

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bidang teknologi informasi atau yang biasa dikenal dengan *Information and Technology* (IT) mengalami perkembangan cukup signifikan pada sekitar awal tahun 1970 – 1980. Perkembangan teknologi informasi saat ini membawa pengaruh yang cukup besar terhadap segala aspek kehidupan masyarakat dunia, termasuk Negara Indonesia. Banyak tercipta produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti *smart TV*, komputer, laptop, *smartphone* dan berbagai fitur *interconnection network* (internet). Kemudahan bisa didapatkan dengan memanfaatkan produk-produk tersebut salah satunya dengan mengakses internet melalui komputer, laptop ataupun *smartphone* sebagai media hiburan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Mukodin (Anuryatin et al., 2016) bahwa fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah untuk mengakses berbagai aplikasi *chatting* dan *online meeting* (*Email, WhatsApp, Zoom, Webex*), media sosial (*Instagram, Tiktok, Facebook*) dan fitur hiburan (*Game Online*).

Game adalah fitur yang dapat dimainkan baik secara *online* maupun *offline* yang bertujuan untuk *refreshing* dan biasanya dimainkan dengan cara berkompetisi untuk memperoleh kemenangan. *Game online* merupakan permainan berbasis elektronik bersifat menghibur yang terhubung dengan internet agar dapat dimainkan oleh banyak orang. *Game* saat ini berbeda dengan *game* jaman dahulu. *Game* jaman dahulu hanya bisa dimainkan secara tatap muka oleh beberapa orang

saja dalam waktu dan tempat yang terbatas. Berbeda dengan *game* jaman sekarang yang dengan mudahnya dimainkan kapanpun, di manapun dan berapapun orang yang akan memainkannya. Hal ini dikemukakan juga oleh Poetoe (Motoh et al., 2020) bahwa *game online* adalah media hiburan yang tersambung dengan jaringan internet sehingga orang yang memainkannya hanya cukup mengakses satu permainan yang sama menggunakan laptop, komputer atau *handphone* di waktu yang sama pula meskipun berbeda tempat.

Game online termasuk dalam jejaring sosial sebagai media rekreasi yang diminati oleh berbagai lapisan usia, baik dari usia anak, usia remaja, maupun usia dewasa. Usia anak-anak dan remaja mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih sering memainkan *game online* dari pada usia dewasa. Pengguna *game online* di Indonesia bertambah banyak setiap pertambahan tahun, hal ini sesuai hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 bahwa penggunaan aplikasi yang paling banyak oleh masyarakat adalah *game online* sebesar 16,5% dan diperkirakan akan mengalami peningkatan sebesar 21,6% pada tahun 2025. Data pengguna *game online* lainnya berasal dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 bahwa penggunaan *game online* pada usia 0 – 18 tahun mencapai 46,2%. Hal ini dapat diartikan bahwa tahun 2023 mengalami peningkatan hampir tiga kali lipat dari tahun 2020 dan jauh melebihi perkiraan tahun 2025 menurut APJII.

Banyak siswa-siswa yang sangat cepat merespon perkembangan *game online* dengan mengunduhnya melalui *smartphone* mereka. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Irmawati dan Suhaeb (Aprilianto, 2020) segala hal terbaru yang

muncul di media sosial akan menjadi perbincangan serius termasuk *game online*. Fenomena ini juga yang sedang terjadi di kalangan remaja awal yang menginjak bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Magelang. Menurut riset dan studi yang dilakukan oleh Tegar pada tahun 2023 yang dilakukan dari SMP Negeri 1 Magelang hingga SMP Negeri 12 Magelang dengan responden sebanyak 347 siswa menyebutkan bahwa sebanyak 275 siswa (79,2%) bermain *game online*. Penelitian lebih spesifik dilakukan oleh Andi Saputro pada tahun 2020 di SMP Negeri 11 Magelang dengan responden sebanyak 86 siswa menyebutkan bahwa jumlah siswa yang teridentifikasi kecanduan *game online* tingkat sedang sebanyak 57 siswa (66,3%). Keterangan lain dikemukakan oleh guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 11 Magelang bahwa pada tahun 2024 siswa kelas 7 sebanyak 251 siswa dan siswa kelas 8 sebanyak 204 siswa dengan rentang usia 13 – 15 tahun yang teridentifikasi bermain *game online* mencapai 75% atau sebanyak 341 siswa.

Banyaknya siswa yang bermain *game online* perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif di berbagai aspek kehidupan. Dampak *game online* merupakan suatu akibat bermain *game online* baik positif maupun negatif. Hal ini juga disampaikan oleh Utomo dan Wibawa (Zendrato et al., 2022) dampak *game online* adalah pengaruh yang menimbulkan akibat atau menimbulkan perubahan setelah bermain *game online*. Mengatur waktu untuk bermain *game online* penting dilakukan karena dapat berdampak pada fisik, mental maupun perilaku sosialnya. Perilaku sosial adalah tingkah laku khusus yang ditunjukkan kepada orang lain. Perilaku sosial seseorang adalah menanggapi respon dari tindakan seseorang dengan berbagai cara. Menurut Hurlock (Nasution et al., 2022)

secara istilah perilaku sosial bermakna memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan tuntutan sosial melalui berbagai aktivitas.

Game online biasanya dimainkan di waktu luang sebagai media hiburan. *Game online* jika dimainkan pada waktu yang tepat akan memiliki dampak positif terhadap perilaku sosialnya seperti membentuk perilaku relasi karena bermain *game online* dapat menambah teman dan memperkuat hubungan pertemanan; serta melatih kemampuan kerjasama dan melatih keterampilan komunikasi karena dalam *game online* harus menyusun strategi kemenangan dengan baik. Hal ini diperkuat oleh Nasution et al., (2022) bahwa dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa dari sudut pandang positif antara lain perilaku relasi, kemampuan kerjasama dan keterampilan komunikasi.

Game online akan menimbulkan dampak negatif jika dimainkan dalam waktu yang berlebihan terutama siswa yang sedang memasuki fase remaja. Usia remaja inilah mereka mengalami perubahan fisik, perubahan hormon, ketidakstabilan emosi, dan sedang berada di fase mencari identitas diri sehingga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan tertarik mencoba hal-hal baru terutama hal yang membuat senang. Usia remaja belum memiliki kemampuan untuk bertindak bijaksana sehingga rentan melakukan hal-hal yang menyimpang. Dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa antara lain adalah lupa waktu, bersikap apatis dan berbicara kasar (*trash talk*).

Game online juga berdampak pada siswa di SMP Negeri 11 Magelang. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andi Saputro pada tahun 2020 menyebutkan bahwa dari jumlah responden sebanyak 86 siswa terdapat 57 siswa

(51,1%) berada dalam kategori siswa terdampak *game online* ditandai dengan remaja yang lupa waktu, bersikap apatis dan berkata kasar. Sejalan dengan pendapat Nasution et. al., (2022) bahwa dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa adalah lupa waktu, bersikap apatis dan berkata kasar (*trash talk*).

Menanggapi fenomena tersebut, pihak sekolah telah melakukan upaya untuk mengurangi siswa bermain *game online* di sekolah dengan cara tidak memperbolehkan siswa membawa *smartphone* ke sekolah. Menurut keterangan dari pihak sekolah, usaha yang telah diupayakan tersebut belum memiliki hasil yang maksimal sehingga diperlukan solusi lain untuk menangani permasalahan tersebut. Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian guna memperoleh gambaran secara empiris mengenai topik ini dengan judul penelitian “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 11 Magelang”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Bagaimana Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 11 Magelang?”. Rumusan masalah penelitian dapat diuraikan dalam sub-sub pertanyaan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik responden?
2. Bagaimana dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang?
3. Bagaimana dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan salah satunya tujuan umum. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran empiris tentang dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran empiris mengenai :

1. Karakteristik responden.
2. Dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang.
3. Dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan ilmu serta teori praktik pekerjaan sosial khususnya dalam mengurangi dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat memberikan bantuan pemikiran dalam :

1. Upaya mengurangi timbulnya masalah yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang.
2. Dasar pertimbangan bagi pihak sekolah mengenai pembentukan program berkelanjutan untuk siswa dalam rangka mengurangi dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I **PENDAHULUAN**, memuat tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II **TINJAUAN KONSEPTUAL**, memuat tentang penelitian terdahulu, tinjauan tentang dampak, tinjauan tentang permainan, tinjauan tentang *game online*, tinjauan tentang kecanduan *game online*, tinjauan tentang perilaku sosial, tinjauan tentang siswa, tinjauan tentang remaja, tinjauan tentang pekerjaan sosial, tinjauan tentang pekerja sosial di *setting* pendidikan, tinjauan tentang metode pekerjaan sosial dengan kelompok, tinjauan tentang konseling kelompok dan kerangka pemikiran.

BAB III **METODE PENELITIAN**, memuat tentang desain penelitian, sumber data, definisi operasional, populasi dan sampel, uji validitas dan uji reliabilitas alat ukur, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta langkah dan jadwal penelitian.

- BAB IV** **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, memuat tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V** **USULAN PROGRAM**, memuat tentang dasar pemikiran, nama program, tujuan program, sasaran program, pelaksana program, metode dan teknik, kegiatan yang dilakukan, rencana anggaran biaya, langkah-langkah pelaksanaan, analisis kelayakan program dan indikator keberhasilan.
- BAB VI** **SIMPULAN DAN SARAN**, memuat kesimpulan dan saran hasil penelitian.