

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan dengan perantara jaringan internet, selalu menggunakan teknologi terkini seperti *smartphone*, laptop, komputer, data seluler, dan *wifi*. *Game online* memiliki tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya (Annisa, 2023). Menurut artikel yang dimuat di *website* *eraspace.com* terdapat beberapa kategori *game online* antara lain: 1) *casual*, 2) *battle royale*, 3) *Multiplayer Online Battle Arena* atau MOBA, 4) *Roleplaying Game* atau RPG, 5) *Simulation*, 6) *First Person Shooter* atau FPS, dan 7) *Music Game*.

Menurut laporan *We Are Social* dalam artikel yang dimuat di *website* *databoks.com*, Indonesia menempati peringkat ketiga di dunia untuk jumlah pemain *game online*, dengan 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun yang aktif memainkan *game online* pada bulan Januari 2022. Sementara itu, Filipina menduduki peringkat pertama dengan 96,4% pengguna internet yang bermain *game online*, diikuti oleh Thailand di posisi kedua dengan persentase sebesar 94,7%. Vietnam menempati peringkat keempat karena 93,4% pengguna internet di negara tersebut aktif bermain *game online*. Selanjutnya, India dan Taiwan

memiliki persentase masing-masing sebesar 92% dan 91,6%. Menurut laporan *We Are Social*, mayoritas yaitu 83,6% pengguna internet berusia 16-64 tahun di seluruh dunia, terlibat dalam bermain *game online* menggunakan berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan komputer. Sementara itu, sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk kegiatan bermain *game online*.

Game online digemari oleh kalangan anak muda terutama anak sekolah. Fenomena ini terkait dengan tingginya minat terhadap *game online* yang sebagian besar diikuti oleh pelajar dari tingkat SD, SMP, hingga SMA. Menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2023, adapun rentang usia masyarakat Indonesia yang kecanduan *game online* mulai antara lain untuk anak-anak usia nol hingga 18 tahun sebesar 46,2 persen. Sementara anak muda usia 18-25 tahun sebesar 38,5 persen dan di atas 25 tahun sebesar 15,3 persen. Berdasarkan hasil observasi peneliti, ditemukan bahwa anak usia sekolah yang menggunakan *smartphone* umumnya memiliki paling tidak satu *game online* yang rutin dimainkan. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila anak-anak pada usia yang masih sekolah tersebut lebih mahir dalam bermain *game online* dibandingkan dengan orang dewasa. Era modern ini, anak-anak yang baru berusia 5 tahun pun sudah mahir dalam menggunakan *smartphone*.

Rutinitas bermain *game online* yang tinggi dapat membawa dampak yang positif atau negatif. Di satu sisi, manfaat positif dapat diperoleh melalui prestasi misalnya menjuarai *event* internasional *e-sport* atau manfaat lain seperti hiburan dan relaksasi. Namun, pada kenyataannya orang yang saat ini menyalahgunakan

game online dengan bermain secara berlebihan, menggunakannya sebagai pelarian dari realitas kehidupan yang berujung pada terjadinya kecanduan. Secara spesifik, dampak negatif dari *game online* dapat dilihat berbagai aspek kehidupan anak sekolah antara lain perilaku agresif misalnya berkata kasar, hal ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif yang cukup besar bagi anak sekolah ketika dimainkan secara berlebihan dan kurang pengawasan dari orang tua.

Penyebab perilaku agresif yang timbul dari *game online* dapat berbeda-beda berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan. Salah satu jenis *game online* terdapat konten kekerasan yaitu *game* dengan banyak adegan kekerasan atau pertarungan dapat membuat pemain terbiasa dengan kekerasan yang bisa mengakibatkan munculnya perilaku agresif. Pemain mungkin cenderung meniru perilaku agresif yang dilihat di dalam *game*. Tak hanya konten kekerasan, *game* yang sangat kompetitif, seperti *game* PUBG atau strategi dapat meningkatkan tingkat stres dan frustrasi ketika kalah yang dapat memicu perilaku agresif.

SMPN 35 Bandung merupakan salah satu sekolah di Kota Bandung yang memiliki siswa sebanyak 1.028 siswa. Siswanya terdiri dari kelas VII sebanyak 356 siswa, kelas VIII 357 siswa, dan kelas IX 315 siswa. Berdasarkan hasil peninjauan yang dilakukan peneliti bersama dengan Guru BK di SMPN 35 Bandung, menunjukkan bahwa di kelas VII SMPN 35 Bandung, terdapat 261 siswa yang aktif bermain *game online*. Kelas VII merupakan masa awal transisi siswa dari SD ke SMP didasarkan pada perspektif Lev Vygotsky dalam jurnal Syarif (2020) penelitian ini di kalangan siswa kelas VII berada dalam zona perkembangan dekat yang baru saat mereka mulai mengeksplorasi *game online*

yang lebih kompleks dan menantang. Ketika mereka memasuki SMP, mereka dihadapkan pada tantangan akademis dan sosial yang lebih kompleks, yang membutuhkan bimbingan dan dukungan dari guru dan orang tua. Peneliti mendapatkan informasi kecenderungan bermain *game online* ini memberikan dampak negatif terhadap perilaku siswa. Waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar menjadi berkurang karena mereka terlalu asyik bermain *game online* tersebut. Siswa menunjukkan kecenderungan untuk malas-malasan saat mengerjakan tugas sekolah dan menuntut ilmu. Selain itu, mereka berperilaku agresif secara verbal mudah mengeluarkan kata-kata kasar yang kemungkinan mereka tiru saat bermain *game online* karena biasanya ada *game online* memiliki fitur *voice chat* sehingga dapat mengobrol saat *game online* berlangsung. Kebiasaan menggunakan kata kasar ini tidak hanya terbatas pada saat bermain *game online*, namun juga dapat diluar waktu bermain *game online*. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa dampak bagi perilaku agresif siswa. Robert Baron dalam Alifia (2019) menyatakan bahwa perilaku agresif adalah tingkah laku yang ditunjukkan untuk melukai dan merugikan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut.

Penelitian tentang *game online* terhadap perilaku agresif siswa sudah pernah diteliti oleh Tammy pada tahun 2014, Ulfie pada tahun 2020, dan Sri pada tahun 2022 dianggap sangat penting untuk mengembangkan kebijakan dan program yang efektif untuk mencegah perilaku agresif. Atkinson dkk dalam Fernanda (2019) menyebutkan terdapat tiga aspek perilaku agresif yaitu fisik, verbal, dan, merusak/menghancurkan harta benda milik orang lain. Berlandaskan

dari penelitian terdahulu, peneliti ingin memperkuat kebenaran dari aspek-aspek tersebut yang dapat menyebabkan perilaku agresif merupakan keterbaruan atau novelty dari penelitian yang diteliti. Hal ini yang membuat keingintahuan peneliti untuk mengetahui dampak *game online* yang menyebabkan perilaku agresif siswa kelas VII SMPN 35 Bandung ini merupakan fenomena yang sedang marak di lingkungan siswa SMPN 35 Bandung, sehingga menarik dan penting untuk diteliti dalam hal ini yang membedakan dengan penelitian terdahulu yang meneliti tentang Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa SMPN 1 Sungai Tarab. Diharapkan dengan menggunakan aspek yang berbeda akan terlihat gap penelitian antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan.

Profesi Pekerjaan Sosial merupakan salah satu profesi yang berpraktik dalam bidang pendidikan. Dalam praktiknya, pelayanan yang diberikan oleh pekerja sosial berkaitan dengan aspek-aspek kesejahteraan siswa, termasuk melindungi dan mempromosikan perkembangan kesehatan, sosial, dan psikologis, dan menyelamatkan kondisi sosial yang buruk dan mengganggu perkembangan siswa. Masalah *game online* menyebabkan beberapa perilaku agresif bagi siswa dan pada irisan inilah Pekerja Sosial dapat berperan dalam memberikan pelayanan dan mengubah perilaku siswa kelas VII sehingga siswa berperilaku lebih baik atau selektif dalam penggunaan *game online* agar selalu dapat menunjang prestasi siswa dan membentuk perilaku siswa yang baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik dan merasa penting untuk meneliti Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan

penelitian berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung?”. Adapun perumusan masalah penelitian ini difokuskan pada sub-sub permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik responden?
2. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung pada Aspek Fisik?
3. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung pada Aspek Verbal?
4. Bagaimana dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung pada Aspek Merusak/menghancurkan Harta Milik Orang Lain?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung. Selanjutnya secara khusus, tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambar tentang:

1. Karakteristik responden.
2. Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung pada Aspek Fisik.

3. Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung pada Aspek Verbal.
4. Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung pada Aspek Merusak/menghancurkan Harta Milik Orang Lain.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung ini dilakukan dengan maksud memberikan manfaat teoritis serta praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan khazanah untuk pengembangan ilmu Praktik Pekerjaan Sosial dan memberikan kontribusi pada pengembangan materi Mata Kuliah Praktik Pekerjaan Sosial Anak dan Praktik Pekerjaan Sosial Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pemecahan masalah yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap perilaku agresif siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengaplikasian untuk penyusunan kebijakan.

1.5 Sistematika Penulisan

Proposal penelitian ini disusun dengan sistematika sesuai dengan Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pekerjaan Sosial yang ada di Poltekesos Bandung, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II KAJIAN KONSEPTUAL

Memuat tentang penelitian terdahulu serta teori-teori yang relevan dengan penelitian, dan kerangka pikir penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Memuat tentang desain penelitian, sumber data, definisi operasional, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas alat ukur, teknik pengumpulan data, teknik analisa data serta jadwal dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Memuat tentang gambaran lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan

BAB V USULAN PROGRAM

Memuat tentang dasar pemikiran, nama program, tujuan, sasaran, pelaksana program, metode dan teknik, kegiatan yang dilakukan, langkah-langkah pelaksanaan, rencana anggaran biaya, analisis kelayakan, dan indikator keberhasilan.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Memuat tentang simpulan dan saran.