

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin populernya *game online* mengakibatkan gamers (pemain game) menjadi ketagihan akan game tersebut. Fase ketagihan dalam memainkan games ialah situasi dimana seseorang gamers sangat susah dalam melepaskan dirinya dari gamenya tersebut. Ketagihan game mampu menyebabkan kerugian yang tinggi. Contohnya yaitu gamers bisa menjadi gagal akan kehidupan real-nya dikarenakan sudah sangat terjerumus didalam game tersebut. Gamers biasanya merelakan waktu dari hobinya, merelakan jangka waktu tidurnya, merelakan pekerjaannya maupun waktu belajarnya, dan merelakan waktunya dengan keluarga. *Game online* juga bisa menyebabkan pola makan, pola tidur, kesehatan dan prestasi akan terganggu. Merebaknya kepopuleran *game online* mobile, computer pribadi (PC) dan konsol diduga menjadi salah satu faktor yang memotivasi gamers untuk ketagihan. (Ach Fauzi, 2019).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Remaja adalah perubahan perkembangan antara masa anak dan masa dewasa yang mengakibatkan perubahan fisik, kognitif dan psikososial. Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi dan kehidupan sosial (Papalia, 2014). Menurut WHO, remaja

adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut peraturan menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dengan dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia menurut sensus penduduk 2010 sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18% dari jumlah penduduk. Di dunia di perkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia (WHO 2014). Dari dari fenomenadi lapangan pengguna *game online* di *game center* kota Samarinda berjumlah 100 orang, rata-rata usia pengguna *game online* tersebut kisaran 7-27 tahun, waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* 5 hingga 12 jam per hari bahkan dari beberapa orang tersebut ada yang menginap untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Game yang sering dimainkan antara lain *Dota*, *PUBG*, *Csgo*, *Pb*, *Fifa*, *Pes*, *Gta*, Dan *Naruto*. Dari jumlah pengguna *game online* dan waktu yang digunakan remaja untuk bermain maka timbulah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan *game online* tersebut. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* penurunan prestasi akademik, relasisosial, dan kesehatan.

Gejala ketagihan *game online* diduga akan mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Kebutuhan berprestasi adalah salah

satu dari sekian kebutuhan dasar manusia berdasarkan teori keperawatan yang dikemukakan oleh Jean Watson. Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh (Theresia, 2012).

Permainan berbasis online (*Game Online*) adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan menggunakan media mesin dimana mediamedia tersebut harus terhubung pada suatu jaringan, biasanya jaringan yang sering dipakai disebut internet (Affandi, 2013).

Menurut sejarah perkembangan permainan berbasis online, perkembangan permainan ini erat kaitannya dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Kepopuleran permainan berbasis online ini dikarenakan pesatnya jaringan komputer yang pada jaman dulu hanya lingkup kecil (*Small Local Network*) hingga sekarang menjadi internet dan mengalami terus perkembangan. Permainan berbasis online yang sangat terkenal di masa sekarang tidaklah sama dengan permainan berbasis online saat baru diperkenalkan pertama kalinya. Pada tahun 1960, komputer yang saat itu baru dikenalkan hanya dapat digunakan oleh 2 orang untuk bermain game. Kemudian muncullah komputer yang dapat digunakan oleh banyak orang untuk

bermain game dan dapat bermain secara bersamaan di tempat yang berbeda (Akramina, 2016).

Survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2016 diketahui jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 1,2 miliar pengguna internet yang menggunakan *game online* di dunia. Sedangkan, di Indonesia lebih dari 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa, posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan yang bermain *game online*. Rata-rata para pengunjung tempat penyewaan *game online* didominasi oleh remaja SMP dan SMA yang cenderung berumur 14 – 20 tahun.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. (Faridah BD, dkk, 2020)

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal . Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor fisiologis dan psikologis, faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi tingkat inteligensia pada umumnya yang rendah, minat belajar yang kurang, motivasi yang rendah, kondisi kesehatan mental yang kurang baik seperti yang dialami

oleh kecanduan *game online*. Dan faktor eksternal terdiri dari faktor non sosial dan faktor sosial (Faridah BD, dkk, 2020)

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang penelitian ini maka diketahui bahwa *game online* dapat menyebabkan kecanduan dan remaja yang kecanduan *game online* di indonesia sebanyak 24% atau 63 juta jiwa dari total populasi di indonesia, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal

Dari Banyaknya data riset tersebut membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian literature review dengan mengkaji kembali hasil penelitian sebelumnya mengenai “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar pada Remaja”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja“

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja

2. Tujuan khusus

a. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada remaja

- b. Untuk mengetahui gambaran prestasi belajar pada remaja
- c. Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar pada remaja

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam meningkatkan ilmu pengetahuan di bidang kesehatan khususnya mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Remaja.

2. Manfaat Peneliti

manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Remaja

Sebagai sumber informasi agar remaja dapat mengurangi frekuensi bermain game dan mengetahui dampak negatif dari bermain *game online*.

b. Bagi Peneliti

Menambahkan wawasan pengetahuan dan pengalaman peneliti terhadap hubungan kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar pada remaja.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat menjadi sumber data penelitian berikutnya dan menjadi pembanding bagi yang ingin melanjutkan penelitian sejenis yang lebih kompleks.

E. Keaslian Penelitian

1. Mimi Ulfa (2017) tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di *Mabes Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif kuantitatif*, dimana populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main *games online* di *mabes center games*. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).
2. Achmad Zaini Rahman (2018) tentang Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan *Game Online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah rancangan *deskriptif* yang bertujuan untuk melihat gambaran tingkat kecanduan remaja dengan *game online*. Populasi penelitian ini adalah 77 responden. Analisis meliputi analisis *univariat*. Hasil analisis *univariat* menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur adalah berat sebesar 42 responden (54,5%).