

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Permasalahan

Pada era globalisasi dimana perkembangan informasi tersebar luas yang dapat diakses dengan sangat mudah, hal ini menyebabkan berbagai nilai – nilai dari luar yang negatif sulit disaring sehingga dengan mudah mempengaruhi pemikiran dan karakter generasi muda sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap pengikisan jati diri yang terkait merosotnya penghayatan nilai – nilai keagamaan, nasionalisme, nilai sosial budaya bangsa dan perkembangan moralitas individu. Pengaruh yang sangat nampak dari perkembangan zaman yaitu kebudayaan, dengan adanya perkembangan maka hal – hal baru tentu muncul untuk mengikutinya, maka dibutuhkan penyesuaian diri.

Hal – hal baru inilah yang mampu menghilangkan kebudayaan yang selama ini menjadi pegangan hidup masyarakat sehingga mampu memunculkan kebudayaan baru. Kebudayaan baru atau kebudayaan dari daerah lain yang diadopsi dari daerah luar atau disebut dengan budaya asing mampu menyebabkan berbagai nilai – nilai yang bersifat negatif. Keberadaan moral bagi kehidupan seorang anak sangat penting dalam keluarga dan masyarakat, moral anak yang lebih baik dalam kehidupan dan sebaliknya, moral anak yang tidak baik akan mengakibatkan suatu interaksi yang tidak harmonis dalam masyarakat yang selanjutnya akan memunculkan kegelisahan sosial.

Perkembangan moral yang dapat mengubah perilaku remaja termasuk perilaku moral, menurut Kohlberg (Azizah, 2013) menyatakan bahwa moral pada dasarnya dipandang sebagai penyelesaian antara kepentingan diri dan kelompok, antara hak dan kewajiban. Artinya moral diidentifikasi dengan penyelesaian antara kepentingan diri dan kepentingan lingkungan yang merupakan hasil timbang menimbang antara komponen tersebut. Sedangkan moral menurut Piaget (Azizah, 2013) adalah kebiasaan seseorang untuk berperilaku lebih baik atau buruk dalam memikirkan masalah – masalah social terutama dalam tindakan moral.

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan moral yakni konteks perkembangan zaman dengan semakin canggihnya teknologi internet (*game online*) mempengaruhi perkembangan mental anak, karena anak adalah peniru yang hebat. Anak menjelma sebagai pemuja idola dari berbagai budaya asing tanpa ada filter sehingga hal tersebut menciptakan system nilai baru yang menantang langsung ajaran moral dan agama. Perkembangan teknologi ini berakibat pada perilaku anak yang melakukan tindakan yang melanggar nilai dan norma, seperti dilansir oleh Saputra (Munawaroh, 2017) dalam Palembang.tribunnews.com yang menyatakan proses pergeseran modernisasi menjadikan anak tidak memiliki pegangan tangguh mengenai apa yang baik dan buruk untuk dilakukan. Hal ini dipengaruhi salah satunya dari teknologi dan internet dimana anak leluasa menonton kegiatan yang tidak pantas dan mempraktikkan dalam dunia nyata sehingga hal ini membuat anak mengalami kemiskinan moral.

Menurut Wisnubrata (2018) dalam artikelnya di kompas.com Badan Kesehatan Dunia (*WHO*) berencana menerbitkan buku panduan *International Classification of Diseases (ICD-11)* pada tahun 2018 ini dengan memasukkan kecanduan main game sebagai salah satu kategori gangguan jiwa baru, disebut sebagai *gaming disorder (GD)*. Kecanduan main game ditandai dengan ketidakmampuan diri untuk mengendalikan hasrat bermain, sehingga susah dan atau tidak mampu untuk menghentikan perilaku tersebut terlepas dari segala upaya yang dilakukan untuk menghentikannya. Tanda dan gejala klasik dari kecanduan *game* adalah selalu menghabiskan waktu yang lama untuk bermain, bahkan durasinya makin meningkat dari hari ke hari. Merasa mudah marah dan tersinggung saat dilarang atau diminta berhenti bermain game. Selalu berpikir tentang game tersebut ketika sedang mengerjakan aktivitas lainnya. Hilangnya kendali diri ini membuat pecandu *game* cenderung menomor satukan *game* dalam hidupnya sehingga akan melakukan berbagai cara untuk dapat menuntaskan hasrat akan candunya, tak peduli atas konsekuensi dan risikonya. *Game online* menurut psikolog yaitu Rahmat (Angela, 2013) mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan, jika seseorang mengetahui dalam memainkannya. Menurut Anisa (Angela, 2013) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh remaja pada usia perkembangan. Jadi remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi perilaku moralnya sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung secara terus menerus dalam waktu yang cukup lama bias membentuk kepribadian sosial, dimana anak tidak bias beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

## B. Rumusan Permasalahan

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan disegala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih – alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. *Game online* semakin lama permainannya semakin menyenangkan mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan dan resolusi gambar. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualang dan perkelahian. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak yang memainkan *game online* tersebut.

Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, hal ini dapat diketahui dari banyaknya jenis hp dan *game center* yang ada di kota besar maupun kecil pemain *game* adalah pelajar. Pelajar yang memainkan *game online* akan menyebabkan ketagihan. Ketagihan ini akan berdampak baginya, bisa menimbulkan moral atau perilaku yang kronis dan kompulsif. Tentunya akan merugikan dirinya sendiri hingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari – hari, mulai malas belajar bahkan lupa belajar yang mengakibatkan menurunnya nilai akademik. Ketergantungan *game online* yang dialami pada anak, menyebabkan adanya sifat – sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuan dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal – hal negatif seperti pemarah, pemalas, pembohong. Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru dikalangan penggemar *game* dari berperilaku agresif yang hidupnya kacau hingga anak sekolah yang tidak lulus.

Remaja yang mengalami kecanduan akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus – menerus dalam waktu lama diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan

lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah – masalah karena ketidakstabilan emosi.

Berdasarkan pemaparan yang dijabarkan di atas, maka rumusan masalah yang bisa diajukan dalam penelitian ini adalah “adakah Hubungan Kecanduan *game online* dengan perilaku moral remaja awal ?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan *game online* terhadap perilaku moral remaja awal dikelompok remaja yang bersekolah di Mts Mambaul Ulum Corogo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan psikologi, khususnya psikologi perkembangan moral.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis ini, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat khususnya guru dan orang tua agar meningkatkan mutu Pendidikan dibidang teknologi, sehingga mampu membimbing anak secara selektif dalam memilih suatu permainan, guna meminimalisir secara teknologi yang semakin berkembang saat ini dan anak dapat menghindari perilaku yang kurang baik