

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini telah mengalami perkembangan, khususnya teknologi game. Perkembangan tersebut membuat kita menjadi lebih tertarik untuk memainkan game. Banyak cara guna untuk menarik perhatian agar pemain tertarik memainkan game, salah satunya menerapkan teknologi didalamnya (Mutaqin, Fadilah, & Nugroho, 2021). Akses game mampu melewati dimensi kehidupan bagi penggunanya, game dapat dimainkan tanpa adanya batasan melalui internet. Permainan dalam internet tersebut adalah game online, pengguna dapat menemukan banyak pilihan permainan untuk dimainkan tanpa batas (Doni, 2018). Game online merupakan suatu permainan yang dilakukan secara online atau terhubung dalam jaringan internet, dimana permainan tersebut dapat dilakukan secara real time walaupun di mainkan di tempat yang terpisah namun harus tekoneksi jaringan internet (Kurnada & Iskandar, 2021).

Data pengguna game online dunia pada tahun 2020 mencapai 2,29 miliar pemain diseluruh dunia. Angka tersebut akan terus meningkat menjadi 3,07 miliar pemain di tahun 2023. Pertumbuhan tersebut mengacu pada pertumbuhan 5,6% pendapatan game global yang mencapai 159,3 miliar dolar di tahun 2020, yang mana setengah dari pendapatan tersebut bersal dari pasar Asia Pasifik (Gilbert, 2022). Pada tahun 2019 pengguna game online di Indonesia mencapai 40 juta pengguna game online melalui seluler dan memiliki pendapatan 712 juta dolar pada tahun 2020 menjadikan Indonesia menempati 10 besar negara dengan pendapatan tersebesar di bidang video game (Sanjaya, 2020). Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 15-19 tahun sebesar 91%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet melalui smartphone/tablet, dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game Online (APJII, 2018). Daerah Istimewa Yogyakarta menempati

urutan ke lima dengan skor 69,1 dari 100 dalam hal kota yang baik dan nyaman untuk bermain game online berdasarkan pengalaman para pelaku game online (Khatri, 2020).

Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan salah satunya dapat mempengaruhi kecerdasan emosi penggunanya. Kecerdasan emosional memiliki lima aspek yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan dengan orang lain (Apriliyani, 2020). Esensi pentingnya kecerdasan emosi bagi remaja yang bermain game online memiliki dampak positif dan negatif diantaranya, dampak positif bagi individu antara lain permainan sebagai sarana belajar, permainan membuat anak pandai berbahasa Inggris, menumbuhkan sikap pantang menyerah, memudahkan dalam penyelesaian masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu, menambah wawasan, belajar berimajinasi, lebih ambisius. Dampak negatif bagi individu antara lain Dampak negatif yang diberikan dari permainan bagi inidividu adalah kecanduan permainan, dimarahi oleh orang tua, malas, boros, berkata kasar dan kotor, nilai merosot, berbohong kepada orang tua, sulit mengikuti pelajaran, timbulnya kekerasan pada anak, dan merusak mata. Ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh permainan online adalah emosional, mudah marah, mudah mengucapkan kata kotor, memaki, mencuri, dan menghambat proses pendewasaan diri (Haryanto, 2019).

Hasil penelitian Apriliyani (2020) di kota samarinda berjudul "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional" dengan menggunakan 100 sampel remaja mengatakan terdapat hubungan yang sedang antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain game online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi. Hal tersebut didapat peneliti setelah melakukan penelitian dengan metode yang digunakan adalah

metode penelitian kuantitatif, metode pengumpulan data menggunakan skala likert yang terdiri dari skala kecerdasan emosional dan skala intensitas bermain permainan online. Sampel penelitian tersebut berjumlah 100 orang remaja. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis korelasi produk moment untuk mengetahui seberapa besar hubungan variabel bebas dengan variable terikatnya.

Hasil penelitian Misnawati (2016) dengan judul Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi didapat fenomena tingginya tingkat bermain game online di kalangan siswa terutama siswa yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama secara tidak langsung akan mempengaruhi kecerdasan emosional siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada siswa di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). Penelitian ini terdiri dari dua variabel: variabel dependen khusus yang kecanduan game online dan variabel independen, kecerdasan emosional. Teknik penentuan sampel dengan menggunakan sampel purposive sampling dengan jumlah sampel 56 siswa.

Dalam terciptanya kecerdasan emosi yang baik maka sangat penting untuk memberikan pemahaman yang benar tentang pemanfaatan teknologi khususnya game online sebagai sarana hiburan. Meningkatkan dan meratanya kecerdasan emosi memudahkan subjek dalam mengenali dan memahami dirinya sendiri dan orang lain, lebih berempati serta lebih pintar dalam membina hubungan dengan orang lain. Peningkatan kecerdasan emosi dapat dilakukan dengan cara meningkatkan rasa percaya diri, serius dalam menjalin komunikasi, mengembangkan minat juga mengembangkan aset fisik dan psikologis. Semakin baik pendidikan emosi yang diterima oleh remaja lebih baik juga kecerdasan emosinya (Pratama, Fithriyana, & Alin, 2020).

Hasil studi pendahuluan pada sekolah SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta dilakukan pada tanggal 21 April 2022 dengan melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru dan 10 Siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta didapatkan 100% siswa

yang di wawancara mengaku senang bermain game online lebih dari 14 jam/minggu. Dimana dalam rentan waktu tersebut 10 siswa masuk dalam kategori kecanduan game online. Demikian halnya Kepala Sekolah dan Guru mengatakan siswa sering bermain game online saat jam belajar daring yang mana bersumber pada pengaduan pihak wali murid kelas 11 yang bercerita dalam pembelajaran daring siswa sering bermain game online membuat siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tersinggung ketika wali murid mengingatkan untuk tetap fokus belajar. Dari hal tersebut maka peneliti tertarik untuk menjadikan latar belakang guna menjadi bahan penelitian dengan judul hubungan game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang akan diangkat adalah "Apakah Ada Hubungan Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta?".

C. Tujuan Penulisan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran kebiasaan bermain game online pada siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.
- b. Mengetahui gambaran kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.
- c. Mengetahui keeratan hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan keperawatan anak pada usia remaja yang berkaitan tentang kebiasaan bermain game online dengan kecerdasan emosional di SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Sebagai bahan untuk memperingatkan siswa agar mengurangi dan memahami batasan berapa lama bermain game online.

b. Bagi siswa

Sebagai bahan agar siswa dapat mengurangi intensitas bermain game online dan mengetahui dampak buruk bermain game online yang berkaitan dengan kecerdasan emosional.

c. Bagi peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan metode dan responden berbeda.

d. Bagi Perawat

Sebagai acuan dalam memberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya atau dampak negatif bermain game online.