



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Linda Nur Halisyah
Assignment title: ITSkes JOMBANG
Submission title: Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangg...
File name: TURNIT_LINDA_NUR_HALISYAH_183210025_1.docx
File size: 239.41K
Page count: 54
Word count: 8,076
Character count: 49,620
Submission date: 02-Sep-2022 09:50AM (UTC+0300)
Submission ID: 1891188850

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan digital saat ini menawarkan kelancaran dan keuntungan pada masyarakat, teknologi digital yang menguntungkan yaitu *game online*. Dikalangan anak sekolah dasar *game online* banyak diminati saat ini karena *game online* menjadi salah satu hiburan saat bosan. Mereka cenderung bermain *game online* minimal 1-3 jam per hari (Hanum, 2018). Anak sekolah dasar tidak bisa dipisahkan dari gadget. Gadget digunakan untuk aktivitas *online* termasuk bermain *game online* bukan hanya sebagai alat komunikasi. Pola perilaku moral pada anak seringkali lambat dipelajari. Pikiran anak akan terfokus hanya pada *game online*, menjadi emosional dan mengabaikan sekelilingnya (Mertika dan Mariana, 2020).

Game online diminati dari segala kalangan usia. Studi di Finlandia tentang kecanduan *game* di antara anak berusia 12 tahun menemukan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki (Ikbal dan Wikanengsih, 2021). Hasil penelitian di SDN Undaan Kidul 01 Demak menemukan bahwa 65% (13) siswa menunjukkan perilaku yang mudah marah, dan 55% (11) siswa bertengkar tentang *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi emosional siswa (Zuafah dan Kiswoyo, 2021). Sementara menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pres Indonesia Digital Byte (IDBYTE) ESPORTS 2019 sekitar 40 juta orang Indonesia bermain *game online*. Di antara pengguna internet, 67% pria dan 59% wanita bermain *game*