

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu tujuan pembangunan nasional adalah menghasilkan generasi bangsa yang baik. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan suatu pendidikan yang baik (Haryanto, 2012). Pendidikan harus dilakukan secara bertahap dan dini sesuai dengan tahap tumbuh kembang manusia, anak sudah dapat diberi pendidikan sejak anak berumur 3 tahun (usia prasekolah) baik itu dilakukan oleh orang tua sendiri atau lembaga pendidikan sekolah . Pendidikan formal diberikan untuk merubah sikap dan membentuk prilaku anak yang baik (Santrock, 2011).

Internet memberikan kesempatan yang luar biasa bagi perkembangan dan pembelajaran anak, memungkinkan mereka akses ke sumber-sumber pengetahuan baru dan pengalaman yang luas namun juga dapat membuat anak-anak rentan terhadap eksplotasi. Kekawatiran banyak diungkapkan oleh orangtua tentang resiko-resiko penggunaan internet lembaga perlindungan anak dan masyarakat akademik membutuhkan eksplorasi dari pengetahuan anak-anak dan pendidikan tentang internet terutama untuk anak-anak yang mudah terpengaruh (Anne, 2011).

Anak adalah aset sumber daya manusia yang merupakan tulang punggung penerus generasi bangsa di masa datang . Anak merupakan mereka yang berusia 6-12 tahun dan ditandai dengan tanggalnya gigi susu

pertama dan diakhiri pada masa pubertas dan memperoleh gigi permanen terakhir, yang masing-masing menguraikan karakteristik penting dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain (Wong, 2008).

Anak mempunyai kebutuhan belajar dan bermain. Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Bermain adalah pekerjaan anak. Dalam bermain anak secara kontiniu memproduksi proses hidup yang rumit dan penuh stress, komunikasi dan mencapai hubungan yang memuaskan dengan orang lain. Bermain memiliki peran dalam perkembangan sensori motor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreatifitas, kesadaran diri, manfaat terapeotik dan nilai moral (Wong, 2008).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, perkembangan zaman sudah membawa pengaruh dalam segala aspek termasuk pola pikir anak. Dalam hal bermain pun mereka ingin menggunakan alat yang canggih. Jika dahulu anak-anak hanya bermain dengan mainan yang biasa, sekarang mereka lebih tertarik bermain dengan menggunakan teknologi moderen seperti komputer, laptop, internet, *playstation* dan yang sedang marak adalah permainan dengan menggunakan jaringan internet atau yang biasa disebut dengan *game online* (Kamila, 2012).

Dimana *gameonline* sudah sangat sukses di gemari oleh semua kalangan dan menjamur di beberapa negara hingga saat ini. Salah satu penelitian di Amerika juga mengungkapkan bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59 % di antaranya memanfaatkannya untuk bermain game online (Freeman, 2010).

*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* (Burhan, 2005). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain dibelahan bumi lain (Young, 2007). Anak dianggap lebih rentan terhadap penggunaan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009).

*Game online* dapat bersifat positif dan negatif. Namun yang lebih sering mendapat sorotan adalah sisi negatifnya. Menurut Rini 2011, ada empat dampak permainan internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Dampak terhadap kesehatan yaitu kerusakan pada syaraf mata dan otak, kesehatan jantung akan menurun, berat badan turun akibat lupa makan dan minum, maag, ginjal karena duduk terlalu lama, serta stres karena berharap bisa menjadi pemenang.

Dampak terhadap kepribadian seperti suka mencuri, dikarenakan ingin bermain *game* terus sedangkan uang belanja tidak mencukupi untuk bermain. Malas akibatnya anak akan lupa dengan kewajibannya mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) dan melakukan tugas rumah sehari-hari, suka bolos sekolah dan pergi ke tempat permainan bersama teman-teman, berbohong dan kurang bergaul akibat keseringan bermain internet serta kekerasan dalam permainan internet menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja (Rini, 2011).

Dampak terhadap pendidikan adalah Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain *game*, mulai berbohong, mencuri, bolos sekolah, anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak-anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata dan anak yang kecanduan akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang dimainkan, serta anak kecanduan akan menjadi acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya menjadi anak sekolah (Rini, 2011).

Dampak terhadap keluarga dan masyarakat seperti, membuat anak lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain, anak-anak mengalami kenaikan adrenalin yang memuncak, marah, sambil berteriak-teriak dan mencaci kerap di temukan saat bermain *game*. Jika hal ini di biarkan, anak-anak akan kerap bertindak kasar terhadap anak-anak yang lain dan terhadap keluarga. Anak-anak yang sudah terpengaruh dengan

*game online* bisa cepat emosi sehingga mudah menyakiti teman-teman seusianya atau pun adiknya yang lebih kecil (Rini, 2011).

Penelitian yang dilakukan di Korea Selatan pada tahun 2011 menunjukkan bahwa 73,4% dari 384 responden dan 83,9% dari 706 siswa mengalami kecanduan *game online* (Koo, Wati, Choong & Hea, 2011). Dan penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat (2005) sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif. Dari data American Association of School Administrator tahun 2009 sekitar 9%-73% anak usia sekolah melakukan perilaku agresif terhadap pelajar lain dan 2%-36% menjadi korban perilaku agresif.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan, bahwa memainkan *game* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang lihat pada layar saat bermain *game* (Satria, 2014) dan menurut Santrock (2011) faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan. Anak-anak yang sering bermain *game* kekerasan lebih agresif dari pada anak-anak yang tidak bermain *game* kekerasan.

Hasil penelitian di Indonesia tahun 2010 pada 184 pemain *game online* mulai dari usia sekolah sampai dewasa muda menunjukkan bahwa semakin muda umur seseorang maka semakin besar kecanduannya dalam bermain *game online* (Kusumadewi, 2010). Dari data Komisi

Perlindungan Anak tahun 2011 terdapat 7.000 kasus yang rata-rata berbasis pada perilaku agresif. Penelitian Amy (2006) di perkirakan 10%-16% pelajar Sekolah Dasar di Indonesia mengalami perilaku agresif sebanyak satu kali dalam seminggu.

Perilaku agresif adalah tingkah laku menyerang baik secara fisik maupun verbal atau melakukan ancaman sebagai pernyataan adanya permusuhan, anak-anak mengekspresikan perilaku agresif yang berubah-ubah sesuai dengan perkembangan (Permatasari, 2015). Menurut Friedman (2010) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah tingkah laku yang disengaja dan merugikan atau melukai oranglain.

Bentuk perilaku agresif menurut meliputi perilaku agresif secara fisik (menendang, memukul, mencubit, melempar), agresi secara verbal (berdebat, memaki, dan membantak), secara aktif dan pasif, dan secara langsung dan tidak langsung (Buss dalam Nashori, 2008). Menurut Medinus dan Johnson (dikutip dari Permatasari, 2015) bentuk perilaku agresif yaitu perilaku fisik (seperti memukul, mendorong, meludah, meninju, menggigit, merampas), perilaku verbal (seperti mengancam secara verbal, mengejek, menghina, memburuk-burukkan orang lain), menyerang suatu objek (menyerang benda mati), melanggar hak milik orang lain.

Perawat dalam hal ini berperan sebagai promotif yaitu perawat mempromosikan tentang perilaku agresif anak dengan memberikan penyuluhan. Kemudian perawat sebagai preventif adalah melakukan



pencegahan atau meminimalisir perilaku agresif pada anak usia sekolah dengan melakukan pendidikan kesehatan yang dilakukan oleh keperawatan anak, komunitas dan keperawatan jiwa dalam pengembangan kesehatan anak usia sekolah ( Hidayat, 2007)

Fenomena yang baru ini telah terjadi di Indonesia pada bulan Mei 2014, seorang siwa SD berusia 11 tahun dihajar kakak kelasnya. Dua hari kemudian meninggal dengan luka lebam di tubuhnya. Pada 27 Maret 2014, seorang murid kelas 1 SD Makasar dikeroyok temannya dan beberapa hari setelah itu ia meninggal (KPAI, 2014). Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia selama Januari hingga April 2015 sudah tercatat 8 laporan kekerasan akibat perilaku agresif dan masih banyak yang belum terdata. Dari data Komisi Nasional Perlindungan Anak dari tahun 2010-2014 perilaku agresif dari tahun ke tahun semakin bertambah.

Pada tahun 2015 ini Komnas PA memprediksikan tingkat agresif dengan pelaku anak-anak dan remaja akan naik 12-18%. Hal ini dikarenakan angka kasus anak dan remaja yang berhadapan dengan hukum di tahun 2015 naik 10% dari tahun lalu menjadi 26%. Pelakunya adalah anak-anak dengan rentang usia 6 sampai 14 tahun. Berdasarkan data yang dihimpun Pusat Data Anak Berhadapan Dengan Hukum (ABDH), sepanjang 2014 di Indonesia sedikitnya ada sekitar 2.879 anak melakukan tindak kekerasan dan harus berhadapan dengan hukum, mulai rentang usia 6-12 tahun sebanyak 268 anak.

Di Sumatera Barat berdasarkan data yang dihimpun Lembaga Perlindungan Anak (LPA) mencatat sampai tahun 2013 terjadi 60 kasus kekerasan pada anak usia sekolah sebesar 44,1% . Pada bulan Oktober 2014 di SD Bukit tinggi terjadi perilaku agresif yang dilakukan siswa kepada temannya. Menurut penelitian Satria (2014) mengatakan sebanyak 91,2 % anak mengalami kecanduan bermain *game*.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih Sekolah Dasar Negeri 15 Ulu Gadut, karena salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Pauh yang jaraknya cukup jauh dari pusat Kota Padang. Sekolah ini berjarak  $\pm$  20 km dari pusat Kota Padang. Berdasarkan data yang didapatkan dari Dinas Pendidikan kota Padang, SD Negeri 15 Ulu Gadut merupakan sekolah dasar dengan jumlah siswa terbanyak di Kota Padang dengan jumlah 700 siswa. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wakil kepala sekolah dan guru pembina siswa SDN 15 Ulu Gadut pada 15 januari 2016, mengatakan sudah ada tiga belas anak dalam sebulan terakhir ini terjadi perkelahian antar siswa (memukul, menendang dan mengeroyok), berkata kasar, mengejek teman, dan mengancam. Sehingga pihak sekolah sampai mendatangkan pihak berwajib.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada 10 siswa didapatkan 7 siswa di SDN 15 Ulu Gadut mengatakan pernah melakukan agresi fisik seperti memukul dan menendang teman, 8 dari 10 siswa mengatakan pernah melakukan agresi verbal seperti menghina, mengejek



dan berkata kasar. Berdasarkan wawancara dengan 7 dari 10 siswa mengatakan suka bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, peneliti mengangkat judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kec.Pauh Padang 2015”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana Hubungan Kecanduan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kec.Pauh Padang 2015.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kec.Pauh Padang 2015.

### **2. Tujuan khusus**

- a. Mengetahui distribusi kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan anak usia sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kec.Pauh Padang 2015.
- b. Mengetahui distribusi perilaku agresif anak usia sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kec. Pauh Padang 2015.

- c. Mengetahui hubungan kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif anak usia sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kec. Pauh Padang 2015.

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

##### **1. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi murid untuk dapat meminimalisir perilaku agresif, serta memberikan informasi kepada guru dalam memberikan bimbingan dan arahan pada murid.

##### **2. Bagi Orang Tua**

Memberikan masukan bagi orang tua dalam mendidik anak dan memberikan inovasi dan motivasi pada anak dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bernilai positif.

##### **3. Bagi Profesi Keperawatan**

Sebagai bahan untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di lapangan serta memperluas penelitian tentang hal yang berkaitan dengan perilaku agresif anak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pengembangan profesi keperawatan khususnya pada keperawatan anak, jiwa dan komunitas dalam pengembangan kesehatan anak usia sekolah.

##### **4. Bagi peneliti selanjutnya**

Sebagai data dasar untuk peneliti lebih lanjut berkaitan dengan permasalahan siswa yang kecanduan terhadap *game online*, baik dalam

pengembangan metode maupun menelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi masing-masing variabel.

