

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di Indonesia sangat tinggi hingga muncul berbagai teknologi yang diciptakan salah satunya adalah *game* yang berbasis *online* di dalam *smartphone* seperti contohnya yang marak sekali dimainkan dari kalangan apapun adalah *Mobile Legend*, *Clash of Clans*, *Player Unknowns Battle Ground Mobile (PUBGM)* dan *Free Fire*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Mencatat jumlah penggunaan internet untuk tahun 2021 hingga 2022 mencapai 196,7 juta atau 73,7%. Data ini meningkat sekitar 8,9% atau sekitar 25,5 juta pengguna internet dari total populasi 266 juta Penduduk di Indonesia (APJII, 2022) hal ini cukup potensial bagi perkembangan *game online* di Indonesia.

Terlihat dari penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi hal ini dapat menimbulkan dampak yang bermacam-macam bagi para peserta didik. Ada dampak positif dari penggunaan internet dan juga ada dampak negatif dari kehadiran internet. Menurut (Vorderer dan Bryant, 2021) mengemukakan teori bahwa “bermain *game online* seharusnya memberikan pengalaman yang menyenangkan, memuaskan, dan menghibur bagi para pemainnya.”

Menurut pendapat ahli di atas *game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stres bisa dikurangi dengan bermain *game*. Tetapi yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan dipakai sebagai tempat untuk melarikan diri dari kehidupan nyata sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffith, dalam Anggraini, 2022). Dampak negatif lain dari kecanduan bermain *game online* yaitu seorang pemain *game* cenderung bersikap agresif dengan menunjukkan rasa untuk menyerang dan melukai baik secara verbal maupun non verbal. Tanpa disadari sekarang ini banyak kasus siswa yang kecanduan bermain *game online*, dengan intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi menimbulkan siswa belajar berperilaku agresif. Keagresifan yang timbul pada siswa termasuk melakukan kekerasan secara verbal, non verbal, kemarahan dan permusuhan. Menurut Griffiths (dalam Setiawati dan Gunado, 2019), “Mereka menggunakan *Game online* sebagai

bentuk koping terhadap permasalahan di dunia nyata, seperti kekerasan dan perilaku agresif verbal”.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada peserta didik SMK Negeri 2 Metro disana peneliti banyak menemukan peserta didik yang kecanduan bermain *game online* peserta didik tersebut lebih memilih untuk bermain *game online* dari pada memperhatikan guru yang ada di depan dan bahkan Peserta didik tersebut sering marah jika ditegur oleh guru ataupun teman sebayanya, hal ini menunjukkan peserta didik tersebut mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dan peserta didik yang bermain tersebut cenderung memiliki perilaku agresif yang berlebihan seperti agresif secara verbal maupun non verbal.

Baron dan Bryne (dalam Wibisono dan Naryoso, 2019) mendefinisikan “perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu dimana dia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal)”. Kekerasan dapat berbentuk kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Hal ini bisa disebabkan karena berbagai hal seperti lingkungan, pergaulan, pengawasan orang tua hingga yang kini kerap menjadi penyebab terjadinya kekerasan ialah penggunaan media yang tidak bijak. Lebih mengkhawatirkan lagi, kekerasan juga dilakukan diusia remaja. Umpatan dan kata-kata kasar dengan tujuan mengungkapkkan kekesalan juga merupakan bentuk agresivitas verbal.

Menurut Bushman B.J, ditinjau dari agresivitas yang dilakukan secara fisik karena menonton media dan tanpa menonton media didapatkan hasil bahwa efek terbesar dari perilaku agresi adalah dari karena menonton media (Istiqomah 2017). Hasil Penelitian dari Prasurei yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Metro pada peserta didik kelas XI OTO 1 dimana 30 dari 35 peserta didik ditemukan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif.

Sehingga dalam kaitannya fenomena yang telah ditemukan perilaku agresif dengan Kecanduan *Game online* maka saya sebagai peneliti ingin melakukan penelitian mengenai **“Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Peserta didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023\2024”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Apakah Terdapat Hubungan antara Kecanduan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Peserta didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023/2024?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan antara Kecanduan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Peserta didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023/2024?”

D. Kegunaan Penelitian

Bila tujuan penelitian ini tercapai, maka hasil penelitian ini akan memiliki kegunaan. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan baru bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pengembangan ilmu bimbingan dan konseling pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari peneliti yaitu:

- a. Sebagai masukan kepada guru bimbingan dan konseling dalam membantu peserta didik dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* dan perilaku Agresif.
- b. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti dapat menjelajahi aspek kecanduan *game online* yang lebih spesifik, mengidentifikasi faktor risiko atau merinci dampaknya pada kelompok populasi tertentu.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tidak keluar dari batas permasalahan yang diteliti, maka ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sifat Penelitian : Penelitian Kuantitatif
2. Jenis Penelitian : Korelasi

3. Subjek Penelitian : Peserta didik kelas XI Otomotif
4. Objek Penelitian : Kecanduan Bermain *Game online* (X) dan Perilaku Agresif (Y)
5. Tempat Penelitian : SMK Negeri 2 Metro
6. Waktu : Oktober 2023