

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi, seperti Internet yang saat ini menjadi kebutuhan utama masyarakat Indonesia bahkan seluruh dunia. Internet yang terhubung antar jaringan bisa digunakan dalam berinteraksi jarak jauh dengan orang lain menggunakan media sosial, atau media internet lainnya, salah satu media sosial yang saat ini kita gunakan perlu adanya internet untuk mengaksesnya,

Menurut data pengguna internet di Indonesia, diketahui sudah mencapai 88,1 juta orang (PUSKAKOM UI, 2015). Besar pertumbuhan internet tidak sebanding dengan besarnya jumlah penduduk Indonesia yang hanya kurang lebih 252,4 juta jiwa, oleh karena itu dikatakan bahwa kenaikan pengguna internet pada negara ini mencapai 34,9%. Angka tadi semakin tinggi apabila dibandingkan dengan penggunaan tahun 2013 dimana penetrasi internet baru mencapai 28,6%.

Tidak hanya digunakan dalam bermedia dan bertelekomunikasi saja, Internet juga bisa digunakan dalam bermain game, salah satunya yaitu *game online*. *game online* atau video game sendiri merupakan permainan yang dimainkan secara online dengan internet, yang dimana setiap orang yang bermain *game online* tersebut bisa saling berinteraksi satu sama lain untuk memainkan permainan secara bersamaan.

game online sendiri dirilis pada tahun 1969 yang bertujuan untuk mengembangkan Pendidikan, dan akhirnya pada tahun 1970 *game online* semakin berkembang pesat di dunia Pendidikan dan membuat para *playernya* (Pengguna) tertarik untuk lebih mengembangkan game tersebut, hingga akhirnya *game online* mengalami pengembangan pada tahun 1995 hingga sekarang. Sampai saat ini telah banyak game-game yang dirilis untuk dimainkan.

Menurut laporan terbaru oleh McGonigal, ada sekitar satu miliar pemain *game online* di dunia (McGonigal, 2011). Terlepas dari pasar game yang berkembang pesat ini, penyedia *game online* menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan pemain game mereka dalam jangka panjang (Playnomics, 2012). Seperti yang dinyatakan Li, Liu, Xu, dan Heikkilä (2013), Internet memungkinkan pemain *game online* untuk beralih dengan mudah antara *game online*, dan mereka sering melakukannya tanpa ragu-ragu.

Menurut Douglas A. Gentile, PhD. dkk (2017), Lebih dari 90% anak-anak dan remaja di Amerika Serikat sekarang bermain video game, dan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game. Proliferasi media digital telah menyebabkan meningkatnya kekhawatiran publik tentang potensi dampak buruk, termasuk kemungkinan bahwa bermain video *game online* bisa sangat membuat ketagihan. Sekarang ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa beberapa pengguna video game berat mengembangkan gejala disfungsi yang dapat menyebabkan gangguan parah pada bidang fungsional dan sosial kehidupan.

Pada dasarnya, *game online* hanyalah hiburan semata untuk mengisi waktu luang, akan tetapi, untuk saat ini *game online* sudah menjadi kewajiban untuk dimainkan oleh setiap kalangan, dari mulai milenial sampai generasi Z, yaitu fase menengah usia remaja yang lebih aktif memainkan *game online*. Saat ini, video game atau *online game* sudah tidak lagi asing bagi orang dewasa dan juga usia remaja fase menengah, seiring berkembangnya *game video* atau *game online*.

Remaja yang rentang usianya dari usia 12-16 tahun merupakan remaja pertengahan awal yang menginjak bangku pendidikan kelas 8 SMP – 11 SMA. Remaja pertengahan awal adalah usia pematangan sebelum masuk kategori remaja akhir yang berkisar antara usia 18-25 tahun. Di Indonesia remaja inilah yang paling banyak mengakses *game*

online untuk waktu yang cukup lama. menurut *DataBoks* terbaru berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.

game online tidak hanya berkembang pesat di perkotaan saja, akan tetapi, di pinggiran kota dan desa yang memiliki akses internet yang memadai, banyak para remaja yang terpengaruh akan adanya *game online* tersebut. Salah satunya seperti yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gayam, yaitu salah satu SMP di kecamatan Gayam kepulauan Sapudi, Kabupaten Sumenep yang menjadi tempat penelitian ini.

SMPN 1 Gayam merupakan salah dari dua sekolah menengah yang ada di kepulauan sapudi. Kepulauan sapudi sendiri adalah salah satu kepulauan yang terletak di pulau Madura, tepatnya di kabupaten Sumenep. Kepulauan Sapudi hanya terdiri dari dua kecamatan, yaitu kecamatan Gayam dan kecamatan Nonggunong. Kecamatan Gayam sendiri hanya memiliki satu sekolah menengah pertama negeri, yaitu SMPN 1 Gayam. sekolah lainnya adalah madrasah Tsanawiyah (MTs) yang berbasis Islam.

SMP N 1 Gayam walaupun sekolah berbasis negeri, akan tetapi sekolah tersebut adalah salah satu sekolah negeri yang berbasis sekolah keagamaan. Biasanya, sekolah negeri pada umumnya memiliki perbedaan pada siswanya dari aspek agama, dan hampir sekolah negeri di Indonesia memiliki siswa yang beragama berbeda beda, akan tetapi berbeda dengan di SMP N 1 Gayam yang seluruh siswanya beragama Islam.

Hal ini bisa terjadi, lantaran di SMP Negeri tersebut berada di kecamatan Gayam, yang mayoritas agama paling mencolok dari masyarakat di kecamatan Gayam adalah agama Islam. Berdasarkan data **Badan Statistik desa Gayam**, ada sekitar 0,011% penduduk beragama non-Islam dari jumlah keseluruhan masyarakat kecamatan Gayam

yang berjumlah 32,900 jiwa. Sehingga SMP Negeri yang ada di kecamatan Gayam ini memiliki keunikan tersendiri untuk dijadikan bahan penelitian.

Walaupun menjadi sekolah negeri dengan keseluruhan siswanya beragama Islam, akan tetapi para siswanya tidak terlepas dari temuan kasus yang berhubungan dengan pelanggaran-pelanggaran penyalahgunaan *handphone* (HP). Diantara banyaknya temuan kasus *handphone* yang terjadi, *game online* adalah salah satu kasus yang paling mendominasi dari temuan kasus HP tersebut.

Menurut data temuan kasus Bimbingan Konseling (BK) yang terjadi di SMP N 1 Gayam, kasus yang terjadi rata-rata berhubungan dengan HP, yang tak lain adalah kasus *game online*, banyak siswa yang ketahuan bermain *game online* secara sembunyi sembunyi, entah di dalam kelas maupun di kantin sekolah. Salah satu guru BK SMP N 1 Gayam, Fauzan Hidayat menyampaikan, bahwa banyak siswa yang masuk BK karena ketahuan bermain *game online* saat ujian berlangsung, hal tersebut bisa terjadi karena sistem ujian yang berbasis online, sehingga banyak siswa yang diperbolehkan untuk membawa HP, namun setelah selesai mengerjakan ujian mereka justru langsung membuka *game online* nya.

Selain kasus bermain *game online* setelah ujian, kasus lain dari penggunaan HP adalah ketidakjujuran siswa yang tidak mengumpulkan HP kepada gurunya setelah mata pelajaran sudah selesai, sehingga mereka memilih menyembunyikan gadgetnya di kantin, untuk nantinya bisa bermain *game online* ketika istirahat. Bahkan ketika pulang sekolah mereka justru tidak langsung pulang ke rumah, mereka justru pergi nongkrong untuk bermain *game online* Bersama kawannya, sehingga banyak laporan dari para wali murid yang menghubungi gurunya karena anak-anak yang telat pulang kerumah.

Selain kasus *game online* tadi, ada banyak kasus yang terjadi di BK seperti melawan guru, merokok di kantin, loncat pagar, dan bahkan ada yang menonton video porno di dalam kelas.

Di bawah ini pada tabel 1 terdapat data temuan kasus handphone dan temuan kasus lainnya pada siswa SMPN 1 Gayam yang terjadi selama mata pelajaran 2021/2022

DATA TEMUAN KASUS SISWA SMPN 1 GAYAM

MATA PELAJARAN 2021/2022

Tabel 1. 1 Data temuan kasus siswa SMPN 1 Gayam

Bulan	Kasus	tahun
Januari	3 orang siswa (RD, DN, LM) (menonton konten dewasa ketika berkumpul di ruangan Aula ketika kegiatan pleno/mengumpulkan siswa satu sekolah dalam satu ruangan, mereka beralasan dengan bermain <i>game online</i> dan tidak menonton video dewasa.)	2021
Februari	HL dkk, main <i>game online</i> mobile legend setelah selesai melaksanakan ujian berbasis android..	2021
Mei	RN dkk, meminjam Hp kawannya dan menyebarkan video tidak layak yg ada di HP temannya lewat status wa (penyalahgunaan HP teman tanpa sepengetahuan yg punya)	2021
Agustus	4 Siswa (si IR, FD, IL dan KK) membawa HP dan dititip di warung dan memainkan <i>game online</i> ketika waktu istirahat.	2021

September	2 Siswa SS dan FZ tidak mengikuti pelajaran dan ditemukan main game, dengan sebelumnya menitipkan HP di warung.	2021
Oktober	DV menggambar logo Salib di baju seragamnya tanpa mereka memahami arti logo tersebut, dan hal itu di dapat dari konten2 youtube yang merupakan <i>livestreamer game online</i>	2021
November	Pacaran via HP di jam sekolah. satu kelas 9B menyalahgunakan HP setelah pelaksanaan ujian (tengah semester di sekolah) dan Sebagian bermain <i>game online</i> .	2021

Dari data kasus di atas dapat kita lihat ada beberapa kasus yang berhubungan dengan HP, dan dari keseluruhan kasus, kasus yang paling mendominasi adalah kasus *game online* yang dilakukan oleh para siswa SMPN 1 Gayam. Adapun 3 kasus lainnya yang berhubungan dengan HP yaitu satu diantaranya adalah menggambar logo salib di bajunya karena menonton konten di youtube.

Berdasarkan dari hasil data temuan kasus di atas, dominasi kasus yang paling menonjol adalah kasus siswa yang bermain *game online* disaat jam sekolah berlangsung, siswa yang diketahui melakukan pelanggaran tersebut merupakan siswa yang diam-diam membawa HP untuk bermain *game online* . Sekolah yang seharusnya menjadi tempat belajar bagi para siswa, justru disalahgunakan untuk tempat bermain apalagi bermain *game online* di waktu jam pelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang saya temui di lapangan, yaitu para siswa SMP yang bermain *game online* dengan rekan teman mainnya, mereka cenderung lebih

banyak berinteraksi melalui HP dibandingkan dengan berinteraksi secara tatap wajah, bahkan mereka ketika di rumah, mereka lebih banyak bermain di dalam kamar daripada harus berkumpul dengan orang tua.

Para siswa SMP yang bermain dengan orang yang lebih tua, mereka tidak begitu peduli dengan siapa yang lebih tua, karena ketika melakukan kesalahan dalam bermain mereka justru memarahi orang yang lebih tua tersebut dengan kata-kata yang kurang baik.

Menurut laporan masyarakat di lingkungan sekolah SMPN 1 Gayam para siswa SMP sekarang cenderung berbeda dengan anak SMP pada zaman dulu, yang mana pada saat itu siswa SMP lebih banyak bermain di luar rumah, seperti aktif bermain bola, bermain permainan tradisional dan berkumpul dengan teman-teman di sekitarnya. Adapun anak SMP saat ini, mereka lebih suka bermain HP dan *game online*, sehingga kurangnya relasi pertemanan di antara mereka.

Para siswa lainnya yang di sekolah tersebut juga melaporkan terkait penggunaan *game online* di sekolah, banyak aktivitas siswa lain yang sebenarnya bermain *game online*, akan tetapi belum sempat di ketahui secara terang-terangan, hal itu menunjukkan bahwa ada indikasi model penggunaan *game online* pada aktivitas siswa SMP N 1 Gayam, yang membuat para siswa secara diam-diam membawa HP ke sekolah untuk bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait “**Model Penggunaan *game online* Pada Remaja Usia Pertengahan di SMP N 1 Gayam Sapudi Kabupaten Sumenep**”. Penelitian ini akan mengelaborasi berdasarkan motif penggunaan material pengambilan kebijakan tenaga pendidik untuk para siswa yang sedang menempuh pendidikan di sekolah, supaya lebih memberikan perhatiannya terhadap para siswanya untuk menjalankan kebijakan yang diberikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, ada beberapa identifikasi permasalahan yang dapat diidentifikasi

1. Internet yang saat ini menjadi sebuah kebutuhan wajib di Indonesia bahkan di seluruh dunia, menjadi banyaknya aktivitas masyarakat yang menggunakan internet dalam dunia aspek dunia maya.
 2. *game online* merupakan salah satu aktivitas internet yang paling banyak, 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.
 3. Remaja adalah salah satu pengguna *game online* yang paling dominan, dan yang paling banyak menggunakan *game online* rata-rata usianya berkisar 12-16 tahun dan itu merupakan usia remaja pertengahan awal.
 4. Penggunaan internet dalam *game online* tidak hanya dapat dirasakan oleh masyarakat kota, akan tetapi internet dan *game online* juga dapat dirasakan oleh masyarakat di pedesaan dan salah satunya di kecamatan Gayam. Dengan akses internet yang biasa saja dan tidak terlalu lancar dibandingkan di kota, akan tetapi banyak para remaja yang mengakses *game online* untuk menjadi aktivitas bermain sehari hari.
 5. Indikasi yang disebabkan oleh remaja pertengahan awal yang diakibatkan *game online*, tidak terlepas dari permasalahan siswa yang ada di SMPN 1 Gayam.
- Berdasarkan temuan observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa laporan guru dan wali murid yang terjadi pada siswa SMPN 1 Gayam

C. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian pada latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan berikut ini :

1. Bagaimana Model Penggunaan *game online* pada remaja usia pertengahan SMPN 1 Gayam ?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi model Penggunaan *game online* terhadap remaja usia pertengahan di SMPN 1 Gayam?

D. Tujuan Penelitian

- a. Untuk Mengetahui model penggunaan *game online* pada remaja usia pertengahan SMPN 1 Gayam.
- b. Untuk Memetakan faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *game online* terhadap remaja usia pertengahan di SMPN 1 Gayam.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berimplikasi dari penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *game online* di China yang menerapkan teori U&G (Uses and Gratification) yang melibatkan gratifikasi hedonis, gratifikasi sosial dan gratifikasi utilitarian.

Game online yang pada mulanya hanya berkembang pesat di perkotaan saja, kini sudah mulai memasuki pelosok pedesaan. Salah satunya di SMPN 1 Gayam. Sekolah negeri dengan basis Islami yang begitu kuat, dan lingkungan masyarakatnya yang mayoritas dominan adalah muslim, tentu hal ini bisa menjadi perhatian bagi guru dan orang tua yang berada di desa, untuk lebih memperhatikan penggunaan *game online* bagi anak-anak mereka yang sudah menginjak usia remaja pertengahan awal. Penelitian ini juga diharapkan bisa membantu para tenaga kependidikan guna membantu kelangsungan masa depan para pelajar.

2. Secara Praktis

Adapun secara praktis dapat dijadikan :

- a. sebagai bahan pertimbangan bagi para Guru, wali murid dan para mahasiswa yang terlibat dalam pemberdayaan siswa di desa terpencil,
- b. khususnya untuk para orang tua siswa SMPN 1 Gayam untuk lebih memperhatikan dan mengontrol anaknya dalam penggunaan *game online* , untuk mencegah penggunaan game yang kurang terkontrol yang nantinya bisa mengganggu interaksi sosialnya terhadap orang lain.
- c. Penelitian ini juga bisa dijadikan acuan bagi mahasiswa yang terlibat dalam pemberdayaan siswa, seperti program kampus merdeka di sekolah-sekolah yang ada di indonesia. Sehingga bisa untuk membantu para siswa untuk bisa lebih bijak dalam penggunaan *game online* dan melatih siswa untuk taat terhadap peraturan.