

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat bahkan hampir tidak bisa terkontrol. Kemajuan teknologi pada waktu sekarang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat luas. Bahkan adanya teknologi mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi juga mempunyai beragam dampak dan manfaat yang ditimbulkan, namun dibalik begitu banyak manfaat yang diberikan oleh teknologi terdapat dampak negatif akibat adanya teknologi.

Pengguna teknologi tidak hanya terbatas pada orang dewasa saja, namun saat ini banyak anak-anak yang mahir dalam menggunakan teknologi. Dalam pemanfaatan teknologi internet seperti yang dikemukakan Saifuddin (2018:34) menyatakan bahwa tidak seperti orang dewasa pada umumnya yang sudah mampu memfilter hal-hal baik ataupun buruk dari internet, anak sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Anak tampak belum mampu memilah aktifitas internet yang bermanfaat bagi dirinya dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktifitas internet tertentu.

Aktifitas anak terhadap internet menyebabkan dunia sosial anak menjadi luas dan kompleks berbeda dengan masa sebelumnya. Masa perkembangan anak merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan. Anak yang berada pada kelas

awal SD adalah anak yang berada pada rentangan masa usia dini, oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal untuk membentuk kualitas anak.

Kualitas diri anak dibentuk melalui relasi dengan keluarga, guru dan teman serta lingkungan sekitar. Hurlock (1980:161) menyatakan bahwa akhir masa kanak-kanak seringkali disebut usia bermain (*play stage*), yang merupakan tahapan dimana anak memiliki jenis permainan yang semakin bertambah variasi dan bentuknya. Anak berangsur mulai beralih dari alat permainan menuju permainan yang bernuansa olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa. Bahkan permainan yang dulunya masih tradisional sekarang sudah berkembang menjadi permainan berbasis *online* atau *game online*.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh semua kalangan. Umumnya *game online* menggunakan jaringan internet. Mudahnya orang untuk mengakses *game online* membuat semakin banyak orang untuk berlomba-lomba memiliki *game online*. Hal ini memunculkan sikap candu pada diri pemain. Adams & Rollings (dalam Wahyuningsih, 2018) menjelaskan dalam *game online* terdapat cerita yang berkelanjutan. Terdiri dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang menyebabkan pemain kecanduan. Salah satu *game online* yang sedang marak diperbincangkan adalah *Mobile legends*.

Mobile legends adalah sebuah model permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Permainan ini adalah permainan kelompok dimana satu tim terdiri dari 5 pemain. Isi dari permainan ini adalah kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang mengintegrasikan basis-basis (Ulum, 2018:40). Bentuk permainan yang tidak dapat di *pause* menyebabkan pemain harus menuntaskan permainan sampai selesai yang terkadang bisa menghabiskan waktu yang lama. Tampilan *game* yang menarik membuat siswa banyak yang tertarik untuk memainkannya. Di samping itu, banyaknya orang dewasa yang memainkan *game* ini menambah rasa penasaran anak untuk memainkan. Tingkatan level juga mempengaruhi anak untuk berlomba-lomba menaikkan level mereka agar lebih unggul dan dapat menyombongkan diri pada temannya yang lain. Dampak dari permainan terkhusus dari *game online* akan mengurangi aktifitas positif yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangannya. Siswa yang mengalami ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Hal ini menyebabkan waktu bermain dihabiskan didepan layar monitor sehingga sangat berpengaruh terhadap pengalaman anak tersebut.

Andriyanto (2016:2) menyebutkan bahwa pengalaman pada masa anak-anak merupakan potensi dasar bagi kepribadian yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak terutama pada kecerdasan emosionalnya. Menurut Goleman (1997:45) kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk motivasi diri,

pengendalian diri, empati, pengendalian suasana hati dan keterampilan sosial. Dasar dari kecerdasan emosional yakni dapat mengenali emosi, mengelola emosi diri sendiri dan orang lain, memotivasi diri sendiri dan membina hubungan. Kecerdasan emosi merupakan sikap dari diri yang terbentuk melalui proses pengalaman sepanjang hidup dan bisa menetap menjadi karakter seseorang. Orang tua dan lingkungan pasti berharap bahwa karakter anak akan sesuai dengan apa yang mereka harapkan yakni baik. Lickona (2012:82) mengatakan bahwa maksud dari karakter yang baik adalah jika seorang mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, lalu melakukan hal yang baik juga untuk kehidupannya. Seorang anak dikatakan memiliki karakter yang baik jika ia mengetahui, menginginkan dan melakukan hal yang dirasa baik untuk dirinya sendiri.

Esensi pentingnya kecerdasan emosional bagi anak menurut Suharsono (dalam Ulfi, 2013:1) terdapat beberapa keuntungan kecerdasan emosional, yang pertama menjadi alat pengendalian diri bagi anak nantinya remaja dapat membatasi dan membedakan hal yang baik dan buruk bagi mereka sehingga tidak mudah terjerumus ke hal yang negatif. Kedua kecerdasan emosional dapat diimplementasikan sebagai cara untuk mengemukakan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk. Ketiga, kecerdasan emosional dapat dijadikan sebagai modal penting dalam mengembangkan bakat yang dimiliki terutama bakat kepemimpinan. Namun, dari beberapa keuntungan yang dikemukakan di atas belum terealisasi dengan baik.

Banyak anak yang masih memiliki tingkat kecerdasan emosional yang rendah. Semakin rendahnya tingkat kecerdasan emosional anak maka semakin rendah pula

tingkat pengendalian dirinya. Pengendalian diri yang rendah ini dapat menyebabkan banyak anak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif yang disebut kenakalan remaja. Kenakalan remaja seperti yang banyak diberitakan di media maupun yang ada di lingkungan sekitar menunjukkan sudah melebihi batas wajar. Banyak anak atau remaja di bawah umur yang sudah mengenal rokok, pencurian, obat-obatan terlarang, seks bebas, dan tindakan kriminal lainnya yang bertentangan dengan norma-norma yang ada di masyarakat.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2019 dengan menyebarkan angket, terdapat beberapa siswa yang intensitas bermain *game mobile legends* cukup tinggi. Beberapa siswa yang terlihat tingkat intensitas bermainnya tinggi cenderung lebih terbuka dalam bersikap, mudah bercerita tentang dirinya sendiri, dan beberapa lebih terlihat tempramen. Disini terlihat bahwa penggunaan *gadget* sangat tinggi pada siswa SDN Sadang terutama *game online mobile legends* yang seolah sudah menjadi candu. Hal ini ditunjang dengan fasilitas *gadget* yang diberikan orang tua serta kesempatan yang diberikan orang tua karena kurang peduli dengan anak yang dapat mempermudah siswa untuk bermain *game* ini. Tersedianya tempat untuk bermain juga membuat siswa lebih leluasa untuk bermain. Mereka mengaku menghabiskan waktu di rumah terkadang juga di warung untuk bermain *game* ini. Kebanyakan dari siswa memanfaatkan hari libur untuk bermain *game* ini, bahkan ada beberapa siswa yang hampir setiap hari bermain *game*.

Anak usia sekolah dasar masih belum mampu untuk mengontrol kecerdasan emosional yang dimilikinya. Hal ini sependapat dengan Aristoteles (dalam Goleman,

1996:77) yang menyatakan bahwa yang dikehendaki adalah emosi yang wajar, yang selaras dengan perasaan dan lingkungan. Apabila emosi terlalu ditekan dan tidak dapat diolah dengan baik mengakibatkan emosi yang tidak terkendali, emosi yang berkelanjutan, emosi menjadi sumber penyakit, seperti depresi berat, cemas yang berlebih, amarah yang meluap-luap, dan gangguan emosional yang berlebihan.

Kondisi yang ditemukan adalah salah satu siswa yang meluapkan emosinya secara berlebihan ketika tidak diperbolehkan bermain atau diganggu pada saat sedang bermain. Mulai dari mengeluarkan kata-kata kasar sampai puncaknya menangis. Kondisi ini juga terjadi pada saat anak mengalami kekalahan dalam bermain, anak akan meluapkan emosinya dengan mengumpat. Lain halnya pada saat mengalami kemenangan, timbul rasa bangga yang berlebih pada diri anak sehingga merendahkan teman-temannya yang lain. Kondisi yang seperti ini jika orang tua tidak tepat dalam memberikan tindakan maka akan berdampak pada kecerdasan emosional anak kedepannya.

Hasil wawancara terhadap guru kelas IVA, VA, dan VIA pada tanggal 18 Februari 2019 siswa yang bermain *game online mobile legends* ini adalah siswa yang kurang berprestasi, tidak jarang siswa juga sering membuat keributan yang mengakibatkan teman-teman di sekitarnya merasa terganggu. Siswa beranggapan bahwa mengganggu teman sampai marah adalah kegiatan yang menyenangkan.

Berbagai dampak yang diberikan oleh *game online mobile legends*, seperti baru-baru ini berita yang membuat masyarakat Indonesia bangga adalah tim Indonesia yang diwakili ONIC Esport memenangkan *grand final* turnamen *Mobile*

Legends Bang Bang South East Asia Cup (MSC) 2019 dan masih banyak turnamen-turnamen yang dimenangkan oleh tim Indonesia. Sebaliknya yang terjadi pada anak berusia 12 tahun asal Magetan, Jawa Timur menghebohkan masyarakat Indonesia karena nekat bolos sekolah selama 3 bulan hanya demi bisa bermain *game mobile legends* dan *free fire*. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ulfi Kholidiyah (2013) menyimpulkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional, semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah kecerdasan emosinya, sebaliknya bila semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi kecerdasan emosionalnya. Agar terciptanya kecerdasan emosi yang baik, maka penting bagi orang tua maupun lingkungan sekitar memberikan pemahaman mengenai internet terkhusus *game online* yang hanya berfungsi sebagai sarana hiburan saja. Jika kecerdasan emosional anak meningkat dan berkembang dengan maksimal maka akan memudahkan anak untuk mengenali dan memahami dirinya sendiri maupun orang lain, memotivasi dirinya sendiri dan orang lain, serta lebih maksimal dalam membina hubungan dengan orang lain. Berdasarkan gambaran diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada anak mengenai bagaimana kecerdasan emosional anak pemain *game online mobile legends* dengan judul “Korelasiantara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional siswa SDN Sadang Sidoarjo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan penelitian ini yakni “Apakah ada korelasi antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional pada siswa sekolah dasar di SDN Sadang Sidoarjo?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan ada atau tidaknya korelasi antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional pada siswa sekolah dasar di SDN Sadang Sidoarjo.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan kebiasaan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional anak.

2. Manfaat praktisa

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan untuk mengantisipasi hubungan kebiasaan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional anak.

b. Bagi orang tua

Memberikan informasi dan pengetahuan kepada orang tua untuk mengontrol kegiatan sehari-hari anak dan untuk lebih memperhatikan emosional anak agar kecerdasan emosionalnya bisa berkembang semaksimal mungkin.

c. Bagi guru

Memberikan informasi dan pengetahuan kepada guru agar guru dapat lebih bijak terhadap kebiasaan anak bermain *game online*. Guru juga memberikan pemahaman kepada siswa mengenai internet dan perlakuan yang tepat kepada internet agar anak-anak tidak salah dalam mempergunakan internet.

d. Bagi siswa

Memberikan informasi kepada siswa mengenai baik buruknya permainan *game online* terutama *game online mobile legends*. Memberikan pemahaman juga agar siswa lebih berhati-hati dan bijaksana dalam memainkan smartphone terutama *game online*, karena dapat member pengaruh baik ataupun buruk.

1.5 Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak adanya korelasi signifikan antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional pada siswa sekolah dasar di SDN Sadang Sidoarjo.

Ha : Adanya korelasi signifikan antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan kecerdasan emosional pada siswa sekolah dasar di SDN Sadang Sidoarjo.