

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pesatnya ilmu pengetahuan di era sekarang ini tidak selalu membawa kebaikan bagi kehidupan manusia, serta kemajuan teknologi sekarang ini sangat cepat dan pesat karena menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pentingnya untuk memahami emosi siswa agar proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka informasi tentang kemerosotan emosi siswa di sekolah dasar sangat diperlukan.

Perkembangan adalah perubahan yang dialami manusia. (Menurut Jannah, Yacob, dan Yulianto 2017) Perkembangan adalah proses yang menyangkut kemampuan seseorang untuk menilai suatu keadaan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak melibatkan hak-hak anak, termasuk hak atas perlindungan dari kekerasan dan perlakuan yang merendahkan, hak atas pendidikan, dan hak untuk berkembang secara optimal.<sup>1</sup> Serta perkembangan emosi terbentuk melalui perkembangan dalam proses belajar. *American Academy of Pediatrics* (2012) menyampaikan bahwa perkembangan emosi tertuju pada kemampuan seseorang untuk memiliki pengetahuan dalam

---

<sup>1</sup> Ani Purwati, *Keadilan Restoratif Dan Diversi Dalam Penyelesaian Perkara Tindak Pidana Anak* (Jakad Media Publishing),3.

mengatur serta mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif seperti bahagia, cinta dan sayang. Ataupun emosi negatif seperti marah, takut atau cemas, dan cemburu atau sedih, sehingga mampu menjalani hubungan dengan orang di sekitar, serta bisa secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar.<sup>2</sup>

Perkembangan emosi pada siswa berkaitan dengan teknologi. Oleh karena itu, teknologi dapat diartikan sebuah keterampilan manusia dimana pada masa kini menggunakan sumber-sumber daya alam untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap manusia saat ini, secara umum bisa di katakan teknologi merupakan suatu sistem penggunaan berbagai sarana yang tersedia untuk mencapai tujuan-tujuan praktis yang ditentukan. Salah satunya adalah sarana penyegaran atau hiburan untuk manusia, seperti bermain *Game Online*.<sup>3</sup>

*Game Online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervarisasinya tipe permainan seperti permainan perang-perangan, petualangan, perkelahian dan *Game Online* jenis lainnya yang membuat menariknya sebuah permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *Game Online* tersebut.

*Game Online* ialah *Game* atau juga permainan dimana banyak orang yang bisa ataupun dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan

---

<sup>2</sup> Femmi Nurmalitasari, "Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah," Buletin Psikologi 23, no. 2 (1 Desember 2015): 103–11.

<sup>3</sup> Elly M. Setiadi Ridwan Effendi Kama Abdul Hakam, *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*, Ketiga (Bandung: Prenadamedia Group, 2013).

komunikasi online. Winn dan Fisher mengatakan *Game Online multiplayer* ialah pengembangan dari *Game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk serta metode yang sama dan juga melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *Game*, lain perbedaannya adalah bahwa untuk *Game multiplayer* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>4</sup>

Ketika bermain *Game Online* seseorang kadang-kadang akan lupa pada waktu, misalnya lalai dalam melaksanakan sholat, lalai akan waktu makan nya, dan lain sebagainya, sehingga penggunaan *Game* tersebut berlebihan dan melampaui batas. Didalam ayat Al-Qur'an di nyatakan tentang sesuatu yang berlebihan yaitu pada potongan surah QS. Al-Ma'idah (5:2) :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

Terjemahan surah diatas yaitu: "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah. Sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya."

Jadi hubungan ayat tersebut dalam konteks *Game Online* atau aktivitas modern lainnya, prinsip-prinsip dari ayat tersebut menyoroti pentingnya kebaikan, takwa, dan kepatuhan kepada aturan, sambil mengecam dukungan terhadap dosa dan pelanggaran. Dengan kata lain, ayat tersebut mengajarkan untuk menjaga keseimbangan, menghindari perilaku berlebihan atau melampaui batas, serta

---

<sup>4</sup> Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* ( Media Grafika, 2019).

bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral dan etika yang dianjurkan oleh agama Islam.

Mendominasi memainkan *Game Online* adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang ikut bermain. Hal ini dapat diketahui dari lingkungan sekitar perkotaan maupun pedesaan, salah satunya di daerah Banjarmasin dan sekitarnya yang mana kalangan siswa atau pelajar banyak memainkan *Game Online* tersebut. Permainan *Game Online* membuat pemain *Game* tersebut bisa mengalami kecanduan, sehingga banyak berbagai faktor yang di timbulkan dari bermain *Game* tersebut.<sup>5</sup>

Anak-anak sekarang sangat suka dalam memainkan permainan *Game Online*, Populer serta maraknya permainan *Game Online* karena perkembangan zaman yang begitu canggih sekarang ini didukung oleh kemudahannya dalam mengakses *Game Online* tersebut dikarenakan adanya kehadiran *smartphone* atau *handphone*. Akibatnya munculah berbagai macam pengaruh dalam bermain *Game Online* tersebut, salah satunya pengaruh terhadap perkembangan emosi anak.

Dari pemaparan diatas adanya berkaitan dengan pengamatan observasi oleh peneliti, melihat beberapa anak-anak kalangan SD/MI sudah lihai dalam memainkan *handphone* atau *gadget*, yang mana *handphone* tersebut bukan hanya untuk digunakan dalam pembelajaran tetapi ada juga digunakan untuk memainkan *Game Online*. Yang mana *Game Online* digunakan untuk hiburan dan bermain

---

<sup>5</sup> Meity Mulya Susanti, Wahyu Unggul Widodo, Dan Darmawati Indah Safitri, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada *Smartphone* (*Mobile Online Games*) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi," *The Shine Cahaya Dunia Ners* 3, No. 2 (20 November 2018), <https://doi.org/10.35720/Tscners.V3i2.122>.

bersama teman-temannya, salah satunya anak-anak di MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

Pada pengamatan kelas 5A terlihat setiap anak adalah individu yang unik, dan perkembangan mereka bervariasi, ada yang pendiam, ada yang aktif, dan ada yang suka bertanya atau rasa ingin tahunya yang tinggi. Peneliti mengambil kesempatan untuk berbicara dengan beberapa siswa kelas 5A, mereka mengungkapkan bahwa mereka senang bermain game online karena menyenangkan dan dapat menghilangkan stres. Namun, beberapa siswa juga mengakui bahwa terkadang mereka merasa marah atau kecewa jika kalah dalam permainan.

Pada pengamatan awal penelitian bahwasanya apa yang telah diketahui peneliti mengenai *Game Online* memberikan pengaruh ataupun faktor yang bermacam-macam, diantaranya menimbulkan hal yang positif dan juga negatif bagi orang yang memainkannya, berdasarkan uraian di atas peneliti ingin meneliti pada peserta didik atau siswa yang mana akan tertuju pada **“Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin”**.

## **B. Definisi Istilah**

Perlunya memberikan definisi istilah pada judul “Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin” agar tidak terjadi kerancuan atau pembahasan yang meluas, maka dari itu penulis membatasi definisi-definisi berikut:

## 1. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi merujuk pada proses perubahan dan pertumbuhan dalam pengalaman, ekspresi, dan pemahaman emosi seseorang sepanjang rentang waktu tertentu. Ini melibatkan evolusi kompleksitas, pemahaman yang lebih baik tentang perasaan sendiri dan orang lain, serta kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat sesuai dengan konteks sosial dan situasional.<sup>6</sup> Perkembangan emosi yang dimaksud pada penelitian ini adalah untuk mencari apakah terdapat emosi positif atau negatif dalam Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

## 2. Pengguna *Game Online*

Penggunaan *Game Online* merujuk pada praktik bermain *Game* yang memanfaatkan koneksi internet untuk terlibat dalam interaksi dengan pemain lain secara virtual. Aktivitas ini melibatkan berbagai genre *Game*, termasuk permainan multipemain daring, permainan berbasis tim, dan permainan sosial. Penggunaan *Game Online* mencakup aspek-aspek seperti interaksi sosial, kompetisi, hiburan, dan potensi dampaknya terhadap kesejahteraan pengguna.<sup>7</sup> Pengguna *Game Online* yang dimaksud adalah penggunaan *Game Online* yang terkait dengan interaksi, hiburan, dan dampak terhadap penggunanya yang akan berkaitan Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

---

<sup>6</sup> John W. Santrock, *Life-Span Development*, Seventeenth edition (New York, NY: McGraw-Hill Education, 2019).

<sup>7</sup> Christopher J. Ferguson, "Everything in Moderation: Moderate Use of Screens Unassociated with Child Behavior Problems," *The Psychiatric Quarterly* 88, no. 4 (Desember 2017): 797–805, <https://doi.org/10.1007/s11126-016-9486-3>.

### **C. Fokus Penelitian**

Pada penelitian ini permasalahan yang di hadapi peneliti adalah Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Berikut ini adalah fokus penelitian agar tercapai serta terarahnya penelitian ini, maka peneliti perlu memfokuskan masalahnya sebagai berikut :

Perkembangan emosi pengguna *Game Online* siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka tujuan yang akan di capai dari penelitian ini adalah :

Mengetahui perkembangan emosi pengguna *Game Online* siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin

### **E. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat pada banyak pihak, antara lain :

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat memberikan gambaran dan pengembangan ilmu mengenai bagaimana Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Serta Bagi Sekolah. Penelitian ini dapat dijadikan referensi guna mengetahui perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa kelas 5A MI Nurul Huda Banjarmasin dan juga bagi guru dan orang tua. Penelitian ini dapat menjadi bahan, atau menjadi sumber informasi untuk memahami lebih baik perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

Dan juga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kumpulan pengetahuan penulisan penelitian dimasa yang akan datang serta bahan bacaan pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan pada Fakultas Tarbiyah Keguruan.

#### F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan pada penelitian yang pernah di laksanakan sebelumnya yang dapat peneliti jelaskan sebagai penelitian terdahulu yaitu :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama	Tahun	Judul	Hasil dari penelitian
1	Tri Rizqi Ariantoro	2016	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Pelajar	dalam penelitiannya peneliti menyebar angket 20 buah dengan 10 laki-laki dan 10 perempuan. berdasarkan pada pengetahuan mengenai <i>Game Online</i> rata-rata mengetahui <i>Game Online</i> dengan presentase 90% dan tidak ada satupun yang tidak tahu mengenai <i>Game Online</i> . Lamanya bermain dalam sehari berdasarkan hasil angket orang yang memainkan <i>Game Online</i> kurang dari 1 jam dengan presentase 60% dan masih ada lagi yang memainkan <i>Game Online</i>



				lebih dari 4 jam. Setelah itu pada jumlah uang yang dikeluarkan ketika bermain <i>Game Online</i> kurang dari 10 ribu dikarenakan masing-masing sudah mempunyai alat atau media <i>Game Online</i> sendiri. Hal yang menyebabkan pelajar rela menghabiskan waktunya untuk bermain <i>Game Online</i> berdasarkan hasil angket pelajar rela menghabiskan waktunya bermain <i>Game Online</i> dikarenakan menghilangkan stress akibat dari kepenatan dalam belajar dengan presentase 70. <sup>8</sup>
2	Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan	2021	Dampak <i>Game Online</i> Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	dalam penelitiannya hasil penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti adalah, semakin sering bermain <i>Game</i> pada siswa maka semakin banyak dampak yang di rasakan oleh siswa terhadap hasil belajar. Adapun intensitas bermain <i>Game Online</i> pada siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja tinggi yaitu kategori rendah 20%, sedang 40%, dan kategori tinggi sebesar 40%. Dampak bermain <i>Game Online</i> free fire terhadap hasil belajarsiswa kelas V SDN 0703 Hutaraja tinggi yaitu pada point kognitif, afektif serta psikomotorik. Pada aspek kognitif anak yang bermain <i>Game Online</i> free fire secara kemampuan berfikirnya akan terasah. Pada aspek afektif yaitu menurunnya minat belajar anak karena kecanduan bermain <i>Game</i> . Danjuga pada aspek psikomotorik dampak yang dirasakan anak ketika bermain <i>Game Online</i> free fire adalah menurunnya kesehatan fisik anak seperti mata anak yang rusak karena terlalu lama menatap layar HP. <sup>9</sup>

<sup>8</sup> Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.32767/jutim.v1i1.22>.

<sup>9</sup> Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak *Game Online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021): 1304–11, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.

3	Marsanda Claudia Pareswara dan Triana Lestari	2021	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar	Dalam penelitiannya penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh <i>Game Online</i> terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Pada penelitian tersebut menggunakan metode pendekatan kualitatif. Peneliti melakukan observasi selama 3 hari dan juga wawancara terhadap 5 anak usia sekolah dasar sehingga mendapatkan hasil dan pembahasan yang dapat di simpulkan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai macam informasi dan hiburan. Salah satu sarana hiburan yang populer dikalangan anak usia sekolah dasar adalah <i>Game Online</i> . Namun dengan adanya <i>Game Online</i> ini memberikan banyak pengaruh negatif bagi penggunaannya. Pengaruh negatif tersebut diantaranya yaitu pada perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak seperti anak mudah emosi, anak lebih agresif dan kurangnya interaksi anak terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. <sup>10</sup>
---	---	------	---	--

Dari ketiga penelitian tersebut sama-sama membahas tentang *Game Online*, sehingga ada gambaran dari peneliti untuk meneliti tentang *Game Online* dengan judul Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

---

<sup>10</sup> Marsanda Claudia Pareswara dan Triana Lestari, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (11 Mei 2021): 1473–81.

## **G. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan garis besar, yaitu pada Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional/istilah, penelitian terdahulu, hipotesis, sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori. Pada bab ini berisi tentang perkembangan emosi dan *Game Online*

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini terdapat jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sample, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan, serta prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data atau pembahasan.

BAB V Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.