

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kehidupan yang modern ini sangatlah marak dengan penggunaan gadget, perangkat tersebut sering digunakan sebagai alat komunikasi hingga sarana hiburan, salah satunya untuk memainkan game online. (Yulianingrum, 2024). Dari sisi permainannya, game online dilengkapi dengan sejumlah beberapa fitur menarik, seperti efek musik yang memikat dan tampilan animasi visual yang menawan dan bisa disetting sendiri oleh para pemain, sehingga mampu menarik perhatian pada anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa untuk ikut memainkannya. (Adani, 2024). Akibatnya, banyak pemain yang semakin tertarik bahkan berpotensi mengalami kecanduan karena mereka ingin memainkan game tersebut secara berulang kali. (Elisya et al., 2025) Kecanduan mengakses game online, membuat remaja dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor lingkungan yang dapat memiliki dampak merugikan bagi orang-orang disekitar mereka. salah satunya adalah munculnya masalah Perilaku Agresif. (Sriaulia et al., 2022). Konten kekerasan yang disajikan dalam bentuk video maupun gambar di dalam permainan game online tersebut dapat memicu peningkatan kecenderungan perilaku kekerasan pada remaja yang memainkannya. (Elisya et al., 2025).

Remaja di Indonesia menunjukkan minat tertinggi dalam bermain game online, dengan 64,45% gender maskulin dan 47,85% gender feminim yang berumur 12 sampai 22 tahun yang hiperaktif dalam game (Rahmat et al., 2024). Berdasarkan hasil Survei Nasional Pengalaman Anak dan Remaja, tingkat kejadian kekerasan

fisik yang dilakukan oleh teman sebaya berada pada kisaran 47% hingga 73%. Terdapat 11.492 laporan yang disampaikan kepada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) antara tahun 2011 dan 2019. Pada tahun 2018, terdapat total 140 orang yang melakukan tindakan kekerasan fisik atau psikologis, dan terdapat 25 insiden anak-anak yang melakukan tindakan kekerasan terhadap teman sebaya mereka di dalam atau di luar lingkungan sekolah. Sebanyak 37,3% siswa mengaku mengejek seseorang yang kalah saat bermain game online; 38,6% siswa mengaku mengucapkan hal-hal yang tidak menyenangkan karena sinyal negatif; dan 44,6% siswa mengaku berteriak kepada seseorang yang menindas mereka saat bermain game online (Andrita et al., 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Mts Al Fatah Jabon Kab, Sidoarjo pada hari Sabtu, 7 maret 2026 jam 09.00 melalui wawancara terhadap 15 siswa MTS yang terdiri dari 10 cowo dan 5 cewe, didapatkan beberapa informasi mereka mengatakan sengaja maupun tidak sengaja mengalami perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah. Bentuk perilaku agresif yang mereka alami berupa pengucapan kata-kata kasar, hingga tindakan fisik lainnya kepada teman disekitar, beberapa dari mereka mengatakan salah satu penyebab mereka berperilaku agresif diakibatkan dari kecanduan game online. Durasi yang mereka habiskan untuk bermain game online biasanya 1-4 jam dalam satu kali permainan bahkan dapat mencapai 12-14 jam dengan diikuti beberapa kali kekalahan disitulah mereka akan memunculkan perilaku agresif guna meluapkan emosi seperti pengucapan kata-kata kotor, kasar, toxic dan Tindakan fisik seperti memukul teman, memukul hp diatas meja, membanting hp, melempar hp, bahkan

sampai menggigit hp. Dari beberapa perilaku agresif yang dialami oleh siswa dan siswi, terdapat 9 siswa dan 4 siswi yang mengalami pengucapan kasar, kotor, toxic, terdapat 9 siswa mengalami perilaku agresif membanting hp diatas meja dan melempar hp di kasur, 1 siswa mengalami perilaku agresif hingga menggigit hp. Terdapat 4 siswa mengaku tetap bermain game pada saat jam pelajaran dengan menyembunyikan ponsel di dalam laci meja. Mereka juga akan memunculkan perilaku agresif seperti perkataan kasar dan toxic pada saat mereka ditegus guru ataupun sesama teman.

Menurut temuan studi yang dilakukan oleh (Rahmat et al., 2024) kondisi kecanduan bermain game online dapat menimbulkan berbagai konsekuensi negatif yang mempengaruhi dari berbagai aspek kehidupan, baik dari psikologis, sosial, maupun akademik. Dari aspek Kesehatan fisik dapat menyebabkan seperti kelelahan pada mata, sakit kepala, nyeri pada punggung, dan gangguan pola tidur. Sementara itu, pada Kesehatan mental dapat muncul berbagai permasalahan seperti depresi, kecemasan, isolasi sosial, gangguan perilaku, mudah tersinggung, emosi yang tidak stabil, serta kecenderungan menggunakan kata-kata kasar. Prestasi akademik dan karir, seperti penurunan nilai, kehilangan pekerjaan, dan kesulitan mencapai tujuan. Dalam aspek Hubungan Sosial, Berlebihan mengakses gadget dalam game dapat menyebabkan penurunan literasi teman sebaya maupun keluarga, serta berkurangnya keinginan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Dari sisi Keuangan, permainan game online sering kali memerlukan biaya tertentu, bagi remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri, Remaja mungkin bertindak tidak jujur terhadap orang tua mereka akibat situasi ini, bahkan sampai mencuri

uang dan juga bisa bertindak lebih dari itu agar terus mengakses game (Ramadhoni & Kholidin, 2025).

Menurut Elisya et al., (2025) menyatakan bahwa terdapat beberapa strategi yang dapat diaplikasikan dan dikembangkan untuk mengurangi masalah yang marak akibat kecanduan bermain game online. Salah satu upaya yang dapat diterapkan adalah *Attention Switching*, yaitu kegiatan yang bertujuan mengalihkan fokus individu dari keterlibatan dalam game online ke aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Strategi *Dissuasion*, yaitu upaya pencegahan yang dilakukan melalui pemberian nasihat, penyampaian argumen, hingga bentuk tekanan agar individu tidak berlebihan pada saat bermain game online. Pendekatan ini umumnya dilakukan oleh orang tua, guru, maupun teman sebaya. *Education*, yaitu upaya meningkatkan kesadaran individu agar secara langsung menghindari kecanduan game online dengan mencari informasi melalui artikel atau menyaksikan berita di televisi yang membahas dampak kecanduan game online. *Parental monitoring*, yaitu pengawasan yang diberikan oleh orang tua terhadap aktivitas anak dalam penggunaan gadget yang baik. *Resource restriction*, yaitu dengan membatasi berbagai fasilitas yang akan memungkinkan individu untuk mengakses game online.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya yang mengkaji keterkaitan antara pengguna game online dan perilaku agresif verbal pada remaja, diketahui bahwa sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menggambarkan perilaku agresif verbal pada remaja yang tinggal di wilayah pedesaan. Selain itu, instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat Kecanduan game online dalam penelitian

tersebut masih mengacu pada alat ukur menggunakan *Chen* dan *Chang*, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan Kecanduan game online secara menyeluruh. Penelitian ini menghadirkan unsur kebaruan melalui penggunaan alat ukur yang lebih luas dalam menilai Kecanduan game online dengan beberapa komponen yang relevan. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis berbagai bentuk perilaku agresif dengan mengkaji beberapa aspek yang kemudian diungkapkan secara sistematis. Subjek dalam penelitian ini Adalah remaja awal yang merupakan siswa MTS. Dari penjelasan Deskripsi diatas dapat menarik minat peneliti untuk meneliti “Hubungan antara Kecanduan Game Online dan Perilaku Agresif pada Remaja di MTS AL Fatah Jabon Kab. Sidoarjo”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut “ Adakah hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di MTS Al Fatah Jabon Kab.Sidoarjo?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di MTS Al Fatah Jabon Kab. Sidoarjo.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan game online pada remaja di MTS Al Fatah Jabon Kab. Sidoarjo.

2. Mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja di MTS Al Fatah Jabon Kab. Sidoarjo.
3. Menganalisis hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di MTS Al Fatah Jabon Kab. Sidoarjo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi Remaja

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman remaja tentang dampak negatif kecanduan permainan daring terhadap perilaku kekerasan. Remaja akan memiliki pemahaman yang lebih baik lagi tentang pentingnya mengendalikan diri, mengelola waktu, dan mengembangkan hobi yang konstruktif guna menghindari kecanduan permainan daring dan perilaku agresif.

1.4.2 Manfaat bagi Pendidikan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan bahan ajar dalam bidang kesehatan psikologis remaja dan pendidikan kesehatan terkait penggunaan gadget.

1.4.3 Manfaat bagi Pelayanan Kesehatan

Penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi nakes khususnya perawat komunitas, dalam mengidentifikasi dan menganalisis remaja yang berisiko mengalami kecanduan game online dan perilaku agresif.