

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena bermain *game online* telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak di era digital ini. Dengan lebih dari 221 juta pengguna internet di Indonesia (APJII, 2024), akses terhadap berbagai jenis permainan *online* semakin mudah dan menjangkau hampir semua kalangan, termasuk anak-anak. *Game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi medium interaksi sosial dan pengembangan keterampilan.

Emotion Regulation Checklist (ERC) menurut Gross (2007) adalah instrumen yang dirancang untuk mengevaluasi regulasi emosi pada anak, yang dinilai melalui pengamatan orang tua atau guru. Kuisisioner *ERC* dikembangkan oleh Shields dan Cicchetti (1997) dan digunakan untuk mengukur persepsi mengenai kemampuan anak dalam mengelola emosinya. Kuisisioner ini berfokus pada 2 aspek utama, yaitu pengelolaan emosi dan kecenderungan emosi negatif. Penggunaan *ERC* dianggap sesuai untuk anak usia sekolah dasar karena mereka berada dalam fase penting perkembangan emosional. Dengan *ERC*, dapat dilakukan analisis terhadap pola emosi anak dalam konteks sosial dan pendidikan, sehingga mendukung intervensi yang bertujuan meningkatkan kemampuan regulasi emosi mereka.

Peningkatan intensitas waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain *game online* menimbulkan pertanyaan mengenai dampaknya terhadap kemampuan anak dalam mengatur emosinya. Oleh karena itu, masalah yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengatur emosi mereka, khususnya pada siswa kelas V dan VI SDN Sunter Jaya 09 Pagi. Regulasi emosi merujuk pada kemampuan individu untuk mempengaruhi pengalaman dan ekspresi emosional mereka.

Menurut Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, siswa kelas 5 telah memasuki periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa) di mana karakteristik anak pada tahap ini adalah telah memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia (Pieget & Barbel, 2010). Sedangkan penelitian Arimurti (2012) menjelaskan bahwa pemilihan siswa kelas VI sebagai sampel karena siswa kelas VI merupakan siswa yang sudah lebih mudah menerima pesan sehingga bisa mempengaruhi perubahan pengetahuan dan sikap kearah yang lebih positif.

Data statistik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecanduan *game online* di kalangan anak-anak. Sebuah studi oleh Halisyah, Ike & Rahmawati (2022) menemukan bahwa 65% anak-anak di SD mengalami gangguan emosional akibat kecanduan bermain *game online*. Selain itu, Nurdilla (2018) melaporkan bahwa 40% remaja mengalami masalah tidur yang berkaitan dengan kebiasaan bermain game yang berlebihan. Data ini menunjukkan bahwa dampak dari bermain *game online* tidak bisa diabaikan dan perlu diteliti lebih lanjut untuk memahami efek jangka panjangnya terhadap perkembangan emosional anak-anak.

Jika permasalahan ini tidak segera ditangani, dampaknya bisa sangat serius. Anak-anak yang tidak mampu mengatur emosi mereka dengan baik dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, belajar, dan bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Shields dan Cicchetti (1998) menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami gangguan emosional cenderung menunjukkan perilaku agresif dan sulit beradaptasi di lingkungan sosial. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana bermain *game online* dapat mempengaruhi proses regulasi emosi anak-anak, agar dapat diambil langkah-langkah yang tepat untuk mendukung perkembangan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan regulasi emosi pada anak sekolah dasar?
- b. Bagaimana gambaran intensitas bermain *game online* pada siswa kelas V dan VI SDN Sunter Jaya 09 Pagi?
- c. Bagaimana gambaran regulasi emosi pada siswa kelas V dan VI SDN Sunter Jaya 09 Pagi?
- d. Bagaimana tinjauan Islam terhadap aktivitas bermain *game online* dan pengendalian emosi pada anak?

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah terdapat hubungan *game online* dengan regulasi emosi pada anak sekolah dasar?
2. Bagaimana hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan anak mengalami emosi negatif seperti mudah marah atau frustrasi?
3. Bagaimana peran frekuensi dan durasi bermain *game online* dalam memengaruhi stabilitas emosi dan kontrol diri anak sekolah dasar?
4. Apa saja nilai-nilai Islam yang dapat dijadikan dasar dalam membimbing anak untuk mengatur emosi dan menggunakan *game online* secara bijak?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengkaji hubungan antara bermain *game online* dengan regulasi emosi pada anak sekolah dasar, serta memahami dampak kecanduan *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa kelas V dan VI SDN Sunter Jaya 09 Pagi.

2. Mengetahui tingkat regulasi emosi pada siswa kelas V dan VI SDN Sunter Jaya 09 Pagi.
3. Menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan regulasi emosi pada anak sekolah dasar.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat hasil penelitian ini, agar pendidik bisa memberikan gambaran dampak *game online* terhadap peserta didik, memberikan wawasan mengenai peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah dan dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5.2 Manfaat Bagi Universitas YARSI

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang psikologi perkembangan anak dan pendidikan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi civitas akademika Universitas YARSI dalam memahami hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan regulasi emosi pada anak sekolah dasar, serta sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perkembangan emosional anak dan penggunaan media digital.

1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti, bisa memiliki wawasan mengenai dampak bermain *game online* bagi peserta didik serta memahami aspek-aspek kecerdasan emosional peserta didik dan dapat memberikan gambaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan maksimal.