

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi dan informatika yang semakin maju khususnya di bidang internet semakin memudahkan setiap orang untuk mencari informasi yang diperlukan baik di bidang kesehatan, pendidikan, informasi atau bisa menjadi hiburan semata. Bagian dari aplikasi online yang banyak digunakan sekarang yakni game online. Game online menyediakan hiburan agar bebas dari penat akibat aktivitas yang dilakukan, selain itu game online juga mampu menambah konsentrasi.

Menurut riset yang dikerjakan oleh Pokkti, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), total gamers Indonesia tahun ini menjangkau 60 juta dan kira-kira akan bertambah 100 juta pada tahun 2020.

Ketika seseorang telah bermain game online, dia melupakan hal-hal penting yang harus dilakukan. Sesuai penelitian American Medical Association (AMA), keluarnya zat-zat yang memunculkan rasa bahagia dan nyaman ketika bermain game online pada seseorang, membuat pemainnya merasa ketagihan atau kecanduan bermain game online.

Kecanduan game online bisa didefinisikan pada penggunaan game online yang lewat batas yang memicu tanda atau gangguan

psikologis, emosional, serta tingkah laku, tergolong hilangnya kontrol diri, toleransi, dan penarikan diri dari game.

Griffiths, Davies dan Chappell (2004). Game online dengan intensitas tinggi dapat dinikmati oleh semua orang, terutama siswa usia sekolah. Kecanduan game internet umum terjadi pada anak-anak yang usianya 7 dan 12 tahun. Anak pada usia ini mengalami perubahan yang signifikan dalam perkembangan biologis, psikologis, kognitif, sosial dan spiritual. Jadi anak di usia ini mudah dipengaruhi oleh banyak hal. Bergeser ke cara berpikir yang semakin rasional, anak usia sekolah sangat mudah menjadi kecanduan game. Kementerian Kesehatan (2011).

Sesuai Lemmens (2009), anak-anak usia sekolah dominan cenderung dan cenderung menggunakan game online dibandingkan orang dewasa. Anak-anak terpicu dengan game online sebab tertarik dengan kompetisi permainan yang menantang anak-anak.

Hurlock (2008) berpendapat jika permainan yang ketertarikannya tinggi untuk anak sekolah ialah permainan kompetitif. Selain itu, semangat yang tinggi pada permainan game online di lingkup siswa usia sekolah juga mungkin disebabkan karena permainan ini cukup mudah untuk digunakan yaitu hanya bermodalkan smartphone dan koneksi internet. Selain itu, penulis mewawancarai beberapa siswa. Salah satu siswa bermain game online dalam jangka 2-3 jam pada hari sekolah dan hampir 7 jam pada

saat liburan sekolah, namun siswa tersebut mengaku bermain game online tidak mengganggu tugas sekolahnya karena tugas sekolah selalu dikerjakan lebih awal. Dan tiga siswa bermain game online yang berdurasi 1-2 jam dan mengakui bahwa bermain game mengganggu sekolah dan pekerjaan rumah di masa kanak-kanak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka yang menyukai game online sulit mengendalikan diri. Hal ini selaras pada penelitian (Shavira, 2017) mengenai hubungan pengendalian diri dengan kecanduan game online. Kecanduan game online bisa berdampak pada kesehatan mental yaitu mengurangi stres akibat terlalu sibuknya aktivitas, memburuknya keadaan keuangan dan juga kurangnya kontrol diri. Individu dengan kontrol diri yang bagus dapat mengendalikan tingkah laku dengan menahan kepuasan untuk memperoleh hal yang lebih bermanfaat Puspita dan Mulyana (2013).

Kontrol diri setiap orang tidak sama. Ada orang yang mempunyai pengendalian diri yang tinggi dan ada juga yang memiliki pengendalian diri yang rendah. Anak yang kontrol dirinya buruk sulit mengatur perilakunya, namun anak yang kontrol pribadinya baik mungkin tidak akan berperilaku baik ketika mereka kecanduan game internet.

Papalia (2004) menegaskan jika pengendalian diri adalah potensi seseorang dalam menyesuaikan tingkah lakunya agar dapat diterima oleh masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan

internet secara aktif memerlukan waktu untuk pengendalian diri, sehingga dapat mengalokasikan waktu dengan baik dan tidak mengganggu tugas sekolah.

Berk (2018) menegaskan jika pengendalian diri merupakan potensi personal agar menolak dorongan atau desakan sementara yang berlawanan dengan perilaku yang melanggar norma sosial. Chaplin (2006) mendefinisikan pengendalian diri sebagai kemampuan mengendalikan perilaku seseorang dan menekan perilaku impulsif. pengendalian diri adalah kode etik yang mengacu pada pertimbangan sebelum beraksi atau menetapkan suatu hal. Semakin tinggi pengendalian diri maka semakin kuat pengendalian perilakunya (Ghufron dan Risnawati, 2010).

Selain alasan peneliti mengambil subjek siswa SDN 005 Sungai Kunjang, alasannya juga karena kecenderungan siswa SDN 005 Sungai Kunjang mengalami kecanduan game online. Sesuai pemaparan di atas maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Internet Pada Siswa di SD 005 LoaBuah Sungai Kunjang Samarinda”.

B. Rumusan Masalah

Selaras dengan persoalan yang dipaparkan oleh penulis di latar belakang, makalah ini merumuskan masalah, bagaimana relasi kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa di SDN 005 Sungai Kunjang?

C. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan umum dan tujuan spesifik yakni :

1. Tujuan umum: Tujuan dari penelitian ini ialah agar melihat relasi pengendalian diri dengan adiksi game internet pada siswa di SDN 005 Sungai Kunjang.
2. Tujuan khusus: Identifikasi karakteristik responden SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda meliputi umur dan jenis kelamin SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda
3. Mengetahui gambaran kecanduan game online di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda
4. Menganalisis relasi kontrol diri dengan kecanduan game online di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan penulis diinginkan bisa berguna untuk siswa SDN 005 Sungai Kunjang, dimana penelitian ini mampu menjadi bukti jika mereka wajib memiliki kontrol diri yang positif untuk mengontrol perilakunya.

E. Keaslian Penelitian

Untuk menangkal duplikasi pada hasil pencarian, penulis memaparkan penelitian yang dikerjakan sebelumnya dan relatif pada pencarian ini, antara lain:

1. Penelitian Alfin Riza Masyita (2016) "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Internet Gaming Pada Pemain Dota 2

Malang". Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif non-eksperimental dengan menggunakan model regresi. Hasil penelitian membuktikan jika pengendalian diri pemain Dota 2 Malang memberikan pengaruh sebesar 19,4% terhadap kecanduan game online. Hal tersebut bisa dimaknai dengan pengendalian diri yang tinggi, kecanduan game online yang rendah. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian ini merupakan keduanya menguji pengaruh pengendalian diri terhadap kecanduan game internet. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian ini yakni di objek penelitiannya, yaitu penelitian ini melibatkan para pemain Dota 2 yang ada di kota Malang, dimana Dota 2 adalah nama sebuah game online yang mampu diaplikasikan di PC atau Komputer saja. . Penelitian ini lebih banyak membahas tentang game online secara umum atau seluruh macam game online.

2. Pada penelitian ini penulis berpedoman pada penelitian yang dilaksanakan oleh Andi Afiyah Ariqohsari Yaksan, Nim, mahasiswa psikologi Universitas Persada, Indonesia, Y.A.I Jakarta. Judul Skripsi: Pengaruh Pengendalian Diri dan Kesenangan pada Permainan Online di DZ Game Center Depok. Hasil penelitian menampakan jika pengendalian diri berpengaruh terhadap gaya bermain online $t = -;$ (p) dan $t;$ dan hubungan antara kesenangan dengan kecanduan internet gaming adalah $t = (p)$

andlt; . Selain itu, hasil yang diperoleh dari hasil regresi berganda adalah $F = (p)$ andlt; . Hal tersebut menunjukkan jika H_a “Pengaruh Kontrol Diri dan Kesendirian terhadap Kecanduan Game Internet di DZ Game Center Depok” diterima. Kesamaan dari penelitian ini adalah keduanya meneliti pengendalian diri dan kecanduan judi internet. Persamaan berikut juga memakai metode kuantitatif. Bedanya penelitian di atas menyangkut perasaan kesepian, namun penelitian yang dilakukan penulis hanya menyangkut pengendalian diri dan kecanduan game internet. Hal lain yang berbeda yakni penelitian diatas dilakukan di Depok, penulis melakukan penelitian di Loa Buah. , Samarinda Perbedaan selanjutnya adalah penelitian di atas memakai penelitian regresi berganda, sedangkan penulis memakai penelitian korelasional.

3. Pengki Saputra, Nim Mahasiswa, Dakwah, Fakultas Adabi dan Dakwah Ushuluddin Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Judul Skripsi : “Pengendalian Diri pada Pecandu Game Mobile Legends di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Hasil penelitian membuktikan jika remaja yang kecanduan Game Mobile Legends di Kecamatan Kebun Beler Kota Bengkulu tidak memiliki pengendalian diri yang baik. Remaja – Tanggungan Orang Lanjut Usia pada Game Mobile Legends Game Mobile Legends Kota Bengkulu di kecamatan Kebun Beler, merasakan kecanduan

game Mobile Legends Games, menjadi remaja yang perkataannya kotor, berkata kasar, para remaja - usia tersebut malas, lupa jangka sholat, dominan terlambat. , tidak teratur , tidak mau berinteraksi dengan lingkungan saat makan dan tidur. Persamaan penulisan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang kecanduan dan game internet. Bedanya dengan penelitian di atas ialah penelitian di atas berkaitan dengan pengendalian diri remaja yang kecanduan game mobile legenda, sedangkan penulis menyelidiki hubungan antara pengendalian diri dengan kecanduan game internet. Perbedaan lain dibandingkan penelitian ini adalah lokasi penelitiannya berbeda, belajar di buah Loa, samrinda. Yang menjadi pembeda penelitian berikut ini adalah metode penelitiannya, yaitu. metode kualitatif digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif.

4. Hasil penelitian Tengi, Li dan Liu (2014) membuktikan jika ditemui timbal balik antara agresi siswa, kecanduan internet dan pengendalian diri yang buruk. Selain itu, penelitian Mehroof dan Griffith (2010) terhadap 123 mahasiswa di East Midlands University di Inggris menemukan jika lima ciri (neurotisme, pencarian sensasi, kecemasan, pengendalian diri, dan agresi) secara signifikan dikaitkan dengan game online. kecanduan Hal tersebut diperkuat dengan hasil riset Budh dan Endang (2016)

yang menunjukkan bahwa online gamer X di salah satu game center di Semarang mempunyai koefisien korelasi sebesar -0,817 antara pengendalian diri dengan ketekunan bermain game online, dimana $p = 0,00$ ($p < 0,01$), yang berarti semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah ketekunan memainkan game online.

5. Perbedaan antara beberapa penelitian itu menunjukkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya telah menekankan pengendalian diri sosial sebagai konsekuensi dari kecanduan internet dan game internet usia remaja dan orang dewasa. Akan tetapi penelitian yang dilakukan peneliti mengenai pengendalian diri dan ketekunan bermain game online pada anak sekolah. Hal ini membuktikan jika penelitian yang dilaksanakan tidak sama dengan beberapa penelitian yang lebih dahulu dan memberi kesan jika penelitian yang dikerjakan belum pernah diteliti sebelumnya.