

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagian besar dari kita pernah merasakan permainan tradisional, ketika belum mengenal teknologi. Permainan tradisional dulunya menjadi sarana hiburan utama bagi anak-anak. Seiring perkembangan zaman permainan tradisionalpun semakin ditinggalkan dan munculnya *game* baru yang bermedia gawai seakan menjadi pilihan utama di zaman sekarang.

Beberapa tahun terakhir, *game online* berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi serta hadirnya internet berkecepatan tinggi yang memudahkan akses untuk penggunaanya. Sehingga muncul berbagai jenis *game online* yang banyak dimainkan oleh semua kalangan, mulai dari anak kecil, remaja, maupun orang dewasa. Contohnya seperti *Game Online Mobile Legends* dan *Free Fire*.

Game online adalah sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan menggunakan komputer atau gawai yang terhubung dalam jaringan internet, dilengkapi dengan fitur grafis berupa lingkungan digital sehingga *game* ini seperti nyata. Didalamnya terjadi interaksi antar pemain dari seluruh penjuru dunia dengan tujuan yang sama yaitu melaksanakan misi atau memenangkan *game* dalam dunia maya.¹

¹ Nuzul Syahril Ramadhan and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 431, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>.

Game online dapat membuat seseorang lupa waktu karena pada umumnya orang yang bermain *game online* akan melakukan aktivitas bermainnya secara berlebihan. *Gamers* menyatakan *game online* itu sangat menyenangkan, bisa memenuhi keinginan para pemain. Karena akses internet yang meluas dan mudah digunakan dimanapun dan kapanpun, *game online* saat ini tidak hanya dimainkan oleh masyarakat perkotaan saja melainkan masyarakat pedesaan juga memainkannya. *Game online* sekarang sudah bisa dimainkan melalui gawai sehingga lebih mudah dan praktis.

Ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak Arist Merdeka Sirait² mengatakan terjadi fenomena peningkatan kekerasan yang dilakukan anak akhir-akhir ini. "Anak mendaur ulang apa yang disaksikan berbagai media dan menyelesaikan masalah mereka dengan cara kekerasan, termasuk dari *game online*. *Game* berkelahi dan tembak-tembakkan itu sangat berbahaya." Hal ini dikarenakan anak masih berada dalam masa perkembangan, jadi mereka akan meniru apa yang dilihat dan melakukannya seperti apa yang mereka lihat. Bagi anak-anak, hal meniru ini adalah hal baru yang mereka dapatkan dalam pengamatan belajar hariannya.

Industri *esport* Indonesia saat ini terus tumbuh, ditandai dengan meningkatnya jumlah *gamers* yang mencapai 185 juta lebih. *Head of Commercial* Evos Tony Tham mengatakan, pertumbuhan industri ini tidak lepas dari peran pemerintah dan Pengurus Besar *Esport* Indonesia (PBESI) sebagai induk organisasi *esport* di Indonesia. Evos merupakan organisasi *gaming entertainment*

² Pusat Data dan Analisa Tempo, *Serba Serbi Online Game* (Jakarta: TEMPO Publishing, 2022), 12.

yang terus tumbuh mengembangkan potensi talenta muda sekaligus menjalin kerjasama dengan pihak lainnya. Sementara riset pasar Statista, pasar *esport* di Indonesia diperkirakan akan tumbuh sebesar 25,34 persen dari 2019 hingga 2028, dan mencapai 13,88 juta dolar AS pada tahun 2028 nanti.³

Pada tahun 2025, jumlah pemain *game online* mencapai 192,1 juta orang yang tersebar di berbagai *platform*. Dari angka tersebut, gawai menjadi *platform* terpopuler. *Mobile game* terpopuler di Indonesia salah satunya adalah *mobile legends*. Sejak pertama kali dirilis 14 Juli 2016 lalu, jumlah pemain MLBB terus bertambah dari tahun ke tahun. Menurut data Montoon selaku perusahaan pengembang dan penerbit *mobile legends*, di Indonesia jumlah pemain aktif *mobile legends* mencapai 35 juta pemain.⁴ Hal ini menandakan bahwa *game* telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Orang yang meniti karier di industri *game* umumnya berangkat dari hobi memainkannya. Latar pendidikanpun bisa berkecimpung di industri ini, asalkan memiliki kemampuan dan mau belajar. Namun bisa menjadi masalah jika bermain tidak sesuai prosedur dan membawa segi negatif bagi pemainnya, contohnya kecanduan. Bahkan menjadi hal yang tidak bermanfaat bagi pemain *game online*, seperti yang dijelaskan dalam hadis dibawah ini:

³ Eko Sutriyanto, “Jumlah Gamers Indonesia Kini Tembus 185 Juta Orang,” Tribuntechno, diakses dari <https://www.tribunnews.com/techno/2025/01/23/jumlah-gamers-indonesia-kini-tembus-185-juta-orang>, pada tanggal 23 Februari 2025 pukul 19.44 WIB.

⁴ Banu Adikara, “Jumlah Gamer di Indonesia Terus Meningkat, Diperkirakan Capai 192,1 Juta Orang di 2025, Salah Satu yang Paling Banyak Adalah Pemain Mobile Legends,” JawaPos.com, diakses dari <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/015230108/jumlah-gamer-di-indonesia-terus-meningkat-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-2025-salah-satu-yang-paling-banyak-adalah-pemain-mobile-legends>, pada tanggal 23 Februari 2025 pukul 19.52 WIB.

Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda,

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ⁵

“Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya.” (HR. Ahmad dan Tirmidzi)

Berdasarkan ayat diatas, dijelaskan bahwa hendaknya kita mengisi waktu kita dengan hal yang positif dan bermanfaat, tugas kita sangat banyak sedangkan waktu ini sangat sedikit, tidak layak bagi seorang muslim menghabiskan waktu yang sangat berharga dengan bermain *game* yang tidak bermanfaat.

Menurut Raehanul Bahraen⁶ dari hadis diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku yang baik bagi seorang muslim adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat bagi dirinya baik dunia maupun akhirat, sedangkan bermain *game* umumnya tidak bermanfaat.

Saat siswa bermain *game online* biasanya siswa sering mengalami emosi, begitu juga dengan siswa yang sudah kecanduan *game online*. Faktanya siswa yang kecanduan *game online* akan sulit mengatur durasi bermainnya sehingga menimbulkan emosi yang tidak stabil. Pada dasarnya pemain yang sudah menyukai *game* susah untuk fokus pada aktivitas sehari-hari dan berasa memiliki dunia sendiri. Siswa yang sudah kecanduan *game* akan memiliki kebiasaan bermain yang sulit dikontrol, hal ini membuktikan bahwa siswa akan banyak meninggalkan aktivitas baiknya.

⁵ Raehanul Bahraen, “Kecanduan Game itu Memusnahkan Waktu dan Keberkahan Hidup,” muslim.or.id, diakses dari <https://muslim.or.id/45161-kecanduan-game-itu-memusnahkan-waktu-dan-keberkahan-hidup.html>, pada tanggal 3 November 2024 pukul 07.11 WIB.

⁶ Ibid.

Penting bagi orang tua untuk mengenal tahap perkembangan emosi anak karena perkembangan emosi anak adalah fondasi untuk perilaku, kemampuan belajar dan kesehatan anak nantinya. Orang tua perlu memahami hal ini serta membantu anak agar bisa belajar dan tumbuh menjadi emosi positif. Sebab membiarkan anak menikmati emosi negatif bisa menjadi masalah pada kehidupan sosialnya kelak. Banyak sekali masalah emosional anak yang perlu kita waspadai, seperti halnya saat sedang merasa kesal (marah tanpa sebab), bosan bahkan sedang lelah, anak sering berubah menjadi pemarah dan egois (tidak mau dinasehati).⁷

Menurut Daniel Goleman dalam Shoni⁸, perkembangan emosi adalah kemampuan memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi diri sendiri serta mengelola emosi dengan baik dalam interaksi sosial.

Perkembangan emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami kondisi dan perasaan saat berinteraksi dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang baik secara emosional dapat mengendalikan perasaannya sendiri serta memahami dan merespon perasaan orang lain dengan tepat. Perkembangan emosi mengacu pada reaksi siswa terhadap berbagai perasaan yang dialami setiap hari dan membawa pengaruh besar terhadap cara

⁷ Erlita Mega, *Perkembangan Emosi pada Anak dan Cara Mengatasinya* (Yogyakarta: RUMAH BACA, 2023), 27.

⁸ Shoni Rahmatullah Amrozi, "PEMIKIRAN DANIEL GOLEMAN DALAM BINGKAI PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA (Kontribusi Pemikiran Daniel Goleman dalam Buku Emotional Intelligence Dalam Pembaharuan Pendidikan Islam di Indonesia)," *Al'Adalah* 22, no. 2 (2019): 111, <https://doi.org/10.35719/aladalah>.

pandang menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, tingkah laku dan menikmati hidup sebagai orang dewasa kelak.⁹

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 6 Pamekasan Tahun 2024 dengan siswa, diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang bermain *game online*. *Game online* yang banyak dimainkan diantaranya *Mobile Legends* dan *Free Fire*.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa masih tingginya minat siswa terhadap *game online* di SMP Negeri 6 Pamekasan. Selama PPL peneliti melihat secara langsung fenomena penggunaan *game online* padahal di SMP Negeri 6 Pamekasan ini tidak diperbolehkan membawa gawai tetapi masih ada siswa yang membawa ke sekolah dan bermain saat jam kosong, ketika mereka melakukan aktivitas penggunaan *game online* muncul emosi yang tidak disengaja salah satunya seperti berkata kasar dan kemungkinan itu bisa disebabkan oleh penggunaan *game online* yang mereka mainkan. Dan juga ditemukan beberapa siswa yang sudah menghabiskan dana hanya untuk *game online* yang mereka mainkan, alasan siswa menghabiskan dana untuk *game online* tersebut adalah memenuhi kepuasan tersendiri bagi pemain untuk merasa paling unggul. Durasi bermain rata-rata satu jam lebih karena merupakan salah satu hobi siswa untuk menghilangkan stres dan siswa juga merasa terhibur setelah bermain *game*.

⁹ Widiyah Dwi Wulan Sari, Danar Rizky Rananda, and Bestanun Arifin, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Pada Siswa Sekolah Dasar," *Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 1 (Maret, 2024): 11–12, https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1_993.

¹⁰ Observasi dan Wawancara di SMP Negeri 6 Pamekasan, 30 September 2024.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosional Pada Siswa Di SMP Negeri 6 Pamekasan”.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis dalam penelitian ini diharapkan menjadi tambahan rujukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan mengenai perkembangan emosional pada siswa dalam kaitannya dengan penggunaan *game online*.

2. Kegunaan Praktis

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

a. Bagi Guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan menambah wawasan tentang seberapa berpengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional siswa. Mereka bisa memberikan

pendampingan yang lebih tepat dan membimbing siswa ke arah yang lebih positif.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan sumber informasi serta referensi terkait penggunaan *game online* terhadap siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosional dan siswa dapat lebih menyadari perubahan emosional yang mungkin terjadi akibat bermain *game online*.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk mengevaluasi anak dalam penggunaan *game online*, serta bisa mengajarkan orang tua untuk lebih peka dalam memantau perubahan emosional yang terjadi pada anak sehingga mereka bisa memberikan dukungan emosional yang tepat.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel X (Penggunaan *Game Online*) dan variabel Y (Perkembangan Emosional).

Adapun ruang lingkup materi dan lokasi penelitian ini:

1. Ruang lingkup materi

- a. Kajian teori tentang *game online mobile legends* dan *free fire*.

- b. Kajian teori tentang perkembangan emosional pada siswa.

2. Ruang lingkup lokasi

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 6 Pamekasan.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang berkaitan dengan masalah penelitian dan kebenarannya sudah diterima oleh peneliti.¹¹

Berikut asumsi dalam penelitian ini:

1. Perkembangan emosi pada siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.
2. Kemampuan mengelola emosi sangat penting untuk beradaptasi dengan berbagai situasi dalam kehidupan sosial.
3. Penggunaan *game online* yang tidak terkontrol akan mengarah pada kecanduan.
4. *Game online* adalah salah satu bentuk hiburan yang mudah diakses karena perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ha : Ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan.

¹¹ Institut Agama Islam Negeri Madura, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Pamekasan: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020), 17.

2. H₀ : Tidak ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Supaya terhindar dari kesalahpahaman mengenai maksud dari judul penelitian ini, penulis akan menjelaskan istilah terkait judul penelitian yakni:

1. *Game online* adalah permainan yang terhubung melalui jaringan internet dan dapat dimainkan secara bersamaan di seluruh dunia. Indikator penggunaan *game online* yakni: *Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Conflict*, dan *Problem*.
2. Perkembangan emosional merupakan kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Indikator perkembangan emosional yakni: Kesadaran Diri, Pengelolaan Diri, Motivasi Diri, Empati, dan Keterampilan Sosial.
3. Siswa adalah anak yang sedang belajar dan bersekolah di SMP Negeri 6 Pamekasan.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pencarian persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian tersebut sebagai berikut:

1. **Widiyah Dwi Wulan Sari dkk dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah**

Dasar”¹²

Hasil dari penelitian Widiyah Dwi Wulan Sari dkk yaitu menemukan bahwa di SDN karanggeneng ada jumlah tiga siswa yang kecanduan *game online*. Teknik pengumpulan data yang telah digunakan dalam penelitian Widiyah Dwi Wulan Sari dkk adalah observasi yang dilakukan selama satu hari dan wawancara terhadap ketiga anak tersebut. Pendekatan kualitatif pada penelitian Widiyah Dwi Wulan Sari dkk juga digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosional anak dan perilaku anak pada usia sekolah dasar. Tujuan dari jurnal ini untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa sekolah dasar akibat *game online* dan bagaimana pandangan orang tua terhadap siswa yang menggunakan *game online* di sekolah dasar.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya hiburan *game online* tersebut dapat memberikan dampak negatif pada penggunaanya. Contohnya yaitu pada perkembangan emosi anak, salah satunya anak lebih emosi dan juga lebih agresif serta mudah sekali berkata yang tidak baik karena kurangnya interaksi anak terhadap orang yang ada disekitarnya.

Persamaan penelitian Widiyah Dwi Wulan Sari dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi pada siswa.

¹² Widiyah Dwi Wulan Sari, Danar Rizky Rananda, and Bestanun Arifin, “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 1 (Maret, 2024), https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1_993.

Dan perbedaannya terletak pada metode penelitian, penelitian yang sedang dilakukan peneliti menggunakan metode kuantitatif sedangkan Widiyah Dwi Wulan Sari dkk ini menggunakan metode kualitatif. Perbedaan lainnya juga terletak pada lokasi penelitian, lokasi penelitian Widiyah Dwi Wulan Sari dkk terletak di SDN karanggeneng sedangkan lokasi penelitian yang sedang dilakukan peneliti terletak di SMP Negeri 6 Pamekasan.

2. Ali Amran dkk dengan judul “Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar”¹³

Jurnal ini menjelaskan mengenai kecanduan *game online Mobile Legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar. Dalam penelitian Ali Amran dkk ditemukan hasil yang menunjukkan bahwa siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Terbukti dengan lamanya siswa yang bermain *game online* sehingga berpengaruh pada emosi sensoris dan emosi psikis siswa yang membuat siswa kurang istirahat sampai jatuh sakit. Karena kecanduan *game online* siswa sering sakit hati, marah, bahkan sampai berkata kotor akibat kalah dalam bermain *game online*.

Dalam penelitian ini diketahui bahwa kecanduan *game online* hanya memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Orang tua dan guru berperan penting untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*, dengan cara memberikan arahan atau nasihat serta melakukan pendekatan

¹³ Ali Amran dkk, ‘Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar’, *Jurnal Patriot*, 2.4 (2020).

pada siswa agar siswa terlepas dari kecanduan *game online*.

Persamaan penelitian Ali Amran dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas *game online Mobile Legends* terhadap aspek emosi siswa dan sama-sama melibatkan siswa sekolah usia remaja sebagai subjek.

Dan perbedaannya penelitian Ali Amran dkk ini menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan lainnya juga terletak pada lokasi penelitian, lokasi penelitian Ali Amran dkk dilakukan di SMAN 3 Batusangkar Sumatera Barat sedangkan penelitian yang sedang dilakukan peneliti terletak di SMP Negeri 6 Pamekasan.

3. Mita Annisa dengan judul skripsi “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar”¹⁴

Penelitian Mita Annisa ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Dari hasil penelitian Mita Annisa ini ditemukan hasil bahwa variabel X (kecanduan *game online*) memiliki hubungan yang sangat kuat dengan variabel Y (emosi).

Persamaan dalam penelitian Mita Annisa dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan teknik pengumpulan data dengan melakukan penyebaran

¹⁴ Mita Annisa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar,” *UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, no. 4916 (2022).

angket serta dokumentasi. Persamaan lainnya terletak pada topik penelitian yang sama-sama membahas *game online* dan aspek emosional remaja.

Dan perbedaannya terletak pada subjek penelitian, penelitian Mita Annisa ini subjek penelitiannya mencakup kelompok remaja yang lebih luas, sedangkan subjek penelitian yang sedang dilakukan peneliti hanya mencakup kelompok remaja di jenjang SMP. Perbedaan lainnya juga terletak pada lokasi penelitian, dalam penelitian Mita Annisa lokasi penelitiannya di Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar, sedangkan lokasi penelitian yang sedang dilakukan peneliti yaitu di SMP Negeri 6 Pamekasan.