

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan remaja. Salah satunya adalah semakin mudahnya akses terhadap *game online* melalui smartphone maupun komputer. *Game online* banyak diminati karena dapat dimainkan sendiri maupun bersama teman melalui internet. Di Indonesia, penggunaan internet telah mencapai lebih dari 78%, dengan mayoritas pengguna berasal dari kalangan remaja yang memanfaatkan internet untuk hiburan, termasuk bermain *game online*. Di Indonesia termasuk tiga besar konten hiburan internet yang paling banyak diakses sebesar 23,02%. Mayoritas pengguna bermain lebih dari 4 jam per hari (42,23%), diikuti durasi 3–4 jam (27,46%), 2–3 jam (11,9%), 1–2 jam (11,10%), dan kurang dari 1 jam (7,26%). (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023).

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui internet dan memungkinkan interaksi virtual antar pemain. Saat ini, *game online* banyak diminati oleh anak-anak dan remaja karena tampilannya menarik, kompetitif, dan mudah dimainkan melalui smartphone. Kemajuan teknologi

digital juga membuat penggunaan *game online* semakin meningkat dan menjadi salah satu hiburan yang sering dipilih remaja (Arsini et al., 2023).

Anak dan remaja usia sekolah menengah pertama (SMP) merupakan kelompok rentan sekaligus pengguna *game online* terbesar sekitar 46,2% (Mustikawati et al., 2025). Pada masa ini, remaja mengalami perkembangan sosial yang pesat sehingga membutuhkan kemampuan interaksi yang baik. Namun, penggunaan *game* yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku sosial mereka. Remaja memiliki kerentanan tinggi terhadap kecanduan *game online* yang berdampak pada perilaku sosial (Alfianto et al., 2024).

Kecanduan *game* dikategorikan sebagai gangguan mental yang disebut *gaming disorder* dan termasuk dalam perilaku adiktif. Kondisi ini ditandai dengan sulitnya seseorang mengontrol keinginan untuk bermain *game* (WHO, 2019). Pada remaja, khususnya siswa SMP, kondisi tersebut dapat mempengaruhi perilaku sosial seperti berkurangnya interaksi langsung dengan lingkungan (Sari et al., 2022). Dampak yang muncul antara lain menurunnya komunikasi, kerja sama, dan empati, serta meningkatnya sikap individualis. Selain itu, kecanduan *game online* juga menyebabkan remaja kesulitan mengontrol waktu bermain dan mengabaikan aktivitas penting sehingga berdampak pada perilaku sosial sehari-hari (Kementrian Kesehatan, 2022).

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia, penggunaan perangkat digital pada anak perlu dibatasi dan diseimbangkan dengan aktivitas lain, seperti berinteraksi dengan teman sebaya dan melakukan aktivitas fisik. Hal ini penting agar penggunaan screen time, termasuk bermain game, tidak mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas dan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya (IDAI, 2025).

Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi remaja. Dalam penelitian menyebutkan bahwa banyak remaja bermain *game online* hingga lebih dari 3 jam per hari, sehingga mempengaruhi pola tidur, menurunkan prestasi akademik, serta mengurangi interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Shalsabila et al., 2025).

Tingginya intensitas bermain *game online* dapat berdampak pada perilaku sosial remaja. Remaja yang terlalu sering main game cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya (Mustikawati et al., 2025).

Penelitian lain juga menunjukkan semakin sering remaja yang bermain *game online* maka keterampilan sosial remaja cenderung menurun. Kondisi ini terlihat dari berkurangnya komunikasi dengan teman sebaya, kurangnya kerja sama dalam kegiatan kelompok, serta meningkatnya kecenderungan untuk menyendiri (Mochamad Rizal et al., 2024).

Fenomena tersebut juga terlihat di lingkungan sekolah, termasuk di Ciamis. Berdasarkan data resmi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia melalui sistem DAPODIK tahun ajaran 2025/2026, jumlah siswa di SMP Negeri 4 Ciamis cukup banyak (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Banyaknya jumlah siswa serta kemudahan akses teknologi memungkinkan tingginya penggunaan *game online* di kalangan siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 30 siswa menggunakan kuesioner berupa *Google Form*, 29 orang bermain *game online*. Hasil observasi awal sebagian siswa lebih sering menggunakan waktu istirahat untuk bermain *game online* dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, beberapa siswa mengaku dapat bermain *game online* lebih dari 2–3 jam per hari setelah pulang sekolah. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan tingginya intensitas bermain *game online* yang berpotensi mempengaruhi perilaku sosial siswa.

Penelitian sebelumnya umumnya lebih banyak membahas dampak *game online* secara umum atau kecanduan *game online*, sedangkan penelitian yang secara spesifik menilai hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial khususnya pada siswa SMP dalam konteks sekolah masih terbatas.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis. Penelitian ini diharapkan dapat

memberikan gambaran mengenai tingkat intensitas bermain *game online* serta dampaknya terhadap perilaku sosial siswa SMP, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan dalam mengontrol penggunaan *game online* secara bijak dan meningkatkan perilaku sosial yang positif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik *game online* pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.
- b. Mengidentifikasi intensitas bermain *game online* pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.
- c. Mengidentifikasi perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.

- d. Menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial pada siswa SMP. Serta diharapkan dapat mendukung pengembangan keperawatan anak dan remaja, khususnya dalam memahami perilaku kesehatan digital, serta menjadi dasar dalam penyusunan edukasi, intervensi, dan referensi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam menyusun kebijakan, program pembinaan, serta kegiatan edukasi terkait penggunaan *game online* yang sehat dan seimbang di kalangan siswa SMP.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa SMP mengenai dampak dari bermain *game online* secara

berlebihan sehingga siswa dapat menggunakan *game online* secara lebih bijak dan tetap menjaga interaksi sosial dengan teman dan lingkungan sekitar.

c. Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi orang tua dalam meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan *game online* pada anak, serta mendorong terciptanya pola komunikasi dan kontrol yang lebih baik di dalam keluarga.

d. Bagi Perawat

Diharapkan dapat menjadi dasar bagi tenaga kesehatan dalam memberikan edukasi, promosi kesehatan, serta intervensi terkait dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial remaja, khususnya dalam lingkup keperawatan anak dan remaja.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan *game online* maupun perkembangan perilaku sosial pada remaja SMP.