

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peserta didik adalah salah satu komponen terpenting di dalam dunia pendidikan serta menempati posisi yang sentral pada saat proses Pendidikan, peserta didik pada tingkat sekolah menengah atas (SMA) biasanya berusia 16-18 tahun, dan diusia tersebut masuk kedalam kategori remaja. Santrock (2010:26) berpendapat bahwa “remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional”. Maksudnya pada masa remaja merupakan masa transisi antara usia anak serta usia dewasa dimana diisyarati dengan pergantian biologis, kognitif serta sosial-emosional, secara psikologis remaja merupakan umur dimana individu tidak merasa kalau dirinya dibawah tingkatan orang yang lebih tua melainkan merasa sama ataupun sejajar, oleh sebab itu remaja mempunyai kemauan buat bisa berbicara serta menemukan keyakinan dari orang-orang yang lebih berusia darinya sebab telah merasa bisa bertanggung jawab serta telah mulai berpikir mandiri.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mencari jati diri. Pada saat proses pencarian jati diri, remaja mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi tentang apa yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru. Pada keadaan pencarian identitas diri, remaja lebih sering mengalihkan diri ke lingkungan sosial yang ada di sekitarnya, sehingga remaja lebih sering dan senang berintraksi dengan orang lain, namun tidak sedikit remaja yang mengalami kesulitan melakukan hubungan sosial dengan orang lain, perilaku ini disebut dengan perilaku antisosial.

Perilaku antisosial adalah gangguan kepribadian yang ditandai dengan menarik diri dari interaksi sosial dan secara sukarela menghindarinya. Kepribadian antisosial cenderung acuh tak acuh dan terkadang kasar kepada orang lain. Istilah antisosial mengacu pada sikap acuh tak acuh dan kecenderungan untuk dipisahkan dari orang-orang di sekitarnya. Individu yang memiliki perilaku antisosial sebenarnya dapat saja bersosialisasi dengan baik, akan tetapi seringkali memilih untuk tidak melakukannya. Adapun contoh perilaku antisosial remaja yang sering terjadi adalah sifat yang temperamental, mudah tersinggung, tidak bertanggung jawab, suka mengejek orang lain, suka menyendiri bahkan tidak peduli dengan keadaan lingkungan sekitarnya.

Faktor yang banyak membuat perilaku remaja menjadi antisosial pada masa sekarang adalah modernisasi, salah satunya adalah modernisasi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tidak bisa dipungkiri bahwa pada masa sekarang teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangatlah pesat, salah satunya adalah internet, pada masa sekarang ini manusia sangatlah membutuhkan internet bahkan dapat dibilang sudah bergantung dengan internet, apalagi pada masa sekarang yang sedang dilanda pandemi covid-19 yang membuat segala hal dilakukan dengan *online* contohnya saja pada proses pembelajaran menggunakan pembelajaran daring (dalam jaringan) yang membuat manusia semakin bergantung kepada internet. Hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap remaja, apalagi pada usia remaja individu masih memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan berada di tahap pencarian jati dirinya, yang membuatnya ikut berkecimpung di dunia internet.

Salah satu fitur yang memberikan hiburan dan cukup berkembang dalam dunia internet adalah *game online*. Karena perkembangan Internet yang pesat, *game online* telah menjadi kegiatan yang menyenangkan dalam beberapa tahun terakhir, apalagi ditambah sekarang sedang masa pandemi *covid-19* yang mengharuskan beberapa wilayah melaksanakan *lockdown*, sehingga menjadikan *game online* sebagai alternatif hiburan untuk menghabiskan waktu di rumah. Bermain *game online* memiliki efek positif dan negatif, efek positifnya seperti meningkatkan sistem motorik remaja. Contohnya, remaja yang memainkan *game online* dapat mengasah ketrampilan strategi dan keterampilan bahasa mereka, sedangkan sisi negatifnya adalah remaja dapat dengan mudah melupakan prioritas kegiatan sehari-hari mereka. Contohnya, dapat menyebabkan rasa malas dan kecanduan

Game online pada era sekarang sedang booming di masyarakat, dan para penggemarnya pun tidak pandang bulu dari anak-anak hingga orang dewasa, pada kasus yang sering terjadi pemain *game online* kebanyakan adalah remaja, dan tidak sedikit pula remaja yang mengalami kecanduan *game online*, kebanyakan adalah peserta didik SMP dan SMA, menurut Ulfa (2017) berpendapat "Penggunaan sarana hiburan *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif bagi remaja, hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif" pada kasus ini peserta didik sering tidak mengenal waktu saat bermain

game online, yang mana telah kita tahu bahwa masalah selalu muncul ketika sesuatu dilakukan secara berlebihan.

Individu yang sudah kecanduan dengan *game online*, maka akan rela melakukan apa saja demi untuk bisa bermain *game online*, bahkan rela meninggalkan kewajiban dan perannya di dunia nyata demi untuk memainkan *game online*, Menurut Ayu dan Saragih (2016) “apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan akitivitas yang membuat kecanduan”. Individu akan banyak menghabiskan waktu untuk memainkan *game online* dan memiliki keinginan untuk memainkan *game online* secara berkelanjutan, akibatnya individu menjadi tidak bisa mengatur waktu dengan baik dan meninggalkan kewajiban dan perannya di dunia nyata atau lingkungan masyarakatnya.

Peserta didik yang kecanduan *game online* akan menjadi acuh dan memilih tidak melibatkan diri dengan hubungan sosial yang ada disekitarnya, misalnya dengan teman sebaya, guru, bahkan orang tuanya. Peserta didik yang kecanduan *game online* menjadi malas melakukan intraksi sosial karena lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. *Game online* juga mempengaruhi prilaku dari sisi kepribadian terlihat jelas dari perubahan emosi yang tidak menentu terkadang tenang dan terkadang meledak ledak hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam permainan *game online* yang membuat pemain menjadi marah dan kecewa dan kemudian terbawa ke perilaku sosial peserta didik yang ditujukan kepada orang lain, misalnya mudah marah kepada orang lain walaupun karena masalah sepele seperti perbedaan pendapat.

Menurut pandangan agama islam, manusia telah diberikan oleh Allah Subhanahu Wata'ala segala nikmat dan karunianya yang tiada batas, maka manusia hendaklah menggunakan segala nikmat dan karunia yang telah Allah berikan secara bijak dan janganlah berlebih lebihan, hal tersebut telah ditetapkan dalam surah Al-An'am ayat 141.

وَمَا أَرَىٰ لِأَنْفِ الْجَنَّةِ مَعْرُوشَةً وَغَيْرَ مَعْرُوشَاتِ الْتَخْلِ وَالْأَلْوَعِ مُخْتَلِفًا أَكْثَلَهُ وَالزَّيْتُونَ وَالرُّمَّانُ
مُنْتَشِبًا وَغَيْرَ مُنْتَشِبٍ كَلَامًا مِنْ نَعْمَةٍ إِذْ لَا آئِمَّةَ وَعَالِمَاتُهُ أَحْقَرُ يَوْمَ حَصَادِهِ وَلَا فُسْرَفَوْلَ إِنَّهُ لَا يَجِبُ
الْمُسْرِفِينَ ﴿١٤١﴾

Artinya: “Dan Dialah yang menjadikan kebun-kebum yang berjunjung dan yang tidak berjunjung, pohon korma, tanam-tanaman yang bermacam-macam buahny, zaitun dan delima yang serupa (bentuk dan warnanya)

dan tidak sama (rasanya). Makanlah dari buahnya (yang bermacam-macam itu) bila dia berbuah, dan tunaikanlah haknya di hari memetik hasilnya (dengan disedekahkan kepada fakir miskin); dan janganlah kamu berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan". (QS. Al-An'am: 141).

Surah Al-An'am ayat 141, telah menjelaskan bahwa manusia haruslah bijak dalam melakukan segala sesuatu, dan janganlah melakukan segala sesuatu secara berlebihan, karena segala sesuatu apabila dilakukan secara berlebihan akan menjadi hal yang tidak baik dan Allah Subhanahu Wata'ala tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.

Berdasarkan hasil dari pra-survei yang dilakukan di SMA Negeri 1 Trimurjo dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui angket dan wawancara yang dilakukan kepada guru Bimbingan Konseling dan peserta didik kelas XII, ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dialami peserta didik kelas XII. Diantaranya banyak peserta didik memainkan *game online*, bahkan beberapa diantaranya dapat dikatakan sudah kecanduan dengan *game online*. Karena ada beberapa peserta didik yang tidak dapat mengatur waktunya dengan baik, bahkan ada peserta didik yang pasif di dalam kelompok seperti di kelas, acuh atau tidak peduli dengan lingkungan sosialnya, mudah tersinggung bahkan temperamental dengan orang lain.

Berangkat dari fenomena yang ditemukan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Hubungan Perilaku Antisosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitaian ini sebagai berikut: adakah hubungan perilaku antisosial dengan kecanduan *game online* pada siswa kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah ada hubungan perilaku antisosial dengan kecanduan *game online* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta sebagai bahan informasi ilmiah sebagai referensi penelitian sejenis dimasa yang akan datang, terutama terkait tentang perilaku antisosial pada remaja dan hubungannya dengan kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pembelajaran dan wawasan kepada peserta didik akan dampak *game online* jika dimainkan secara berlebihan, bahkan dapat menjadikan individu menjadi berperilaku antisosial.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru di sekolah, khususnya guru Bimbingan dan Konseling agar dapat mengetahui bawasannya kecanduan *game online* dapat berdampak pada perilaku antisosial peserta didik, dan mengetahui bagaimana cara penanganannya.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah keaktifan dalam berpikir secara ilmiah dan menambah wawasan bagi peneliti tentang hubungan perilaku antisosial dengan kecanduan *game online*.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang objek yang digunakan sebagai pedoman berpikir dan perilaku ketika melakukan penelitian, maka asumsi penelitian ini adalah: Kecanduan *game online* dapat berdampak dengan perilaku antisosial peserta didik, jadi perilaku antisosial peserta didik berhubungan dengan kecanduan *game online* yang dialami peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian

Batasan penelitian adalah kondisi atau suatu keadaan yang pasti ditemukan oleh peneliti dan tidak bisa dihindari. Sehubungan dengan penjelasan Keterbatasan penelitian tersebut, maka keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Keterbatasan ruang lingkup wilayah penelitian hanya di SMA Negeri 1 Trimurjo.
- b. Penelitian ini memberikan batasan masalahnya pada perilaku antisosial peserta didik dan kecanduan *game online* pada peserta didik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan tidak salah dalam aturan penelitian dengan ini penulis memberi batasan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian : Penelitian kuantitatif korelasional
2. Subjek Penelitian : Peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Trimurjo yang memainkan *game online*
3. Objek Penelitian : Hubungan perilaku antisosial dan kecanduan *game online* peserta didik
4. Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah
5. Waktu Penelitian : Tahun pelajaran 2021/2022