

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin bergerak maju dengan pesat begitupun dengan teknologi informasi dan komunikasi sehingga lahirnya suatu cabang ilmu baru yang disebut internet. Berbagai kemudahan bisa didapat dengan hanya mengakses internet.

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari (Agung Salim, 2016).

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game*. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game mobile*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam *game* yang menarik para anak sekolah atau siswa sehingga berdampak terhadap aktivitas pergaulan dan prestasi sekolah mereka (Heri Satria Setiawan, 2018).

Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refreshing* bermain *game online* dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua,

*game online* tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti *refreshing* atau olahraga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, karena bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri (Setiawan, 2018).

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online* (Riki Yanto, 2011).

Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain *game*) (Kimberly Young, Molly Pistner, James O'Mara, 2017).

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa mempedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. Pemain akan

mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, belajar ataupun bekerja dan waktu untuk keluarga.

Penelitian oleh Gentile (2009) di Amerika menunjukkan bahwa 5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional. Hasil penelitian Hsi & Shu (2008) menyatakan 60% responden menunjukkan mereka bermain *game online* setiap hari, dan 33% responden menghabiskan lebih dari 3 jam di setiap sesi. Survei Ketergantungan Game (Korean Creative Contents Agency, 2014) menunjukkan bahwa 14% siswa Sekolah Dasar, 22% siswa Sekolah Menengah, dan 18% siswa SMA di Korea Selatan bermain *video game online* lebih dari 2 jam setiap hari (Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015).

Survei di Indonesia menyebutkan remaja yang menggunakan internet yang memainkan *game online* sebanyak 35% dan sebanyak 55% pengguna *game online* adalah remaja pria (viva.co.id, 2013). Data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017). Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain *video game* di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.

Kecanduan bermain *game online* juga terjadi para siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang Timur. Hal ini terjadi akibat dari kebiasaan bermain *game online* yang tidak terkontrol atau sudah melebihi batas. Sebagai contoh, saya mengambil data Penilaian Akhir Semester (PAS), khususnya rombongan belajar 8B dimana menurut guru mata pelajaran IPA Biologi, kelas tersebut merupakan salah satu kelas dari 9 rombongan belajar kelas VIII yang siswanya mengalami penurunan nilai akhir semester yang cukup signifikan dari semester yang lalu.

Melihat dari permasalahan diatas peneliti merasa penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui dampak negatif dari kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa. Sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah *game online*. Artinya ada pengaruh negatif dari bermain *game online*. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman tentang dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang Timur sangat tinggi.
2. Prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang Timur mengalami penurunan.

## **C. BATASAN MASALAH**

Dari uraian di atas, terdapat beberapa batasan masalah agar penelitian tidak terlampau luas, adapun batasan yang diambil peneliti adalah intensitas bermain *game online* dan prestasi belajar siswa.

## **D. RUMUSAN MASALAH**

Apakah ada hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang Timur ?

## **E. TUJUAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kupang Timur.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang kecanduan bermain *game online* pada anak usia remaja.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Orang Tua**

Dengan adanya fenomena *game online* diharapkan peran serta orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*.

#### **b. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa dan kegiatan positif sehingga siswa bisa teralihkan dari *game online* dan lebih fokus belajar.

#### **c. Bagi Siswa**

Dapat digunakan sebagai bahan informasi kepada siswa tentang dampak bermain *game online* sehingga siswa mengerti bahaya bermain *game online*.

#### **d. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini sebagai bahan ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis, khususnya bidang pendidikan.