

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak pernah berhenti membuat produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Dengan munculnya beragam produk teknologi tentunya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan atau bahkan hanya untuk tujuan untuk hiburan.<sup>1</sup> Internet yang pada awalnya adalah alat komunikasi dunia militer kemudian berkembang menjadi penghubung komputer ke dalam jaringan. Internet memiliki informasi yang tidak terbatas, warna, gerakan, suara, dan respons yang segera. Jumlah pemakai internet terus bertambah seiring dengan kemajuan teknologi, koneksi internet yang lebih murah dan mudah, tersebarnya jaringan dan ketersediaan perangkat seperti seperti komputer, *smartphone*, *tablet*, dan *console*. Ketertarikan seseorang terhadap internet tergantung pada kebutuhan, minat, dan kepribadian individu, termasuk bermain *Game Online*.<sup>2</sup>

Produk teknologi yang digemari baik dikalangan dewasa, remaja bahkan hingga anak-anak saat ini ialah video games dan *Game Online*. Kemunculan video gamedan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki

---

<sup>1</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Onlin Gamedan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (20 Juni 2015): 84.

<sup>2</sup> Muhammad Reza dan IGAN Sugitha Adnyana, "Masalah Adiksi *Game online* pada Anak" 43, no. 4 (2016): 262.

manfaat sebagai hiburan tentunya sudah tidak asing lagi.<sup>3</sup> Tidak hanya menjadi hiburan saja, namun *Game Online* juga akan berdampak negatif jika tidak dimanfaatkan dengan tepat.

Beberapa tahun belakangan ini bermunculan beberapa game berbasis *online* yang semakin populer dikalangan remaja hingga dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat cepat dan perkembangan teknologi yang semakin maju membuat semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan dan lembaga masyarakat resah. Pihak kependidikan pun semakin hari semakin perhatian terkait permasalahan perkembangan prestasi akademik peserta didik. Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi internet, *Game Online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat.<sup>4</sup>

Hasil survey data statistik pengguna internet indonesia tahun 2022 yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) diketahui bahwa siswa, pelajar dan mahasiswa merupakan pengguna internet dengan persentase yang cukup tinggi yakni 99,26% apabila dibandingkan dengan kelompok usia lainnya. *Game Online* lebih mudah mempengaruhi kelompok usia anak-anak sekolah serta pelajar, karena mempunyai fitur yang menarik, gambar yang bagus dan animasi yang dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain.<sup>5</sup>

Tahun 2019 terdapat 73% anak-anak usia dua tahun keatas di Amerika Serikat telah mengenal serta memainkan video game. Termasuk juga *Game*

---

<sup>3</sup> Syahrani, "Ketergantungan Online Gamedan Penanganannya."

<sup>4</sup> A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 47.

<sup>5</sup> "Hasil Survei Profil Internet Indonesia 2022," diakses 28 Agustus 2022, <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Laporan-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>.

*Online*, angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 6% dari tahun 2018. Hal tersebut tidak hanya terjadi di Amerika, tetapi di Indonesia datanya juga cukup mengejutkan. Pada Januari 2021, We are Social dan Hootsuite menyebutkan bahwa 60,2% dari 202,6 juta pengguna internet di Indonesia memainkan *Game Online* di gawai mereka.<sup>6</sup>

Gamem merupakan salah satu budaya dan kegiatan sehari-hari masyarakat. Kegiatan bermain game telah jadi kebiasaan yang disukai oleh masyarakat terlebih anak muda bahkan anak usia sekolah, baik dipedesaan atau perkotaan. Game yang menggunakan alat elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Fase usia anak mempunyai dunia sendiri, yang mungkin kurang dimengerti oleh sebagian orang tua. Game mempunyai sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak.<sup>7</sup>

Menurut Poetoe, *Game Online* merupakan permainan yang memakai media internet sehingga pemain dari lokasi yang berbeda pun dapat bermain bersama dan memainkan game yang sama dalam waktu yang bersamaan. Dari awal kemunculannya pada tahun 2000-an fenomena kecanduan *Game Online* ini tidak hanya menyerang orang dewasa, tetapi juga menyebar ke banyak kalangan termasuk anak-anak.<sup>8</sup>

Usia 6-12 tahun merupakan fase pertengahan anak-anak dimana pada fase ini anak-anak pada umumnya dapat mempunyai beberapa keahlian, seperti

---

<sup>6</sup> Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan *Game online* dalam Mendidik Anak Usia Dini," *NANAKE - Indonesia Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (Juni 2022): 1-2.

<sup>7</sup> Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021).

<sup>8</sup> Jenab Ramadhani dan Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi," *Research and Development Journal of Education* 2, no. 1 (30 Oktober 2015), <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>.

keahlian dalam memahami sebuah permainan, contohnya permainan yang melibatkan motorik kasar, seperti tangan, kaki dan lain sebagainya.<sup>9</sup> Pada tahapan ini anak memiliki perilaku senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Anak pada tahapan ini juga tidak puas jika hanya bermain dengan permainan yang sederhana, mereka suka dengan permainan eksplorasi, semacam *game online*.<sup>10</sup>

*Game online* dapat memberi sejumlah keahlian untuk anak usia dini. Penggunaan *game online* memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan dan interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak seusianya. Anak-anak butuh stimulasi untuk menumbuhkan keterampilan motorik yang baik sebelum memasuki ranah kognitif. Anak dapat berinteraksi dengan menyentuh layar gawai atau menekan tombol tertentu, lalu mempelajari keterampilan seperti memahami aturan sederhana dan mengambil keputusan. *Game online* juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi dan memperbanyak pengalaman anak, menciptakan solusi, meningkatkan pengetahuan dan budaya tentang game digital sesuai dengan perkembangan usianya.<sup>11</sup>

Menurut Ulya dkk menyebutkan game dapat memberikan pengaruh positif yang bermanfaat bagi anak diantaranya anak dapat kenal dunia teknologi dengan berbagai fiturnya. Tidak hanya itu, game juga dapat memberi pembelajaran dalam hal mengikuti arahan atau peraturan. Game dapat melatih perkembangan motorik,

---

<sup>9</sup> Hamidah Sulaiman dkk., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Pengasuhan Anak Lintas Budaya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, t.t.), 30.

<sup>10</sup> Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," 1113.

<sup>11</sup> Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan *Game online* dalam Mendidik Anak Usia Dini," 2.

dimana saat anak bermain gamedengan bersungguh-sungguh, sistem motoriknya akan tumbuh sesuai dengan gerakan yang dilibatkannya. Selanjutnya gamejuga dapat melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika bermain gamesecara berulang. Selain itu gamejuga melatih perkembangan kognitif anak, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, melatih kosakata dan pelafalan bahasa, baik bahasa asing atau lokal. Dampak positif gamejuga dapat dilihat dari jenis permainan yang dimainkan seperti puzzle, detektif dan lain sebagainya. Dampak positif tersebut dapat membantu terbentuknya kecerdasan anak, meski tidak menjadi media yang terbaik.

Gamejuga mempunyai efek negatif bagi pengguna,diantaranya gamedapat menimbulkan turunya aktifitas gelombang otak depan, yang berhubungan dengan pengendalian emosi dan agresifitas. Gamedapat dijadikan tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. Gamejuga dapat penimbulkan perasaan egois yang tinggi, sehingga anak menjadi asing dengan lingkungan sosial, karena terlalu sering bermain gamemembuat individu lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. Gamejuga akan berdampak pada masalah mentalnya seperti anak memiliki tingkat kecenderungan hiperaktif lebih tinggi dan menurunkan tingkat konsentrasi belajar anak, mudah terserang penyakit, gelisah, depresi dan masalah perkembangan sosial.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, "Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak," 1115.

Pandangan islam tentang *game online* berdasarkan kaidah dan fikih hukum asal *game komputer*, *gamehandphone* atau yang berbasis *game online* adalah boleh.

Islam telah menjelaskan bahwa semua yang diciptakan Allah adalah halal dan diperbolehkan. Tidak ada satupun yang haram, kecuali karena ada nash yang sah dan tegas dari Allah dan Rasul-Nya yang mengharamkannya. Qaidah ushul mengatakan :

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بِنَاحَةٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

*Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)* (Imam As Suyuti, dalam al Asyba' wan Nadhoir: 43).<sup>13</sup>

TABEL 1. 1 HASIL WAWANCARA AWAL SUBJEK

Aspek Psikologi	Inisial Subjek
	Subjek A (23/05/2022)
Kognitif	Tidak tahu kalau anak mengalami adiksi <i>game online</i> , namun sudah menyadari perubahan-perubahan yang terjadi pada anak serta melihat keluhan-keluhan yang dialami pada anak.
Emosi	Perasaan sedih dan juga tidak percaya saat mengetahui anak mengalami adiksi <i>game online</i> .
Perilaku	Pada awalnya orang tua pasrah karena kedua orang tua sibuk bekerja, namun karena melihat perubahan pada anak akhirnya orang tua membawa anak untuk diterapi.

Tabel hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa sebenarnya orang tua tidak menyadari jika anak mengalami adiksi *game online* namun karena

<sup>13</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet I (Bandung: CV Pustaka Setia, t.t.), 41.

perubahan perilaku yang terjadi pada anak membuat orang tua menyadarinya. Hal ini menarik bagi peneliti karena peneliti ingin mengetahui bagaimana perkembangan psikologis anak ketika mengalami adiksi *game online*.

Kamus Psikologi mengartikan kecanduan atau *addiction* adalah kondisi ketergantungan secara fisik pada obat bius. secara umum, kecanduan ini meningkatkan toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, serta memperburuk gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.<sup>14</sup> Adiksi merupakan sebuah aktivitas berulang, yang sulit diakhiri yang memunculkan efek negatif. Perilaku adiktif dahulu hanya terbatas pada konsumsi obat dan alkohol. Namun, pada saat ini olahraga dan video game yang menggunakan internet juga berpotensi adiksi. Adiksi diartikan sebagai perbuatan tidak sehat dan merusak diri sendiri secara terus menerus dan sulit dihentikan, yang mengakibatkan permasalahan fisik, psikis sosial dan kerusakan otak seperti pada perilaku kompulsif. Adiksi *game online* sendiri dijelaskan sebagai gangguan kontrol keinginan untuk bermain *game online* tanpa menggunakan obat-obatan atau zat adiktif.<sup>15</sup>

Adiksi *game online* dapat diketahui dengan seberapa banyak waktu yang digunakan secara berlebihan dan berdampak negatif bagi pemain game. DSM-V menyebutkan, terdapat sembilan kriteria adiksi game (*gaming disorder*) yaitu mengalami: 1) preokupasi dan obsesi terhadap game, 2) menarik diri dari lingkungan sosialnya, 3) mengalami masalah toleransi, 4) hilangnya kendali, 5)

---

<sup>14</sup> J. P. Chapin, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono* (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), 11.

<sup>15</sup> Reza dan Adnyana, "Masalah Adiksi *Game online* pada Anak," 264.

kehilangan minat, 6) penggunaan game yang berlebihan dan terus menerus, 7) melakukan penipuan, 8) melarikan diri dari perasaan negatif, 9) mengalami gangguan fungsional.

Diagnosis seseorang memiliki GD setidaknya harus merujuk pada tiga kriteria utama yakni: 1) mengalami gangguan atau kesulitan kontrol atas game, 2) prioritas yang meningkat diberikan untuk bermain game, 3) kelanjutan atau eskalasi game yang meningkat dari waktu ke waktu meskipun mengalami konsekuensi negatif. Apabila ada lima kriteria yang muncul dari sembilan, maka kondisi tersebut dapat didiagnosa sebagai *Internet Gaming Disorder (IGD)* atau ketidakmampuan individu untuk mengontrol keinginan menggunakan internet atau video game. Seseorang dikatakan adiksi *game online* apabila durasi dalam bermain game lebih dari 30 jam per minggu atau lebih dari 4 jam per harinya.<sup>16</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tohet dan Sofiya anak-anak yang memiliki adiksi *game online* diberikan pendidikan karakter religius melalui kegiatan-kegiatan keagamaan dan berdampak positif bagi anak yaitu anak menjadi tidak hanya terpaku pada *game online*, serta menjadikan anak cenderung melakukan kegiatan yang bermanfaat dan mempunyai perilaku yang lebih baik dari sebelumnya.<sup>17</sup> Karena itu anak-anak yang memiliki kecanduan *game online* harus selalu diawasi oleh orang-orang terdekat agar tidak semakin berdampak negatif bagi anak.

---

<sup>16</sup> Sarah Syahara Alfa Hasanah, Diana Savitri Hidayati, dan Nandy Agustin Syakarofath, "Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game," *Gajah Mada Journal of Psychology* 8, no. 1 (2022): 4.

<sup>17</sup> Moch Tohet dan Sofiya Mauliza, "Penanggulangan Kecanduan *Game online* Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 02 (2021): 160.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Gambaran Psikologis Anak Pra Sekolah yang Terindikasi Adiksi *Game online* di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (Perspektif Orang Tua)”** karena peneliti menemukan kasus yang cukup unik pada salah satu anak yang memiliki kecanduan *game online* di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal, pihak keluarga menemukan beberapa keluhan yang dialami anak, seperti penurunan nafsu makan serta penurunan berat badan, terganggunya waktu tidur, sulitnya berkonsentrasi saat sedang belajar disekolah, hingga sulit bersosialisasi dengan lingkungan dan sering mengamuk apabila kalah bermain game ataupun saat koneksi internet terputus, karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana dinamika psikologis anak yang mengalami adiksi *game online*.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran psikologis pada aspek kognitif, afektif, dan konatif pada anak yang mengalami adiksi *game online*?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi *game online* pada anak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini antara lain:.

1. Penelitian ini bertujuan menganalisis gambaran psikologis yang terjadi pada anak yang mengalami adiksi *game online*.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi *game online* pada anak

#### **D. Manfaat Penelitian**

Selain itu peneliti berharap agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai, peneliti juga berharap penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat yang dapat didapatkan adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberi manfaat berupa wawasan yang kian bertambah terutama dibidang yang berhubungan dengan penelitian ini, baik untuk peneliti atau untuk pihak lain yang memiliki keingintahuan permasalahan adiksi *game online*. Besar harapan penelitian ini dapat menjadi bahan informasi ilmiah bagi para akademisi terutama mahasiswa Psikologi Islam khususnya tentang adiksi.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat membantu subjek dan orang lain yang mungkin memiliki pengalaman serupa untuk lebih mengenali emosinya, terutama dalam perihal menghadapi anak yang kecanduan *game online*,

dan juga diharapkan penelitian ini akan bisa berguna untuk menjadi salah satu sumber referensi bagi penelitain dikemudian hari yang mengusung tema serupa.

### **E. Batasan Istilah**

Dalam batasan istilah ini peneliti akan menjelaskan inti dari variabel yang terdapat pada penelitian ini. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat memahami apa yang akan peneliti sampaikan agar pembaca terhindar dari kesalah pahaman tentang judul yang akan peneliti angkat pada penelitian ini.

#### **1. Gambaran Psikologis**

Psikologis berasal dari bahasa Yunani terdiri dari kata *Psyche* atau *psikis* yang artinya jiwa dan *logos* yang berarti ilmu, jadi secara harfiah, psikologi berarti ilmu yang mempelajari tentang ilmu-ilmu kejiwaan.

Menurut Walgito psikologis merupakan ilmu tentang perilaku atau aktivitas-aktivitas individu. Perilaku atau aktivitas-aktivitas tersebut dalam pengertian luas yaitu perilaku yang tampak atau perilaku yang tidak tampak, demikian juga dengan aktivitas motorik juga aktivitas emosional. Walgito juga menjelaskan bahwa ada beberapa bagian dalam diri manusia yang mempengaruhi dan membentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.<sup>18</sup>

##### **a. Komponen kognitif**

---

<sup>18</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2010), 15.

Adalah komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan dan keyakinan yang berhubungan dengan seseorang mempersepsi terhadap objek perilaku atau kejadian yang sedang dialami.

b. Komponen afektif

Komponen ini berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap objek perilaku.

c. Komponen konatif

Ialah komponen yang berhubungan dengan kecerdasan bertindak terhadap objek. Komponen ini menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku dan komponen ini juga menunjukkan bagaimana perilaku manusia terhadap lingkungan sekitar.

Dalam kehidupan psikis atau psikologis manusia selalu terdapat tiga aspek di atas. Ketiga aspek di atas selalu berlangsung bersama-sama. Ketiga fungsi kognisi, emosi dan konasi itu bisa berlangsung secara harmonis dan lancar. Namun tidak jarang disertai banyak konflik seperti konflik diantara pikiran (aspek kognitif), perasaan (aspek emosi, afeksi), kemauan (aspek konatif) yang saling berbenturan atau berlawanan.<sup>19</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini gambaran psikologis diartikan sebagai gambaran kondisi psikologis anak yang merupakan siswa TK yang terindikasi adiksi *game online* dengan dilihat dari aspek kognitif, aspek afektif serta tingkah laku yang muncul.

---

<sup>19</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Umum* (Bandung: Mandar Maju, 1996), 5–6.

## 2. *Game Online*

Menurut Kim dkk *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan jaringan komunikasi *online*. Selain itu, Winn dan Fisher menjelaskan multiplayer online game adalah perkembangan dari game yang kebanyakan dimainkan oleh satu orang, menggunakan bentuk dan metode yang sama dan mengandung konsep umum yang sama dengan game lainnya. Bedanya, game *multiplayer* bisa dimainkan oleh banyak orang sekaligus.<sup>20</sup>

Adam dan Rolling mengartikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, di mana alat yang digunakan pemainnya terhubung melalui internet. *Game online* merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Young menjelaskan *game online* adalah permainan online yang terjadi interaksi antara satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan, menyelesaikan tugas, dan mendapatkan skor tertinggi dalam dunia virtual.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet dengan smartphone ataupun komputer.

---

<sup>20</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (CV. Ae Media Grafika, 2019), 6–7.

<sup>21</sup> Merita Ayu Lestari, “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Saeunggaling Jombang Kelas 2)” (Jombang, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika, 2018), 19.

### 3. Adiksi *Game online*

Adiksi dalam kamus besar bahasa Indonesia online adalah kecanduan terhadap suatu kegemaran sehingga lupa akan hal lain<sup>22</sup> Menurut Young adiksi *game online* merupakan sebuah adiksi terhadap video game, permainan *role-playing* atau lingkungan interaktif lainnya melalui internet. Proses adiksi dimulai dengan fokus pada permainan. Pemain memikirkan gamesaat mereka *offline* dan sering melamun tentang gamesaat mereka harus fokus pada hal lain. Bukan fokus memikirkan tentang tugas sekolah, atau pergi ke kelas, atau belajar dipustaka, akan tetapi pemain hanya fokus pada game.<sup>23</sup>

Adiksi dalam penelitian ini diartikan sebagai kondisi dimana pemain *game online* tidak dapat mengontrol dirinya untuk terus bermain *game online* sehingga mengganggu kegiatan keseharian mereka.

### 4. Anak Pra Sekolah

Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional serta moral beragama. Terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak, perkembangan kognitif anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring,” diakses 10 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecanduan>.

<sup>23</sup> Putri Rachmawati, “Pengaruh Motivasi Bermain *Game online* MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi Game Online pada Remaja di Tangerang” (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, t.t.), 13–14.

<sup>24</sup> Muhibbin Syah, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2014), 114–17.

Anak usia dini adalah anak dengan usia 4-6 tahun dimana anak telah memasuki jenjang prasekolah. Anak pada usia tersebut mengalami perubahan pada fase kehidupan sebelumnya. Masa anak usia dini sering disebut dengan "golden age" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan anak pra sekolah adalah anak-anak berumur 5-6 tahun yang sedang mengenyam pendidikan Taman Kanak-kanak.

## **F. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moch Tohet dan Sofiya yang berjudul *Penanggulangan Kecanduan Game online melalui Pendidikan Karakter Religius pada Anak*, pada tahun 2021. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yaitu orang tua, kepala desa dan anak yang kecanduan *game online* di Desa Langkap, dusun Bringin, Besuki, Situbondo. Penelitian ini bertujuan untuk menanggulangi anak-anak yang kecanduan *game online* menggunakan cara pendidikan karakter religius yang dilakukan pemerintah desa dengan kegiatan-kegiatan seperti a. Gerakan Magrib Mengaji b. Pembacaan Shalawat Nariyah c. Hafalan Rutinan dan d. Tayangan film Islami. Implikasi dari kegiatan tersebut membuahkan dampak positif bagi anak, berdampak pada anak yang tidak terus menerus bermain *game online* dan

---

<sup>25</sup> Femmi Nurmalitasari, "Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah," *Buletin Psikologi* 23, no. 2 (Desember 2015): 104.

anak cenderung melakukan kegiatan yang bermanfaat dan memiliki kepribadian yang lebih baik dari sebelumnya.<sup>26</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah subjek dan kota penelitian yang berbeda. Adapun permasalahannya ada pada metode penelitian yang digunakan sama menggunakan metode deskriptif kualitatif dan variabel yang digunakan yaitu kecanduan *game online*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rosi, Yolivia dan Yosi yang berjudul *Perbedaan tingkat Kecanduan (Adiksi) Game online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan*, pada tahun 2017. Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif dan cara pengambilan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel insidental sampling. Subjek pada penelitian ini merupakan remaja yang bermain *game online* di kota Bukittinggi yang berjumlah 82 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala kecanduan untuk variabel kecanduan *game online* dan variabel pengasuhan menggunakan skala yang terdiri dari 50 aitem. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan pada taraf signifikansi  $p = 0.024$ .<sup>27</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjek, pendekatan penelitian dan lokasi penelitian. Adapun persamaannya terdapat pada variabel yang digunakan yakni variabel adiksi *game online*.

---

<sup>26</sup> Tohet dan Mauliza, "Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak."

<sup>27</sup> Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, dan Yosi Molina, "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Game online* pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan," *Jurnal RAP UNP* 8, no. 1 (Mei 2017): 88–99.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Cesaria dan Annastasia yang berjudul *Adiksi Game online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja*, pada tahun 2016. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Subjek penelitian ini berjumlah 146 remaja pelajar di Kota Semarang berusia 12-13 tahun yang bermain *game online*  $\leq$  11- 40 jam perminggu. Dengan menggunakan skala keterampilan penyesuaian sosial dan skala adiksi *game online* mendapatkan hasil bahwa ada hubungan negatif dan signifikansi antara adiksi *game online* dengan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja di Semarang ( $r = -0,153$  ;  $p = 0,033$ )<sup>28</sup>. Perbedaan penelitian ini adalah subjek, metode penelitian dan lokasi penelitian. Adapun persamaannya terdapat pada variabel yang digunakan yaitu Adiksi *game online*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lolan, Akmal dan Affan yang berjudul *Pengaruh Kecanduan Game online terhadap Perilaku Sosial Siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi*, pada tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *expost facto*. Dengan populasi 104 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi tahun ajaran 2020/2021 dan 64 orang siswa sebagai sampel. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi dengan presentase sebesar 25,26%. Selain itu, penelitian ini juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel kecanduan *game online* (x) terhadap variabel perilaku

---

<sup>28</sup> Cesaria Septa Nirwanda dan Annastasia Ediati, "Adiksi *Game online* dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja," *Jurnal Empati 5*, no. 1 (Januari 2016): 19–23.

sosial (y) di SMP Negeri 24 Kota Jambi dengan presentase sebesar 43,3% dengan kategori penafsiran cukup tinggi memberi pengaruh.<sup>29</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Diah dan Ari yang berjudul *Hubungan Game online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*, pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan teknik pengambilan sampel purposif sampling. Subjek pada penelitian ini berjumlah 40 anak di TK Pandawa Kelurahan Pondok Cabe, Kecamatan Pamulang, Kabupaten Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Penelitian ini menggunakan instrumen pembagian angket kepada orang tua siswa. Hasil dari penelitian ini pada taraf signifikansi 5% didapatkan bahwa nilai  $r$  hitung (0,416), lebih besar dari pada  $r$  tabel (0,320). Nilai  $r$  hitung 0,416 berada pada rentang 0,40 - 0,70 yang berarti berada pada kategori korelasi yang cukup kuat. Sedangkan nilai koefisien yang Determinasi didapatkan sebesar 17% yang artinya *game online* mempunyai hubungan dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun sebesar 17%, sedangkan sisanya berhubungan dengan faktor lain yang pada penelitian ini tidak diteliti.<sup>30</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pendekatan penelitian dan kota penelitian yang dilakukan berbeda. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah subjek penelitian yang digunakan sama yaitu anak usia 5-6 tahun.

---

<sup>29</sup> Lolan Wiko Putra, Akmal Sutja, dan Affan Yusra, "Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 kota Jambi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022).

<sup>30</sup> Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah, "Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (14 Maret 2020): 994, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>.

## **G. Sitematika Penulisan**

Untuk mempermudah sistematika penelitian ini, terdapat sistem penulisan yang dibagi menjadi lima bab, yakni:

Bab satu merupakan pengantar yang berisi tentang latar belakang masalah dalam penelitian yang menguraikan beberapa alasan mengapa penulis tertarik mengangkat judul *Gambaran Psikologis Adiksi Game online pada Anak*. selanjutnya untuk mempertegas masalah yang akan diungkap di latar belakang, dibuat pula rumusan masalah, tujuan, makna penulisan, batasan istilah, penelitian sebelumnya, dan hipotesis penelitian.

Bab dua, yaitu landasan teori, peneliti memaparkan landasan teori yang menjelaskan arti dari masing-masing variabel. Teori tersebut berupa teori gambaran psikologis, teori adiksi *game online* dan teori anak pra sekolah.

Bab tiga berisi metodologi penelitian, peneliti memaparkan jenis penelitian yang akan dilakukan, lokasi penelitian, objek dan subjek data, populasi dan sampel penelitian, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.

Bab empat membahas laporan hasil penelitian, gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data penelitian, dan pembahasan yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

Bab lima merupakan bab terakhir, yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis sebagai penutup dari pembahasan yang diuraikan dalam penelitian ini.