

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada perkembangan saat ini terutama ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat yang menghasilkan banyak manfaat dan kemudahan bagi kita. Salah satu kemudahan yang kita dapat adalah mengakses internet. Dari internet kita mendapat manfaat mulai dari ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu manfaat hiburan ini yaitu *game online*. *Game online* adalah bentuk hiburan yang banyak dikenal dari usia, jenis kelamin, dan budaya. Masyarakat banyak menyukai *game online* mulai anak-anak, remaja, maupun dewasa. Penggunaan *game online* dengan berlebihan akan berdampak negatif sehingga timbul masalah, di antaranya tidak mampu mengontrol waktu, kurang peduli dengan kegiatan sosial, motivasi belajar dan prestasi akademik menurun, serta menurunnya kesehatan (Ghuman & Griffiths 2012).

Kemudian dapat dilihat dari beberapa aspek terkait dampak negatif game online yaitu: 1) aspek akademik yang dapat menurunkan prestasi sekolah dan motivasi belajar, 2) aspek kesehatan yang dapat menurunkan kesehatannya, melemahnya stamina tubuh akibat aktivitas fisik yang kurang, dan terganggu pola tidur, 3) aspek sosial yang akan bersikap tidak ingin bersosialisasi pada keluarga, teman serta masyarakat, 4) aspek psikologis yang mengakibatkan remaja

bersikap emosional, mudah berkata kasar dan kotor, marah, dan cemas (Novrialdy, 2019).

Seseorang bisa dikatakan kecanduan internet jika penggunaanya bisa lebih dari 2 jam dalam sehari atau jika di lihat dari frekuensinya maka penggunaanya bisa lebih dari tiga kali dalam sehari. Kecanduan merupakan suatu keterlibatan yang di lakukan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif (Ma'rifatul Laili & Nuryono, 2015).

Verizon mencatat pengguna video game meningkat 75% selama jam sibuk. Melansir Tech Crunch, plat distribusi game Steam mencatat rekor pengguna game dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain game online sebesar 16,5%. Bahkan, berdasarkan data yang didapatkan dari Laporan Newzoo Global Games Market tahun 2020 yaitu jumlah pendapatan dari mobile gaming secara global bertambah sebesar 13%. Berdasarkan data dari Statista ada 50,8 juta pengguna mobile game di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan work from home (WFH) dan belajar di rumah.

Dari hasil studi pendahuluan kami pengguna game online di game center kota Samarinda rata-rata usia pengguna game online berkisar antara 7-27 tahun, waktu yang mereka habiskan untuk

bermain game online yaitu 5 hingga 12 jam per hari bahkan dari beberapa orang tersebut ada yang menginap untuk menghabiskan waktunya dalam memainkan game. Remaja yang sering berkunjung di beberapa game center Samarinda mengatakan mengetahui game online dari teman-temannya, mulanya mengunduh game tersebut hanya penasaran untuk mencoba namun setelah asik memainkan game mereka menjadi kecanduan. Menurut mereka selama ini bermain game online sangat berpengaruh pada kegiatan aktivitas sehari-hari, karena saat bermain game mereka menjadi lupa waktu dengan waktunya tidur, belajar, makan serta berkumpul dengan keluarga.

Disamping itu nilai mereka disekolahpun rendah sebab lebih tertarik dengan dunia game online. Jika sudah bermain mereka akan lupa waktu belajar, waktu makan, bersosialisasi dan aktivitas lainnya serta mereka juga kurang memperdulikan nilai ujiannya yang rendah. Dari hal tersebut maka timbullah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan game online. Sehingga dapat berakibat pada prestasi dan motivasi belajar, relasisosial, bahkan kesehatan.

Dibanding dengan orang dewasa, remaja lebih mudah untuk kecanduan game online. 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). 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). Salah satu penyebab yang membuat remaja bermain game adalah adanya tantangan yang membuat pemainnya terus merasa tertantang, sehingga remaja yang terbiasa bermain game akan merasa ketergantungan secara terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri. Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mempengaruhi motivasi belajarnya.

Motivasi dapat diartikan dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Remaja yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki minat belajar yang besar, lebih memperhatikan pembelajaran dan tugas, serta tidak mudah bosan. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar remaja salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, handphone (HP), dan tab. Teknologi

elektronik yang sedang trend dan menyenangkan dikalangan anak-anak, remaja, atau dewasa adalah game online ini.

Secara tidak langsung bermain game banyak menghabiskan waktu dan tenaga yang dapat dimanfaatkan dalam belajar yang menyebabkan remaja menjadi malas dan menunda tugas sekolah. Dalam proses belajar motivasi sangat dibutuhkan, sebab jika motivasi tidak dimiliki maka tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2014).

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan fenomena yang di dapat maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian (literatur review) dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Remaja”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi gambaran kecanduan *game online* pada remaja
- b. Mengidentifikasi gambaran motivasi belajar pada remaja
- c. Mengidentifikasi hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan mampu memberikan ilmu dan pengetahuan terutama yang berkenaan dengan hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam bidang ilmu pengetahuan kesehatan mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Diharapkan hasil penelitian (*literature review*) ini menjadi sumber informasi remaja dan menambah pengetahuan tentang dampak bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja agar dapat mengedukasi remaja yang kecanduan *game online* serta mengurangi frekuensi waktu bermain

b. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian (*literature review*) ini menjadi sumber informasi dan menambah wawasan pengetahuan serta

pengalaman peneliti terhadap hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi 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 hitung $\geq t$ 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%).