juta, jika dibandingkan penggunaan internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 83,8 juta hanya dalam waktu empat tahun. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkatkan antara 5%-15% setiap tahunnya ini terutama disebabkan semakin pesatnya infrastruktur internet (Agustria, N, 2022).

Game online merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling banyak di minati oleh kalangan remaja khususnya remaja laki-laki, dan salah satu jenis media yang paling banyak mereka konsumsi adalah *game online mobile legends* (Riska A, 2021). Menurut Mulyana dan Puspita (2018) menjelaskan faktor kecanduan *game online* terdiri dari faktor internal yang berasal dari dalam diri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri. Faktor internal diantaranya adalah rasa bosan yang di rasakan ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan seseorang mengatur waktu dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal di antaranya adalah kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga seseorang memiliki alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Game online termasuk *game* digital yang dimainkan atau membutuhkan koneksi internet. Tujuan pada perancangan *game online* adalah untuk menjadi sebuah hiburan (Ramadhan, 2023), adanya rasa senang ketika bermain, menjadi media untuk *refreshing*, mengisi kegiatan ketika waktu luang, serta menjadi media sebagai sarana untuk menambah pertemanan baru. Semakin berkembangnya zaman, permainan tradisional saat ini sudah

mulai terlupakan oleh anak-anak, dan mereka lebih memilih bermain *game online*.

Kecanduan *game online* di kalangan remaja merupakan fenomena yang sudah lama terjadi di Indonesia. Remaja menganggap bermain *game online* sebagai hiburan yang mudah dan ringan, dan mereka menghabiskan waktu luang dengan bermain *game online* bersama. Kecanduan *game online* ditandai dengan kecenderungan pemain untuk bermain secara berlebihan dan dapat menimbulkan dampak negatif. Para pemain yang kecanduan cenderung tidak dapat mengontrol penggunaan internet mereka dengan baik, mengabaikan kehidupan sehari-hari, berbohong tentang waktu bermain, dan kurang mampu mengintegrasikan aktivitas *online* ke dalam rutinitas sehari-hari. Ketika kalah dalam permainan, remaja mudah marah, emosional dan menunjukkan perilaku yang tidak baik seperti berteriak keras dan berkata kasar. Kebiasaan buruk ini dapat merusak karakter remaja dan mempengaruhi stabilitas emosional mereka (Afiani,2022).

Bersamaan dengan hal itu Barseli dan Sriwahyuningsih (2023) juga berpendapat bahwa kecanduan dalam bermain *game online mobile legends* tentu bukanlah hal yang baik. Dikarenakan siswa yang kecanduan *game mobile legends* akan menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *game* tersebut. Siswa akan terus-terusan bermain *game* sampai melupakan kewajiban nya sebagai siswa untuk belajar. Yang mana dari kecanduan tersebut siswa tidak memiliki waktu untuk mengerjakan tugas sekolah

ataupun belajar di rumah dikarenakan sebagian besar waktu siswa akan digunakan untuk bermain *game online mobile legends* tersebut.

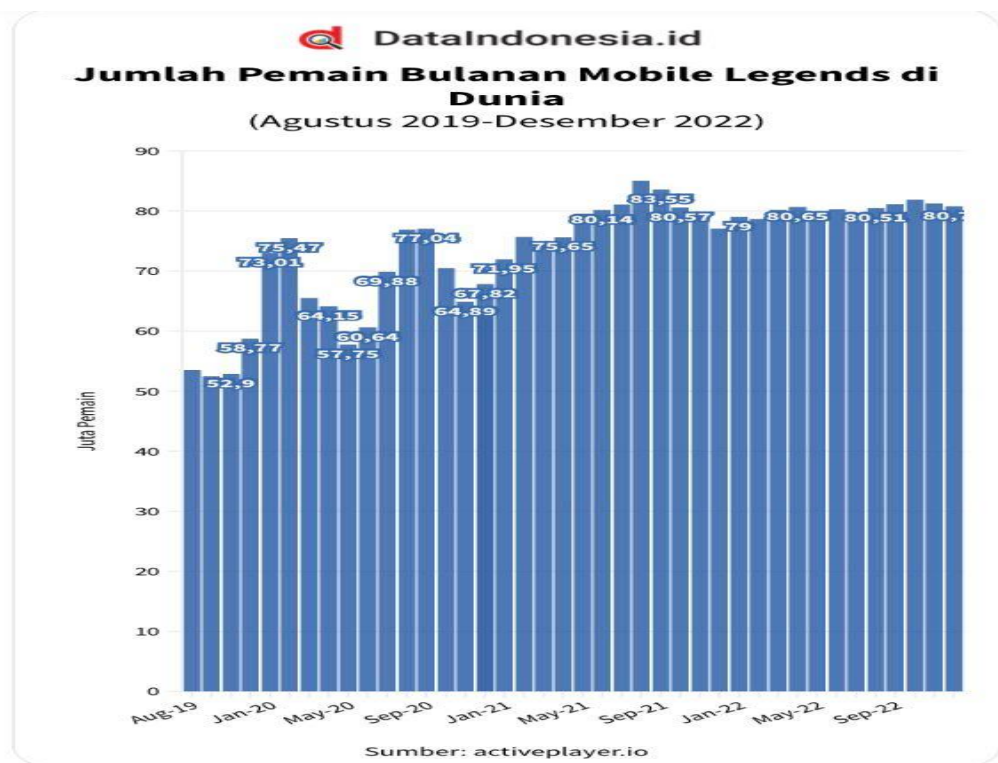
Hasil penelitian Griffiths (dalam Agustria, N, 2022) menyatakan bahwa pemain *game online* pada remaja laki-laki 93,2, dan dewasa laki-laki 79,6% serta remaja perempuan 6,8% dan dewasa perempuan 20,4% . hasil tersebut memperlihatkan bahwa remaja laki-laki lebih banyak mengakses *game online* dan yang paling sedikit adalah remaja perempuan bahwa tidak hanya remaja saja yang bisa mengalami kecanduan bermain *game online*, akan tetapi orang dewasa kemungkinan dapat mengalaminya.

Game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. *Game mobile legends* telah memiliki banyak penggemar terbukti dengan jutaan pengguna *smartphone* yang mengunduh aplikasi *mobile legends* tersebut. Penikmat *game mobile legends* sangat beragam mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja, anak kecil sampai dengan orang tua (Rani,2018).

Selanjutnya Agustria, N (2022) berpendapat bahwa *Mobile Legends* dikembangkan oleh perusahaan Shanghai *Moonton Technology*, awalnya khusus untuk Android pada 14 Juli 2016 dan diikuti untuk iOS pada 9 November 2016. Dalam waktu empat tahun, popularitas MLBB mengalami kemajuan pesat. Pada bulan Oktober 2020 ini, *Mobile Legends* berhasil mencapai lebih dari 1 milyar unduhan secara global. Berdasarkan data dari *sensor tower*, hampir 75 persen dari jumlah unduhan berasal dari Asia. Dari

persentase tersebut, mayoritas berasal dari Indonesia (sekitar 36% atau 100 juta unduhan) dan Filipina (sekitar 15% unduhan). Sedangkan dari segi pendapatan, Malaysia ada di peringkat pertama, menghabiskan sekitar \$87.5 juta (1.2 triliun rupiah) dalam *game*. Indonesia sendiri tidak jauh dibawah Malaysia, menduduki peringkat kedua dengan total \$69.2 juta (1 triliun rupiah) dalam jumlah pengeluaran pemain.

Berdasarkan data *activeplayer.io* (2022), jumlah pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% di bandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain.



Sumber: *activeplayer.io*

Gambar 1. Jumlah Pemain Bulanan *Mobile Legends* Dunia

Mobile legends sendiri merupakan *game smartphone* yang gratis bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang mengharuskan pemainnya bekerja sama sebagai satu tim untuk menghancurkan semua bangunan inti (*turret*) lawan agar menang. *Mobile legends* telah menjadi *genre* yang menempati posisi pertama di *top charts Playstore* dengan lebih dari 500 juta instalasi pada tahun 2023. Dalam bermain *Mobile legends*, kemampuan untuk memahami, mengendalikan emosi, serta keterampilan bermain yang baik, sangat penting untuk meraih kemenangan, sehingga kecerdasan emosional merupakan aspek penting dalam *Mobile Legends* (Rosyad &Hidayanto, 2024).

Menurut Despriansanti (2024) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam bermain *game mobile legends* diantaranya, ketertarikan, kompetitif, keinginan, perhatian, aktivitas serta hobi atau rekreasi. Disamping itu, Christiansanti (dalam Hilmuniati,2020) juga mengemukakan bahwa dampak negatif dari bermain *game mobile legends* adalah membuat seseorang menjadi menjauh dari lingkungan sekitar, hal ini karena efek terlalu sering bermain *game* sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 9 Padang, memperlihatkan bahwa siswa SMK yang memiliki karakteristik berbeda disetiap individunya, dimana peneliti menemukan beberapa siswa yang suka bermain *mobile legends* hampir setiap hari disaat jam pelajaran, sehingga berdampak terhadap kurangnya waktu belajar siswa karena lebih

banyak dihabiskan untuk bermain *game mobile legends*. Guru mata pelajaran yang mengajar juga sudah memberikan efek jera kepada siswa yang bermain *mobile legends* dengan cara menyita *handphone* siswa tersebut, namun siswa tetap mengulangi bermain *mobile legends* sehingga apabila hal tersebut terus berlanjut, akan memberikan efek negatif pada individu siswa, seperti sulit dalam mengelola waktu dengan baik yang berdampak terhadap prestasi akademik dan kegiatan lainnya, selain itu siswa sulit mengontrol emosi sehingga mudah marah, dan menarik diri dari lingkungan sosial. Selanjutnya peneliti menemukan siswa yang bermain *mobile legends* pada saat pelajaran berlangsung yang dapat menyebabkan siswa mengalami penurunan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mempengaruhi hasil pembelajaran dikarenakan siswa tersebut bermain *game mobile legends* saat guru menjelaskan pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Siswa yang kecanduan *game online* tidak dapat mengontrol penggunaan internet mereka dengan baik dan mengabaikan kehidupan sehari-hari.

2. Kurangnya waktu belajar siswa karena lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game mobile legends*.
3. Siswa yang kecanduan *mobile legends* kesulitan dalam mengelola waktu dengan baik, sehingga berdampak pada prestasi akademik dan kegiatan lain.
4. Siswa sulit mengontrol emosi sehingga mudah marah dan menarik diri dari lingkungan sosial.
5. *Game mobile legends* membuat seseorang menarik diri dari lingkungannya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “Hubungan Kecanduan *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran mengenai kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik?
2. Bagaimana gambaran mengenai kecerdasan emosional pada peserta didik?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif antara hubungan kecanduan *game mobile legends* dengan kecerdasan emosional pada peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguji seberapa besar tingkat kecanduan *game mobile legends* pada peserta didik.
2. Menguji seberapa besar tingkat kecerdasan emosional pada peserta didik.
3. Menguji seberapa besar hubungan kecanduan *game mobile legends* dengan kecerdasan emosional pada peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti, khususnya tentang hubungan antara kecanduan *game mobile legends* dengan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang.
 - b. Dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti sebagai pelajaran untuk menumbuhkan pengetahuan dalam bidang penelitian ilmiah. Dengan melakukan penelitian akan mengetahui secara langsung apakah terdapat hubungan kecanduan

game mobile legends dengan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

- b. Bagi guru dan orang tua dalam memahami tugas dan perkembangan yang dihadapi oleh siswa terutama untuk memahami hubungan kecanduan *game mobile legends* dengan kecerdasan emosional siswa.
- c. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dapat memberikan pemahaman mengenai hubungan kecanduan *game mobile legend* dengan kecerdasan emosional siswa di dalam lingkungan sekolah.