

## Bab I Pendahuluan

### Latar Belakang

Saat ini teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari, bahkan sejak seorang individu masih dalam kandungan telah merasakan manfaat teknologi ini, misalnya pemeriksaan kesehatan janin melalui USG (*Ultra Sonografi*). Demikian pula saat seseorang mulai dilahirkan sampai menjelang tutup usia pasti tidak pernah lepas dari terpaan teknologi yang sangat mendukung *survival of the fittest*. Oleh karena itu, efek positif dan negatif teknologi perlu mendapat perhatian secara seksama.

Tanpa disadari, orang tua telah memperkenalkan teknologi sejak usia dini kepada anak, terutama pada teknologi elektronik. Mulai dari teknologi dalam berkomunikasi seperti telepon seluler/telepon genggam (*handphone*), teknologi dalam belajar seperti penggunaan kalkulator atau komputer, teknologi dalam mengolah makanan seperti penggunaan *microwave*, sampai dengan teknologi dalam mengisi waktu luang seperti *game* elektronik atau menonton televisi.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital yang berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khususnya *games online*. Jadi sangat penting bagi kita untuk mengulas efek positif maupun negatif teknologi komunikasi elektronik bagi kehidupan anak ditinjau dari sudut psikologis pada berbagai aspek perkembangan anak,

antara lain perkembangan fisik, perkembangan sosial dan emosi, perkembangan inteligensi dan perkembangan moral.

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial (Soetjiningsih, 1998, dalam sanditaria, hal 2). Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Church & Stone dalam Hurlock, 2008). Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan, (Desmita, 2008, dalam sanditaria, n.d, hal 2).

Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online*. Rahmat (dalam Angela, 2013, hal 2) mengatakan bahwa “Bermain *games online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *games online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya. Ini dikarenakan dari segi permainannya, *games online* sendiri memiliki fitur yang menarik berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak, remaja bahkan orang dewasa tertarik bermain *games online*”.

Selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, permainan apa saja yang mereka sukai yaitu *point blank*, *counter strike*, *dota*, *grand theft auto lv*, *ghost recon dll*. Waktu yang dipergunakan anak-anak

untuk bermain *game online* mulai dari 2 jam sampai dengan 5 jam bahkan lebih, dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya untuk bermain terus menerus.

Parahnya, kecanduan *games online* pada anak juga sudah disoroti oleh ketua Satgas Perlindungan Anak (PA), yaitu M. Ihsan yang mengatakan bahwa “Persoalan kecanduan anak-anak pada *games* yang sudah melampaui ambang batas, anak-anak menghabiskan waktunya berjam-jam bermain *games* tanpa peduli dengan lingkungannya. Disamping itu, materi *games* bermuatan kekerasan yang berpadu dengan pornografi lebih banyak diminati oleh anak laki-laki”. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya berbagai kasus seperti: di Cinere Depok tanggal 25 Juni 2015 terdapat 2 anak SMP, usia 14 tahun yang membunuh temannya karena saling ejek saat bermain *game online* di sebuah warnet. Semula mereka bercanda, kemudian berlanjut saling ejek sampai salah satu anak marah, lalu bertengkar dan akhirnya anak yang marah menusuk temannya sampai meninggal. Pada tanggal 21 Januari 2013 di Bandung anak usia 15 tahun berinisial Dogol berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan *game online*, Dogol terjerat hukum karena bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main *game online* Dogol nekat mencuri sepeda motor, kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir (Diana, 2013).

Hasil penelitian menunjukkan latar belakang *gamer* pelajar menyukai *game online* meliputi beberapa hal. Diantaranya adalah *game online* yang dianggap menyenangkan dan menghibur. Bagi mereka *game online* menjadi salah satu aktivitas rutin yang dilakukan usai sekolah. Menurut Piliang (2011, dalam Sanditaria, n.d, hal 4)

“Menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkuat dengan buku pelajaran”.

Soetjipto, (2007 dalam Pratiwi, n.d, hal 2) “Menyebutkan bahwa adiksi adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah adiksi juga digunakan untuk menyebut ketergantungan permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya *game-online*”.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan memengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama diperkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian a-sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Untuk membentuk performa akademik yang baik diperlukan keyakinan diri atas kemampuan akademiknya. Adanya keyakinan diri individu dalam bidang akademik akan digunakan sebaik mungkin untuk tekun dalam meraih prestasi akademik.

*Academic self-efficacy* adalah keyakinan diri untuk dapat melakukan tugas akademik yang diberikan dan dapat meningkatkan level kemampuan dirinya (Baron & Byrne, 2004, dalam Pratiwi, hal 2).

Bandura berpendapat bahwa manusia dapat berfikir dan mengatur tingkah lakunya sendiri, sehingga mereka bukan semata-mata bidak yang menjadi objek pengaruh lingkungan. Sifat kausal bukan dimiliki sendirian oleh lingkungan, karena orang dan lingkungan saling mempengaruhi. Bandura dalam bukunya Alwisol, (2009, hal 283) menyatakan, banyak aspek fungsi kepribadian melibatkan interaksi orang satu dengan orang lain. Dampaknya, teori kepribadian yang memadai harus memperhitungkan konteks sosial dimana tingkah laku itu diperoleh dan dipelihara. Efikasi diri akademik jika disertai dengan tujuan-tujuan yang spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akademik, maka akan menjadi penentu suksesnya akademik.

Hasil penelitian sebelumnya, Pratiwi mengatakan terdapat hubungan yang signifikan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game online* pada subjek remaja usia 13-18 tahun di Kota Surakarta. Peneliti tertarik untuk memperluas penelitian tentang adiksi *game online* dengan Efikasi diri akademik pada usia anak akhir, mengingat adiksi *game online* ini sudah marak juga dikalangan anak-anak. Berdasarkan hasil pantauan di salah satu *game center* di jalan Dipati Ukur Bandung. Tampaknya pelanggan usia anak SD sekitar usia 10-12 tahun yang sering berkunjung ke tempat tersebut. Dengan demikian, menarik untuk diteliti lebih lanjut dengan gambaran *Self-Efficacy Academic*-nya. Oleh karena itu, peneliti memilih judul

penelitian “Hubungan adiksi *games online* dengan *academic self-efficacy* pada anak usia 10-12 tahun di *game center* Dipati Ukur Bandung”.

### **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran tingkat adiksi *game online* pada anak di *game center* Dipati Ukur Bandung ?
2. Bagaimana gambaran tingkat *academic self-efficacy* pada anak di *game center* Dipati Ukur Bandung ?
3. Apakah terdapat hubungan adiksi *game online* dengan *academic self-efficacy* pada anak usia 10-12 tahun di *game center* Dipati Ukur Bandung ?

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran tingkat adiksi *game online* pada anak di *game center* Dipati Ukur Bandung.
2. Mengetahui gambaran tingkat *academic self-efficacy* pada anak di *game center* Dipati Ukur Bandung.
3. Mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan *academic self-efficacy* pada anak usia 10-12 tahun di *game center* Dipati Ukur Bandung.

## **Kegunaan Penelitian**

### **Manfaat teoretis**

- a. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan psikologis di bidang psikologi sosial khususnya, terutama mengenai adiksi *games online* dan *academic self-efficacy*.
- b. Menambah referensi atau khasanah kepustakaan, khususnya tentang adiksi *games online* dan *academic self-efficacy*, serta dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lain yang terkait dengan masalah tersebut.

### **Manfaat praktis**

- a. Secara Praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan khususnya bagi guru dan orang tua tentang hubungan adiksi *game online* dengan *academic self-efficacy*.
- b. Bagi peneliti sendiri diharapkan dapat memperkaya pengetahuan, wawasan, serta pengalaman, khususnya pengalaman meneliti dan mengkaji suatu permasalahan.