

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan sebagai suatu sarana hiburan yang disenangi oleh semua orang, dapat dimainkan sendiri maupun berkelompok. Permainan pada masa sekarang ini berbagai macam, seperti *video game*, *offline game* serta *game online*, menggunakan komputer pribadi atau android. Hal tersebut mempermudah kalangan pelajar yang menyukai *game* untuk terus memainkannya.

Permainan video (*video game*) merupakan bentuk media yang relatif baru, selain itu mereka adalah konteks sosial yang benar-benar ampuh. Sejak lama telah dibuktikan, permainan video berbentuk kekerasan membuat anak-anak serta remaja ikut terlibat, dan mereka mengalami suatu perubahan keadaan kesadaran di mana “pikiran rasional tertunda dan berbagai nasakh yang sangat meningkat kemungkinan untuk dipelajari”. Mengenai media lainnya termasuk televisi, permainan video memungkinkan seseorang untuk memainkan peran aktif dalam melakukan kekerasan. Perbedaan lainnya seperti acara televisi adalah permainan video memberikan imbalan langsung kepada pemain “angka kemenangan” untuk perilaku mereka.¹

Game online bisa dimainkan oleh banyak orang dari penjuru dunia, mereka juga bisa berkomunikasi menggunakan karakter yang mereka mainkan. *Game online* merupakan jenis permainan komputer yang medianya memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet). Permainan ini disediakan untuk tambahan

¹ Laura A. King, *Psikologi umum sebuah pandangan apresiatif*, (Jakarta: Salembang Humanika, 2010) h 200.

layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan permainan tersebut.² *Game* pertama kali dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan oleh 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Sejak muncul pertama kali di Indonesia tahun 2001 melalui Nexian Online, *game online* mulai menjadi perhatian para pengusaha yang ingin memulai mengembangkan jaringan bisnis mereka. Tak lama setelah kemunculannya, terdapat 20 judul *game online* yang berbagai macam jenis permainannya.³

Dampak bagi pengguna game online, ada yang bersifat positif dan juga negatif, dari segi positif permainan tersebut mampu meningkatkan kerja otak anak, mengasah konsentrasi, dan mengajarkan bahasa, dari segi negatif karena permainan tersebut yang bertemakan kekerasan, dapat menimbulkan perilaku agresif. Mereka rela mengeluarkan banyak uang atau berhutang hanya untuk bermain *game online*.

Islam memandang bahwa bermain merupakan hal yang mubah atau boleh dilakukan, ketika bermain itu mengakibatkan lupa untuk beribadah atau membawa kepada kemudharatan, maka hal itu akan menjadi haram. Peran orang tua penting dalam mengawasi permainan anak, termasuk memilih permainan yang baik dan

²Jessylyn Beverly Veronica, *Sejarah Game dan Definisi Menurut Para Ahli*, (Online) tersedia di <http://makarioiart.blogspot.co.id/2013/09/sejarah-game-dan-definisi-menurut-para.html> diakses tanggal 11 Desember 2015

³Herudin, *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*, (Online) tersedia di <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online.html> diakses tanggal 11 Desember 2015

cocok sampai dengan jadwal dalam mengisi waktu luangnya sebab rentang bagi anak memunculkan perilaku menyimpang. Q.S At-Tahrim ayat 6 menyatakan:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُورًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Surat tersebut tentang perilaku agresif yang terjadi pada kalangan remaja masa kini, karena kurangnya perhatian orang tua terhadap pengaruh yang ditimbulkan terhadap bermain *game online*, salah satunya adalah perilaku agresif seperti memukul, menendang, mencemooh orang lain serta suka mengganggu teman- temannya yang lain.

Berkowitz dalam Alex Sobur, ia mengatakan bahwa agresif merupakan segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Setiap perilaku yang merugikan atau menimbulkan korban pada pihak orang lain dapat disebut perilaku agresif. Baron memperkuat pendapat dari Berkowitz, ia mengatakan bahwa agresif adalah tingkah laku yang bertujuan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut.⁴

Perilaku agresif yaitu apabila individu berniat untuk menyakiti seseorang dengan sengaja, contohnya siswa yang senang mengejek temannya dimanapun dan kapanpun setiap kali bertemu atau mengancam kepada temannya untuk diberikan uang sakunya. Kecuali ada kecelakaan lalu lintas, hal tersebut bukan perilaku agresif, tetapi ketidaksengajaan. Perilaku agresif bisa muncul dari suatu

⁴ Alex Sobur, *Psikologi Umum dalam lintasan sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h 432.

model atau tiruan, sebab adanya model berarti mengamati perilaku model tersebut, kemudian menjadi informasi penting dalam mengarahkan perilaku pengamat.

Media massa beberapa kali menyajikan berita tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif. Berdasarkan media *online* Liputan 6.com, di pekanbaru seorang remaja berusia 18 tahun membunuh temannya sendiri karena *chip game online Point Blank* miliknya akan dijual. Para peneliti dari *Brock University*, Kanada melakukan Studi jangka panjang. Studi ini menemukan adanya hubungan yang jelas antara periode yang berkelanjutan dari bermain game kekerasan dengan peningkatan sikap agresif. Dalam dua tahun terakhir dari penelitian, sampel penelitian ditanya seberapa sering memainkan game tersebut, dengan alternatif jawaban mulai dari tidak pernah sampai selama lima jam atau lebih perhari. Dalam hal ini frekuensi bermain siswa juga memiliki andil yang besar terhadap perilaku yang ditimbulkan. Frekuensi bermain ini meliputi seberapa sering bermain *game online* dan berapa durasi setiap kali bermain. Artinya semakin tinggi frekuensi bermain, maka semakin tinggi juga siswa berinteraksi dengan game.

Penulis tertarik melakukan penelitian di kelas VIII SMPN 19 Banjarmasin, karena siswa di sekolah tersebut menunjukkan perilaku agresif, dapat dilihat dari observasi awal yang dilakukan. Peneliti melihat pada saat belajar terdapat siswa yang sibuk sendiri, mengganggu temannya, dan membuat keributan. Pengaruh yang disebabkan oleh *game online* merupakan salah satu faktor penyebab munculnya perilaku agresif. Permainan yang mereka mainkan

seperti DOTA, *Clans Of Clans*, *Crisis Action*, *Ayo dance* dan berbagai macam permainan bertemakan kekerasan. Mereka menyukai permainan ini dan sering memainkannya, dengan kecanggihan teknologi yang sekarang ini bermain *game online* bisa menggunakan android atau pergi ke warnet yang ada disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*, hal tersebut saya amati pada saat saat melakukan observasi awal di luar sekolah.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas dan hasil studi pendahuluan yang dilakukan maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa. Hasil laporan ini akan dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin?
3. Adakah pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.
2. Mengetahui tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.
3. Mengetahui adakah pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

D. Anggapan Dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

1. *Game online* sebagai media permainan yang digunakan untuk hiburan bagi kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa, game online yang memiliki banyak genre sehingga pemainnya dengan senang memilih permainan yang disenanginya, adapun permainan tersebut memiliki dampak negatif bagi penggunaanya sebab dalam permainan tersebut pemainnya diajak untuk ikut serta dalam bermain, jadi hal ini dapat mempengaruhi fisik maupun psikis dari penggunaanya. Sehingga memunculkan perilaku agresif terhadap penggunaanya karena karakter yang dimainkannya itu seolah-olah dirinya yang sedang berada di dalam permainan tersebut.
2. Beberapa pengertian dari para ahli yaitu Berkowitz mengatakan bahwa agresif merupakan segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Perilaku yang merugikan atau menimbulkan korban pada pihak orang lain dapat disebut perilaku agresif. Baron memperkuat pendapat Berkowitz, ia mengatakan

bahwa agresif adalah tingkah laku yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut.⁵Perilaku agresif yang terjadi dikalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya media internet atau game online, mereka meniru apa yang mereka lihat sehingga muncullah tindakan-tindakan kriminal yang terjadi pada kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Jadi, semakin sering anak bermain game online maka semakin tinggi tingka agresivitas siswa.

b. Hipotesis

Permainan yang ada pada zaman berkembangnya teknologi ini yaitu *game online*, permainan yang begitu disukai oleh kalangan remaja sampai membuat mereka kecanduan dari hal tersebut akan dapat mengakibatkan munculnya tindakan yang menyimpang seperti perilaku agresif, di mana anak menyakiti teman, memukul, menendang, dan lain sebagainya. Maka penulis hendak melakukan uji kebenaran tentang :

Hipotesis Kerja (H_a) : *game online* berpengaruh terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

Hipotesis Nihil (H_0) : *game online* tidak berpengaruh terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat di era modern ini teknologi semakin canggih salah satunya dalam segi permainan, yang pada masa dulu sering ditemui anak-anak atau remaja

⁵Alex Sobur, *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 432.

berkreasi untuk membuat berbagai macam bentuk untuk dijadikan mainan ada yang terbuat dari bambu, kayu, bisa juga barang yang didaur ulang.

2. Memperhatikan anak-anak, remaja atau orang dewasa pada masa sekarang ini hal yang telah penulis sebutkan diatas jarang ditemui karena permainan sekarang, meskipun ada beberapa permainan yang bisa meningkatkan kreativitas, akan tetapi terdapat banyak dampak negatif yang terjadi karena permainan ini yakni *game online*, permainan yang ada pada zaman modern ini bisa menyebabkan salah satunya adalah kecanduan, kurangnya sosialisasi, dan kurangnya motivasi untuk belajar.
3. Hal ini juga banyak diberitakan di media-media tentang dampak yang ditimbulkan oleh *game online* salah satunya penggunaanya bisa berperilaku agresif.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat terhadap perkembangan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam permasalahan yang berkaitan dengan adanya pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa. Hal ini dilakukan dengan cara memberi tambahan data empiris yang telah teruji secara ilmiah mengenai pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa.

2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Universitas Islam Negeri Antasari (UIN)

Untuk menambah khazanah kepustakaan Fakultas Tarbiyah dan UIN Antasari Banjarmasin, dan Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis nantinya.

2. Bagi Guru BK

Sebagai bahan informasi dalam memecahkan permasalahan siswa berkaitan dengan penggunaan *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa.

3. Bagi siswa

Sebagai masukan bagi siswa agar tidak terlalu sering menggunakan *game online* dan siswa diharapkan tidak sampai kecanduan dalam menggunakannya karena akan berakibat fatal terhadap diri sendiri.

4. Bagi Orang Tua

Lewat penelitian ini diharapkan orang tua menyadari akan dampak yang ditimbulkan jika anak terlalu sering menggunakan *game online* baik dari *Mobile Phone*, *PC*, atau dia sering pergi ke warnet- warnet terdekat.

5. Bagi Sekolah

Untuk memberikan masukan kepada pihak sekolah agar lebih memperhatikan siswa dengan baik, karena setiap tindakan siswa mempunyai sebab akibat.

6. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai penambahan ilmu dan pengalaman yang tidak bisa di dapat di bangku kuliah, dan juga sebagai wahana untuk mengaplikasikan dan mengamalkan ilmu yang telah di dapat serta mengembangkannya lebih luas baik secara teoritis maupun praktis.

G. Definisi Operasional

Penulis akan menjelaskan secara rinci tentang wilayah penelitian dan definisi operasional yang akan diteliti, agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai posisi penelitian ini, sehingga langkah dan tujuan dari penelitian ini lebih terfokuskan.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game online*

Game online berasal dari kata Bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *online*, *game* berarti permainan sedangkan *online* yang artinya yang terhubung dengan media internet. Jadi, pengertian *Game Online* yang dimaksud oleh penulis adalah intensitas bermain *game* yang terdiri dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosi dalam bermain *game*

2. Tingkat agresivitas

Agresivitas berasal dari kata agresif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia agresif berarti tingkah laku yang cenderung ingin menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat, adapun kata agresivitas berarti sifat agresif. Perilaku agresif yang dimaksud penulis disini yaitu (1) suka menonjolkan atau

membenarkan diri (*self-assertion*); (2) suka menuntut meskipun bukan miliknya (*possession*); (3) suka mengganggu (*teasing*); (4) suka mendominasi (*dominance*); (5) menggertak (*bullying*); (6) permusuhan terbuka (*open hostility*); (7) berlaku kejam dan suka merusak (*violence and destruction*); (8) menaruh rasa dendam (*revenge*); dan (9) bertindak secara brutal dan melampiaskan kemarahan secara sadis (*brutality and sadistic fury*)” yang terdiri dari agresif verbal dan agresif non-verbal.

3. Siswa

Individu yang termasuk masa remaja awal. Masa remaja yang merupakan masa untuk mencari identitas atau jati diri, individu ingin mendapat pengakuan tentang apa yang dapat ia hasilkan bagi orang lain. Adapun siswa yang dimaksud oleh penulis disini yaitu siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Taufan Akbar Haqq dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *game online* dengan agresivitas remaja awal. Hasil penelitian ini menunjukkan korelasi antara *game online* dengan agresivitas yang ditunjukkan dengan hasil korelasi yang signifikan ($r_{xy} = 0,0552$; $p = 0,002 < 0,05$) artinya ada hubungan yang positif antara *game online* dengan agresivitas remaja awal.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramadhani dengan judul “Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)”. Metode penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas dengan uji linier dan uji korelasi sederhana. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di warnet zerowings sebesar 38,3%, di mana sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y).

Penelitian yang dilakukan oleh Nunuk Putri Permata Sari dengan judul penelitian “hubungan antara kontrol diri dan perilaku agresi”, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kontrol diri dapat menjadi prediktor terhadap perilaku agresif pada remaja ($p < 0,05$). Selain itu, kontrol diri juga mampu memprediksi perilaku agresif pada remaja secara negatif ($B = -0,496$). Hal tersebut menunjukkan bahwa ketika remaja memiliki kontrol diri yang rendah maka ia akan berperilaku secara agresif. Sebaliknya remaja yang memiliki kontrol diri yang tinggi tidak memiliki kecenderungan untuk memunculkan perilaku agresif. Kesimpulan penelitian tersebut menunjukkan faktor kontrol diri dapat memicu munculnya perilaku agresif.

Penulis karya ilmiah yang meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa di sekolah sejauh ini belum ditemukan. Sedangkan pada penelitian oleh Nunuk Putri Permata Sari menunjukkan faktor kontrol diri dapat memicu munculnya perilaku agresif. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui

dan meneliti pengaruh *game online* terhadap tingkat agresif siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Dalam hal ini penulis akan menggambarkan sedikit tentang materi yang akan penulis teliti:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini di uraikan tentang latar belakang masalah, penegasan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, anggapan dasar, dan hipotesis penelitian, alasan memilih judul, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan teori-teori yang berisi tentang pengertian *game*, *game* berbasis internet, jenis-jenis *game online*, aspek-aspek intensitas bermain *game online*, *game online* dalam pandangan islam, pengertian agresif, bentuk-bentuk agresif, faktor-faktor agresi yang menimbulkan perilaku agresif, perilaku agresif dalam pandangan islam, dan pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, penentuan objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang gambaran umum objek penelitian, pembahasan dari hasil penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mungkin bermanfaat bagi para pembaca. Sedangkan bagian akhir berisi daftar pustaka serta lampiran-lampiran.