

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku agresif atau kekerasan remaja merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat global (*global public health*) baik berupa tindakan intimidasi, perkelahian fisik, hingga pembunuhan.¹ Setiap hari, sekitar 360 remaja dirawat di unit gawat darurat karena kekerasan fisik.² Sebuah survei terbaru melaporkan bahwa 4,8% siswa di sekolah menengah mengalami tiga atau lebih jenis kekerasan selama 12 bulan terakhir.³ Studi di 40 negara berkembang menunjukkan bahwa 42% anak laki-laki dan 37% anak perempuan menjadi sasaran *bullying* yang melibatkan kekerasan fisik. Berdasarkan studi UNESCO pada tahun 2019, rata-rata satu dari tiga siswa di seluruh dunia diintimidasi setidaknya sebulan sekali.⁴

Berdasarkan laporan UNICEF (*United Nations Children's Fund*) tahun 2015, sebesar 40% remaja usia 13-15 tahun di Indonesia mengalami kekerasan dalam bentuk *bullying* dan 32% dilaporkan mengalami kekerasan fisik.⁵ Hasil survei nasional tahun 2018 yang dihimpun oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KEMENPPPA) melaporkan 30-40% remaja laki-laki dan 20% remaja perempuan usia 13-17 tahun mengalami kekerasan fisik selama hidupnya dan pelaku kekerasan terbanyak adalah teman sebaya.⁶ Adapun survei oleh *International Center for Research on Women* (ICRW) tahun 2015 terhadap remaja usia 12-15 tahun melaporkan 84% remaja merasakan berbagai bentuk kekerasan di lingkungan sekolah.⁷

Berdasarkan laporan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) dalam kurun waktu 1 tahun terjadi peningkatan secara drastis kasus pengaduan anak pada klaster pendidikan, yaitu pada tahun 2019 terdapat 321 kasus dan kemudian meningkat secara drastis pada tahun 2020 menjadi 1451 kasus. Kasus tersebut terdiri atas kategori anak sebagai korban dan pelaku tawuran pelajar, anak sebagai korban dan pelaku kekerasan di sekolah (*bullying*) dan anak sebagai korban kebijakan.⁸

Berdasarkan data DPPPA Sumatera Barat tahun 2018 yang diperoleh oleh Rima dalam penelitiannya, di propinsi Sumatera Barat tercatat sebanyak 417 kasus kekerasan terhadap anak dan remaja, diantaranya sebanyak 68 kasus kategori

kekerasan fisik dan 28 kasus kekerasan non fisik. Adapun pada tahun 2019 terjadi peningkatan kasus kekerasan fisik yaitu 116 kasus dan kekerasan non fisik sebanyak 79 kasus.⁹

Perilaku agresif pada remaja dapat bermanifestasi menjadi perilaku yang lebih serius seperti kejahatan dan kekerasan saat dewasa.¹⁰ Selain itu, perilaku agresif remaja juga dihubungkan dengan masalah perilaku seperti kecemasan, depresi, dan percobaan bunuh diri.¹¹ Remaja yang melakukan kekerasan atau berperilaku agresif dapat terjadi akibat 2 faktor utama, yaitu faktor internal (genetik, hormonal, kepribadian) dan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial, serta paparan dari media massa. Salah satu faktor media massa yang menyebabkan individu berperilaku agresif adalah *game online*, terutama pada individu dengan adiksi *game online*.¹²

Saat ini *game online* merupakan salah satu aktivitas internet paling adiktif.¹³ Hal ini didukung berdasarkan data dari *New Zoo* tahun 2019 yaitu pada akhir tahun 2020 diperkirakan jumlah gamer mencapai 2,7 miliar dan akan terus meningkat selama tahun 2023 menjadi 3 miliar.¹⁴ Laporan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menunjukkan sebesar 91% pengguna internet tertinggi adalah usia 15-19 tahun dan 54,13% menggunakan internet untuk bermain *game online*.¹⁵

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Destri pada tahun 2016, terdapat 63% responden mengalami adiksi *game online* dan 43% responden memiliki perilaku agresif.¹⁶ Penelitian serupa juga dilakukan oleh Khairunnisa pada tahun 2020 terhadap siswa SMP di kota Padang, yaitu sebanyak 56,2% responden memiliki kecanduan *game online* dan 55% responden memiliki perilaku agresif kategori sedang.¹⁷

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan terhadap 2681 remaja Indonesia usia 14-20 tahun menunjukkan fakta bahwa perilaku agresif di daerah urban atau perkotaan cenderung lebih tinggi dibandingkan daerah rural atau pedesaan.¹⁸ Namun, studi lain juga menyebutkan bahwa prediktor perilaku agresif pada remaja di daerah pedesaan serupa dengan yang ditemukan di perkotaan.¹⁹ Seperti penelitian yang dilakukan oleh Kristina *et al.* pada tahun 2016 terhadap 56 remaja usia 12-20 tahun yang menyimpulkan bahwa sikap agresif remaja di pedesaan lebih dominan

dibandingkan dengan perkotaan.²⁰ Penelitian lain oleh Virender *et al.* pada tahun 2017 terhadap remaja yang terdiri atas 100 subjek dari perkotaan dan 100 subjek dari pedesaan menunjukkan bahwa rata-rata skor variabel agresi pada remaja pedesaan secara signifikan lebih tinggi daripada remaja perkotaan.²¹

SMPN 1 Lubuk Sikaping merupakan salah satu sekolah di Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Berdasarkan wawancara dengan pihak DPPP Kabupaten Pasaman, Kecamatan Lubuk Sikaping memiliki angka tindak kekerasan dan kenakalan pada anak dan remaja tertinggi di Kabupaten Pasaman pada tahun 2020 yaitu sebanyak 7 kasus, disusul oleh kecamatan Tigo Nagari dan Panti yaitu 5 kasus kekerasan. Adapun pada tahun 2021 (Januari-Oktober) terjadi peningkatan kasus kekerasan menjadi 12 kasus. Walaupun masih tergolong daerah pedesaan, namun sebagian besar siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping sudah terpapar dengan *game online*. Selain berada di lingkungan sekitar warung internet (warnet) dan fasilitas penyedia layanan *game online*, selama masa pandemi di SMPN 1 Lubuk Sikaping juga menerapkan pembelajaran secara daring yang membuat sebagian siswa sudah terpapar dengan *gadget* sehingga secara tidak langsung siswa dapat mengakses *game online*.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan di SMPN 1 Lubuk Sikaping, kebanyakan siswa mengatakan bahwa mereka bermain *game online* selama kurang lebih 3-4 jam sehari. Saat wawancara, kebanyakan siswa tersebut mengaku bermain *game online* lebih sering semenjak adanya sistem sekolah secara daring. Mereka beralasan bahwa bermain *game online* dapat dijadikan sebagai hiburan ditengah banyaknya tugas sekolah. Dari wawancara tersebut mereka akan merasa kesal jika kalah dalam permainan atau tiba-tiba permainannya berhenti karena masalah jaringan ataupun diganggu oleh orang lain, sehingga mereka akan melampiaskan dengan mengucapkan kata-kata kasar, marah, bahkan memukul.

Penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun hanya mengkaji tingkat perilaku agresif secara umum. Peneliti belum menemukan penelitian yang mengkaji lebih dalam tentang bagaimana kecanduan *game online* memengaruhi perilaku agresif yang dinilai dari keempat bentuk perilaku agresif yaitu agresif fisik, verbal, kemarahan dan permusuhan. Sehingga muncul keinginan peneliti untuk meneliti

hubungan tingkat adiksi *game online* dan tingkat agresivitas pada siswa SMPN 1 Lubuk Sikaping.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara tingkat adiksi *game online* terhadap tingkat agresivitas pada siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan tingkat adiksi *game online* terhadap tingkat agresivitas pada siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui gambaran karakteristik responden.
2. Mengetahui gambaran tingkat adiksi *game online* pada siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping.
3. Mengetahui gambaran karakteristik responden tingkat adiksi *game online*.
4. Mengetahui gambaran tingkat agresivitas pada siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping.
5. Mengetahui gambaran agresivitas responden (agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan).
6. Menganalisis hubungan tingkat adiksi *game online* terhadap tingkat agresivitas pada siswa di SMPN 1 Lubuk Sikaping.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai hubungan perilaku adiksi *game online* dengan agresivitas pada siswa sekolah menengah pertama.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi tentang perilaku adiksi *game online* pada remaja yang dapat menjadi sebab perilaku agresif sehingga dapat menurunkan kualitas pendidikan. Selain itu, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan evaluasi untuk pihak sekolah dalam pencegahan dan pengendalian terhadap perilaku adiksi *game online* dan perilaku agresif pada remaja.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini hendaknya sebagai ajakan kepada masyarakat terutama guru untuk mengawasi pada siswa agar terhindar dari perilaku agresif dan agar orang tua dapat memantau secara bijak penggunaan *game online* yang berlebihan.

