

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini berjalan sangat pesat seiring pertambahan tahun. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya inovasi dan penemuan-penemuan baik penemuan yang sederhana hingga penemuan yang sangat rumit. Perkembangan zaman tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang semakin pesat perkembangannya hingga menyebabkan perubahan besar bagi kehidupan manusia sehingga teknologi berkembang dan menjadi kebutuhan dasar manusia saat ini, terutama ketika pandemic covid-19.

Pandemic covid-19 merupakan wabah besar yang harus dihadapi oleh masyarakat di seluruh dunia tanpa terkecuali. Meskipun virus ini bermula di kota wuhan, tetapi penyebarannya tergolong sangat cepat bahkan ke negara-negara maju sekalipun dan menyebabkan permasalahan sosial yang sangat serius. Keberadaan pandemic ini berimbas pada keberlangsungan semua sector termasuk ekonomi, pariwisata, kesehatan, pendidikan, keagamaan dan lain sebagainya. Dampak tersebut secara nyata juga telah dihadapi oleh Indonesia, terlebih semenjak dikeluarkannya kebijakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) pada tanggal 11 Januari 2021 guna mencegah laju penyebaran virus covid-19.

Seperti yang telah kita ketahui sebelumnya, bahwa di masa pandemic covid-19 melanda dunia, segala aktivitas yang dilakukan masyarakat dominan dilakukan dari rumah. Mereka dihimbau untuk bekerja dari rumah, belajar di rumah, mengurangi mobilitas diluar ruangan, bahkan berbelanja kebutuhan juga dilakukan dari rumah. Rasa bosan karena efek dari pandemic covid-19 menyebabkan penggunaan handphone dan internet semakin meningkat. Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang semakin canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik. Bahkan, banyak bermunculan *game-game* berdimensi layaknya permainan nyata yang dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet. Perkembangan game online secara tidak langsung memiliki efek negatif yang tinggi dibandingkan efek positif. Kecanduan game online menyebabkan generasi bangsa Indonesia lupa akan belajar, karena otaknya telah terkunci dengan rasa penasaran game online yang sedang dimainkan. Selalu penasaran ketika mengalami kekalahan, sehingga rasa penasaran terus mencoba semakin meningkat permainan. Begitupun saat menang dalam bermain game online, semakin memiliki ambisi untuk terus bermain. Perbuatan bermain game online yang berlebihan, memberikan efek kecanduan dan kurang bermanfaat. Pertumbuhan *game* tidak pernah redup bahkan terus muncul pembaruan-pembaruan yang sangat baik seiring bertambahnya tahun. Berikut data 10 Negara dengan *gamers* terbanyak per Januari 2022 yakni:

**Tabel 1.1**  
**10 Negara Gammers Terbanyak**

Peringkat	Negara	Nilai/Persen
1	Filipina	96,4
2	Thailand	94,7
3	Indonesia	94,5
4	Vietnam	93,4
5	India	92
6	Taiwan	91,6
7	Turki	91,5
8	Arab Saudi	91,4
9	Meksiko	91,2
10	Uni Emirat Arab	90,3

Sumber: katadata.co.id (2022)

Di Indonesia, fenomena bermain *Game Online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan remaja. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *Game Online* daripada orang dewasa. *Game online* adalah aktifitas yang berkembang dengan sangat pesat dengan sistem yang bergantung pada sambungan internet.<sup>1</sup> Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, sehingga menyebabkan mereka cenderung lebih mudah mencoba dan mengikuti trend-trend yang sedang berkembang misalnya *Game Online*. *Game Online* sudah tidak asing lagi keberadaan sebagai manfaat hiburan. Selain sebagai sarana hiburan *Game Online* bisa menjadi sarana sosialisasi. Para pemain *Game Online* bisa menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain *game* dan menghiraukan beberapa aktivitas penting seperti makan, ataupun belajar. Penggunaan fasilitas komputer yang berlebihan dan tidak proporsional dapat menyebabkan perilaku adiktif ataupun kecanduan. Bahkan, permainan tradisional

<sup>1</sup> Rizky Yonandi dan Mochammad Nursalim, "Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab dan Penanganannya)", *Jurnal Bk Unesa* 11, no.5 (2020): 765.

mulai tergeser keberadaannya dan telah mulai terlupakam oleh anak-anak karena lebih memilih menggunakan *game online*<sup>2</sup>

*Game Online* memiliki banyak dampak negatif bagi penggunanya seperti menimbulkan kecanduan, pemborosan, mengganggu kesehatan, sulit berkonsentrasi dan bersosialisasi. Pada beberapa remaja menunjukkan permainan yang berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan pada dirinya. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada akhir 2017 menetapkan dalam *Internasional Classification of Diseases (ICD)* bahwa kecanduan *Game Online* merupakan salah satu penyakit gangguan jiwa. Kecanduan berarti aktivitas berulang yang sulit diakhiri dan berdampak negative.<sup>3</sup> Penggunaan *game* yang berlebihan dan tidak terkontrol bisa membuang-buang waktu dan menghiraukann beberapa aktivitas penting seperti makan, belajar, atau bahkan beribadah.

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin bisa saja muncul saat bermain *Game Online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.<sup>4</sup>

Penggunaan *Game Online* juga digunakan oleh pelajar, salah satunya yakni siswa di SMAN 5 Pamekasan. *Game Online* yang sedang trend dikalangan mereka adalah jenis *PUBG Mobile*. *PUBG Mobile* merupakan sebuah permainan

---

<sup>2</sup> Drajat Edi Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Inioversitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling Gusjigang* 3, no.1 (2017): 98.

<sup>3</sup> M Fahli Zatrachadi, Darmawati Darmawati, dan Ninda Nofila Yusra, "The Effect of *Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents*", *Indonesian Journal of Creative Counseling* 1, no. 1 (2021): 14.

<sup>4</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *online game* dan penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* 1, no. 1 (2015): 85.

video *battle royale* gratis dimainkan yang dikembangkan oleh LightSpeed & Quantum Studio, sebuah divisi dari Tencent *Games* dimana 100 orang sekaligus dapat bergabung meramaikan permainan secara daring. Remaja diusianya memiliki energi yang besar, emosi yang tidak terkendali serta pengendalian diri belum sempurna. Perkembangan emosi terhadap perubahan tingkah laku pada umumnya tampak jelas. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat beberapa tingkah laku emosional. Emosional merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Masa remaja merupakan puncak emosionalitas yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pada masa usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental.<sup>5</sup>

Emosi merupakan sebuah keadaan yang sangat kompleks pada diri seseorang, yang meliputi beberapa perubahan secara ekstrem dan jika emosi terjadi secara intens, biasanya akan mengganggu fungsi intelektual. Kecerdasan emosi sebagai kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan sendiri dan orang lain, serta menggunakan perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan. Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi agar individu mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi.<sup>6</sup> Kecerdasan emosi menentukan potensi seseorang untuk mempelajari keterampilan praktis yang didasarkan pada 5 unsur,

---

<sup>5</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2008), 196.

<sup>6</sup> Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 60.

yaitu kesadaran diri, motivasi, pengaturan diri, empati, kecakapan dalam membina hubungan dengan orang lain.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa siswa, ditemukan bahwa terdapat siswa mengantuk ketika proses belajar mengajar dan juga berdasarkan keterangan siswa mereka terlambat tidur karena bermain game online serta merasa gelisah ketika tidak melakukan kebiasaan bermain game online tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui ada tidaknya pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap emosional siswa dengan judul “**Pengaruh Kecanduan *Game Online* PUBG Mobile terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di SMAN 5 Pamekasan**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini dapat dirinci dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kecanduan *Game Online* PUBG Mobile terhadap kecerdasan emosional siswa di SMAN 5 Pamekasan?
2. Seberapa besar pengaruh kecanduan *Game Online* PUBG Mobile terhadap kecerdasan emosional siswa di SMAN 5 Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *Game Online* PUBG Mobile terhadap kecerdasan emosional siswa di SMAN 5 pamekasan

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *Game Online* *PUBG Mobile* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMAN 5 pamekasan

#### **D. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melakukan suatu penelitian<sup>7</sup>. Asumsi penelitian ini adalah bahwa kecerdasan emosional dipengaruhi oleh kecanduan *Game Online*<sup>8</sup> dan pola asuh orang tua<sup>9</sup>. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah kecanduan game *online*, sedangkan pola asuh orang tua dianggap *ceteris paribus* atau konstan.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu pendapat atau jawaban atas kesimpulan yang belum final dan sifatnya sementara karena keberadannya harus dibuktikan<sup>10</sup>. Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_0$  : Kecanduan *Game Online* *PUBG Mobile* tidak berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa di SMAN 5 pamekasan.
2.  $H_a$  : Kecanduan *Game Online* *PUBG Mobile* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa di SMAN 5 Pamekasan.

---

<sup>7</sup> Abd. Mukhid, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2019), 60.

<sup>8</sup> Tiara Setia Hastuti, Duma L. Tobing dan Evin Novianti “Hubungan Perilaku Kecanduan *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional Remaja di SMA Sejahtera 1 Depok”, *KONAS XVI Keperawatan Kesehatan Jiwa* 4, no. 1 (2019): 25.

<sup>9</sup> Yuli Sakinatul Karomah dan Ana Widiyono “Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Kecerdasan Emosional Siswa”, *Jurnal Program Studi PGRA* 8, no 1 (2022): 54.

<sup>10</sup> Wahyu Hidayat Riyanto & Achmad Mohyi, *Metodologi Penelitian Ekonomi* (Malang: UMN Press, 2020), 54.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Dalam setiap karya tulis ilmiah pasti memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun praktis. Begitupula dengan penelitian ini yang diharapkan dapat memberi kegunaan diantaranya sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini diharapkan menjadi tambahan rujukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan mengenai kecerdasan emosional remaja dalam kaitannya dengan kecanduan *Game Online*.

### **2. Kegunaan praktis**

Pada dasarnya, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

#### **a. Bagi SMAN 5 Pamekasan**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi serta referensi terkait dengan penggunaan *PUBG Mobile* terhadap remaja khususnya siswa di SMAN 5 Pamekasan.

#### **b. Bagi IAIN MADURA**

Diharap dapat menjadi tambahan sumber referensi khususnya untuk perpustakaan IAIN Madura dalam bidang bimbingan konseling dan sebagai tambahan informasi serta wawasan bagi mahasiswa/i untuk dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

#### **c. Bagi Peneliti**

Menjadi sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh sebelumnya serta sebagai pemenuhan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pendidikan IAIN Madura.



#### d. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber acuan untuk ditindaklanjuti dan dikembangkan menjadi penelitian selanjutnya baik dengan cara mengganti objek penelitian maupun penambahan variabel penelitian.

### G. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam ruang lingkup penelitian mencakup batasan dari variabel yang akan diteliti serta lokasi yang akan diteliti.

#### 1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul Kecanduan *Game Online* PUBG *Mobile* terhadap Emosional Siswa di SMAN 5 Pamekasan ini menggunakan dua variabel yakni:

##### a. Variabel bebas

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi variabel lain<sup>11</sup>. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kecanduan *Game Online*. Indikator yang digunakan adalah:

- 1) *Excessive use* (penggunaan yang berlebihan)
- 2) *Withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan)
- 3) *Tolerance* (toleransi)
- 4) *Negative repercussion* (reaksi negatif)

##### b. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, terikat, tergantung oleh variabel bebas<sup>12</sup>. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang digunakan adalah kecerdasan emosional. Indikator yang digunakan adalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu 2006), 54.

- 1) *Self awareness* (kesadaran diri)
- 2) *Self management* (mengelola diri)
- 3) *Motivation* (motivasi diri)
- 4) Empati ( *social awareness*)
- 5) *Relationship management* (menjaga relasi)

## 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SMAN 5 pamekasan yang beralamat di JL. Raya Kowel No.1 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Provinsi Jawa Timur.

## H. Definisi Istilah

Sebagai Batasan dari judul penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman bagi pembaca, maka perlu dijelaskan istilah-istilah ya berkaitan dengan judul penelitian “pengaruh Kecanduan *Game Online PUBG Mobile* terhadap Emosional Siswa di SMAN 5 Pamekasan” yaitu sebagai berikut:

- 1. Kecanduan *Game Online*:** suatu bentuk ketergantungan atau kondisi terikat yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap *Game Online*, dan jika keinginannya untuk bermain *Game Online* tidak terpenuhi akan menimbulkan rasa perasaan cemas, terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi penggunanya.
- 2. Kecerdasan emosional:** Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan intelegensi, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya melalui keterampilan, memiliki

---

<sup>12</sup> Azuar Juliandi dkk, *Metodologi Penelitian Bisnis; Konsep dan Aplikasi*, (Medan: UMSU Press, 2014), 22.

kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan social

## I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan hasil penelitian sebelumnya yang berfungsi untuk bahan analisis berdasarkan kerangka teoritik dan sebagai pembeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Misnawati pada tahun 2016 yang berjudul hubungan kecerdasan emosi dengan kecanduan *Game Online* pada siswa siswi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *Game Online* pada siswa di SMP Yayasan Pendidikan Samarinda.<sup>13</sup>

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Tiara Setia Hastuti dkk yang berjudul hubungan perilaku kecanduan *Game Online* dengan kecerdasan emosional remaja di SMA Sejahtera 1 Depok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *Game Online* dengan kecerdasan emosional remaja di SM Sejahtera 1 Depok.<sup>14</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Fithri Azni pada tahun 2017 yang berjudul pengaruh bermain *Game Online* terhadap perkembangan social emosional anak. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat

---

<sup>13</sup> Misnawati, "Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa-Siswi", *Psikoborneo* 4, no. 2 (2016): 217

<sup>14</sup> Tiara Setia Hastuti, Duma L.Tobing dan Evin Novianti "Hubungan Perilaku Kecanduan *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional Remaja di SMA Sejahtera 1 Depok", *KONAS XVI Keperawatan Kesehatan Jiwa* 4, no. 1 (2019): 25.

pengaruh yang signifikan dari bermain *Game Online* terhadap perkembangan sosial emosional anak di kebun sayur, RT. 05/ RW. 02.<sup>15</sup>

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2018) yang berjudul pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional santri di MA Sumatera Thawalib Parabek. Hasil penelitian oleh Sri Wahyuni tersebut menghasilkan penemuan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional di MA Sumatera Thawalib Parabek. Pengaruh tersebut sebesar 48,3% sedangkan 51,7% dijelaskan oleh faktor lain. Jika siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan game maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol. Menggunakan atau memainkan game seperlunya saja atau sebagai hiburan saja.<sup>16</sup>

**Tabel 1.2**  
**Persamaan Dan Perbedaan Kajian Terdahulu**

No	Peneliti/Tahun/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Misnawati/2016/ Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa-Siswi	- Sama-sama menggunakan dua variable, yakni kecanduan <i>Game Online</i> dan kecerdasan emosi - Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.	- Dalam penelitian terdahulu, kecanduan <i>Game Online</i> dijadikan sebagai variable terikat dan kecerdasan emosional sebagai variable bebas. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebaliknya, kecanduan <i>Game Online</i> sebagai variable bebas dan emosional sebagai variable terikat.
2	Tiara Setia Hastuti dkk/ 2019/ Hubungan	- Sama-sama meeliti mengenai kecanduan	- <i>Game</i> yang diunakan dalam penelitian

<sup>15</sup> Fithri Azni, "Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perkembangan Social Emosional Anak", *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 5, no. 2 (Oktober 2017): 110.

<sup>16</sup> Sri Wahyuni, "Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri Di MA Sumatera Thawalib Parabek" (Skripsi, IAIN Bukittigi, Sumatera Barat, 2018), 81.

	Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecerdasan Emosional Remaja di SMA Sejahtera 1 Depok	<i>Game Online</i> dan kecerdasan emosional - Penelitian sama-sama dilakukan di Sekolah Menengah Atas	terdahulu adalah <i>game</i> oline secara umum sedangkan yang akan diteiti adalah terfokus pada <i>game</i> <i>PUBG Mobile</i>
3	Fithri Azni/ 2017/ Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> terhadap Perkembangan Social Emosional Anak	- Sama-sama meeliti mengenai kecanduan <i>Game Online</i> - Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	- Objek penelitian
4	Sri Wahyuni/2018/ Pengaruh Game Online terhadap Kecerdasan Emosional Santri di MA Sumatera Thawalib Parabek	- Sama-sama meneliti pengaruh game online dan kecerdasan emosional - Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	- Objek penelitian