

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial. Pada masa ini remaja mencari identitas dirinya dari ketergantungan orangtuanya menuju pribadi yang mandiri. Saat pencarian identitas diri seringkali bergejolak dan tidak selalu berjalan mulus sehingga remaja mudah terkena pengaruh lingkungan (Saputra, 2017). Salah satunya adalah bermain game online yang populer dikalangan remaja yang menyebabkan kecanduan apabila dimainkan hingga lupa waktu (Paremeswara & Lestari, 2021). Menurut Kusuma, (2023) kecanduan game online pada siswa berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa. Bermain game online dapat menumbuhkan sifat malas untuk belajar yang berdampak pada nilai yang diperoleh siswa (Kurniawati & Purnomo, 2020). Siswa yang gemar bermain game online seringkali tidak fokus pada pelajaran, konsentrasi berkurang, dan tidak peduli dengan lingkungan disekitar (Ahmad et al., 2022). Seorang pelajar umumnya leboh memprioritaskan belajar. Akan tetapi, saat ini pelajar lebih banyak bermain game online, hal inilah yang membuat motivasi menurun sehingga menyebabkan siswa kehilangan minat belajar dan berkurangnya waktu untuk bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Apabila keadaan semakin memburuk, siswa akan semakin menarik diri dari pergaulan sosial dan tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Fahira, 2021).

Beberapa masalah serius terkait game online telah muncul di berbagai negara, seperti seorang anak kecil di Amerika yang meninggal setelah bermain selama 22 jam tanpa tidur dan seorang laki-laki di China berusia 20 tahun yang meninggal setelah bermain King of Glory selama 5 bulan dalam waktu 9 jam per hari (Jaya, 2018).

Menurut Nur Fadhilah & Kunci, (2022) ada sekitar 2,95 juta pemain game online aktif di seluruh dunia. Pada tahun 2021, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan sekitar 3-4% populasi dunia, atau 60 juta orang, terlibat dalam permainan game online. Di Indonesia, persentase orang yang bermain game online mencapai 94,5% pada Januari 2022 dan terus meningkat. Menurut penelitian Erik (2020), ada peningkatan jumlah orang yang bermain game online di Amerika, dengan 81% anak usia 15-17 tahun yang berpartisipasi. Menurut We Are Social (2022), Indonesia memiliki prevalensi 6,1% pemain game yang mengalami ketergantungan game online atau terdapat 2,7 juta gamer yang mengalami ketergantungan game online. Bermain *game online* lebih populer di kalangan remaja berusia 13-17 tahun. Pulau Jawa menduduki peringkat pertama pemain game online dengan persentase 56,4%, naik 0,7% dari tahun 2018. Meningkatnya popularitas game online di Jawa Timur, khususnya di Malang, dapat dikaitkan dengan banyaknya koneksi dan fasilitas internet berkualitas tinggi.

*Game online* sebagai permainan komputer dengan memakai saluran internet ataupun saluran komunikasi lainnya (Royan, 2023). Game online menjadi cara yang populer untuk sarana hiburan, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia (Citrayani, 2022). Menurut Lestari (2021) manfaat utama dari bermain game antara lain untuk belajar, bersenang-senang, dan

hiburan. Seiring dengan maraknya game online dikalangan masyarakat mendorong remaja untuk terus memainkannya. Hal itulah yang dapat menyebabkan seseorang kecanduan game online jika dimainkan tanpa adanya *self control*. *World Health Organisation (WHO)* dalam *11th Revision of the Internasional Classification of Disease (ICD-11)* secara resmi menyatakan bahwa bermain game online merupakan faktor risiko masalah kesehatan mental (Jaya, 2018).

Menurut Kibtyah et al., (2023) menyebutkan bahwa efek awal dari bermain game online adalah pelepasan kadar dopamin. Hormon dopamine menyebabkan seseorang merasa bahagia. Bermain game yang menyenangkan dapat merangsang otak untuk meningkatkan hormon dopamin. Akan tetapi hormon dopamin dalam jumlah yang berlebihan dapat merusak fungsi hipotalamus yang berfungsi mengatur emosi, sehingga menyebabkan suasana hati yang rendah diri, kebahagiaan, dan kepuasan yang tidak wajar. Hal inilah yang menyebabkan seseorang berkeinginan untuk terus bermain game online (Febrianti & Fitriyanti, 2023). Menurut Rahman et al., (2022) individu dianggap kecanduan game online ringan jika mereka bermain setidaknya 30 menit/hari. Kecanduan sedang jika seseorang menghabiskan 3-4 jam setiap hari untuk bermain game online. Kecanduan berat terjadi saat seseorang ingin meningkatkan kemampuan bermain game untuk mencapai level tertinggi serta membuang banyak waktu hingga melupakan kepentingan lainnya (Lestari, 2020).

Kecanduan bermain game dapat menyebabkan beberapa masalah kesehatan mental negatif seperti depresi, kecemasan sosial, stres, keinginan bunuh diri, dan penyalahgunaan zat (Zhao et al., 2021). Selain itu, penelitian melaporkan bahwa siswa dengan gaming disorder memiliki prestasi akademik yang lebih

buruk. Hal ini disebabkan oleh manajemen waktu yang buruk sehingga sebagian besar waktu dihabiskan untuk permainan dan kualitas tidur yang buruk menyebabkan kurangnya konsentrasi di kelas (Ji et al., 2022). Berbagai penelitian sebelumnya dilakukan untuk mengetahui dampak ketergantungan *game online* terhadap durasi waktu tidur, kinerja akademik, waktu luang, pekerjaan, dan pembelajaran online (Amril et al., 2022). Ketergantungan game online menyebabkan penurunan konsentrasi, penurunan rentang perhatian, dan penurunan ketajaman visual karena sifat permainan yang berulang-ulang (Anggraeni, 2017). Beberapa permainan internet tidak cocok untuk usia di bawah 18 tahun, karena mengandung konten pornografi, konten negatif dengan peringatan SARA, dan konten lain yang mungkin berbahaya bagi kesehatan fisik atau mental mereka (Anwar & Winingsih, 2021).

Game online berefek pada penggunaannya baik positif maupun negatif. Beberapa penelitian menunjukkan pengaruh yang positif dari bermain game online diantaranya sebagai media hiburan, meningkatkan IQ dan daya ingat pada siswa (Harun & Arsyad, 2020). Selain itu, siswa SMP juga sangat rentan terhadap tekanan sosial, kurangnya dukungan sosial dan kebutuhan psikologis menyebabkan remaja mengalihkan tekanan tersebut untuk mencari kesenangan tersendiri dengan memainkan game online yang memberikan daya tarik bagi remaja (Zhao et al., 2021).

Game online disamping memberikan dampak positif bagi siswa juga banyak memberikan kerugian bagi siswa itu sendiri. Misalnya, siswa dapat menjadi sangat kritis terhadap sekolah mereka, bahkan sering kali bolos sekolah, menjadi kikuk atau apatis terhadap sekolah, menjadi pendiam atau terlalu sensitif

terhadap kejadian yang muncul selama pendidikan mereka (Citrayani, 2022). Siswa yang telah kecanduan akan melakukan aktivitas apapun untuk dapat bermain game online, seperti berbohong dan mencuri uang. Siswa dengan kecanduan game online cenderung lebih menyukai game yang menantang daripada game yang panjang, monoton, dan berulang-ulang. Dengan demikian, hal tersebut dapat berdampak negatif pada proses pembelajaran akademik (Kurniawati & Purnomo, 2020). Siswa yang suka bermain *game online* berdampak pada individu sendiri, terutama pada prestasi akademis dan motivasi belajar hal ini dikarenakan mereka masih dalam usia sekolah (Faridah et al., 2020).

Efek negatif dari ketergantungan *game online* adalah waktu yang dibutuhkan untuk belajar berkurang, sosialisasi dengan teman lain terhambat, dan tidak peduli dengan siswa lain. Siswa dengan ketergantungan bermain game online seringkali melupakan prioritas utamanya untuk belajar dan mengerjakan tugas (Kurniasari et al., 2023). Efek negatif lain dari bermain game online adalah dapat berdampak pada moral dan interaksi sosial seseorang dengan pemain lain. Hal ini dikarenakan siswa akan memiliki egois, bersikap skeptis terhadap dunia luar, menjadi keras kepala, dan kurang berinteraksi dengan pemain lain di sekitarnya. Selain itu, bermain game online juga dapat menurunkan motivasi siswa untuk belajar (Harun(Harun & Arsyad, 2020).

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang kuat berkontribusi pada kebahagiaan, kepuasan, dan semangat untuk menuntut ilmu. Pelajar dengan motivasi tinggi akan memiliki stamina yang cukup untuk mencari ilmu. Tanpa adanya motivasi, siswa akan malas belajar dan akhirnya gagal dalam kegiatan belajar (Fauzi et al., 2022). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi lebih

mungkin untuk menerima pelajaran dari pembelajaran, dan sikap mereka terhadap pembelajaran akan lebih positif. Menurut Kurniasari et al., (2023) menyebutkan bahwa jika motivasi untuk mencari ilmu tinggi maka akan terjadi peningkatan nilai rapor siswa. Nilai akademik merupakan hal yang harus dicapai oleh setiap siswa, sehingga guru dapat menilai kemampuan dalam pencapaian belajar di sekolah, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Siburian et al., 2022).

Penelitian Haryanti et al., (2022) menemukan bahwa game online serta motivasi belajar berdampak positif pada nilai akademik siswa MI, dengan F-hitung sebesar 10,292 dan tingkat signifikansi 0,000. Siswa yang kecanduan game online berdampak negatif pada motivasi belajar mereka, dan ketika motivasi rendah, hasil belajar akan menurun. Makatita, (2022) mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan pendorong di balik kegiatan belajar. Ketika seseorang terlibat dalam kegiatan belajar, hal itu disebabkan oleh keinginan untuk meningkatkan keterampilan mereka. Ketika motivasi seseorang untuk belajar meningkat, begitu pula aktivitas belajarnya. Motivasi memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Ketika seseorang menjadi lebih termotivasi untuk belajar, hasil belajar mereka meningkat. Motivasi sering dianggap sebagai indikator keberhasilan dalam belajar.

Menurut penelitian Siburian et al., (2022) menemukan bahwa terdapat dampak negatif antara game online dengan nilai akademik, dimana semakin tinggi siswa bermain *game online* maka semakin rendah prestasi belajar siswa dan sebaliknya. Prestasi akademik sebagai keterampilan, keahlian atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran. Manfaat prestasi akademik

mencakup kemampuan untuk memahami, mempelajari, mengerti, dan mengaplikasikan pengetahuan (Anwar & Winingsih, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Kepala Sekolah SMPN di Malang terkait kebijakan membawa HP saat sekolah diperbolehkan dan dapat digunakan saat pembelajaran apabila diperlukan penggunaan HP untuk mencari materi diinternet yang selanjutnya akan di diskusikan bersama. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Maret 2024 di SMPN di Malang bahwa 5 dari 10 siswa yang diwawancara mengalami kecanduan game online. Siswa mengatakan setiap hari bermain game online dan apabila ada mata pelajaran yang kosong siswa lebih suka bermain game online. Selain itu siswa juga mengatakan malas untuk belajar dan lebih suka menghabiskan waktu bermain game hingga lupa waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja di Malang."

## **1. 2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah yang diambil sebagai berikut: "apakah terdapat hubungan ketergantungan game online terhadap motivasi belajar pada remaja di Malang?"

### 1.3 Tujuan Penulisan

#### 1. Tujuan Umum

Menganalisa bagaimana hubungan ketergantungan game online terhadap motivasi belajar pada remaja di Malang

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kecanduan *game online* pada remaja di Malang.
- b. Mengidentifikasi motivasi belajar pada remaja di Malang
- c. Menganalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada Remaja di Malang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Remaja

Diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman terkait efek negative dari game online, serta untuk mengevaluasi remaja yang mengalami stress saat bermain game online.

#### 2. Bagi Bidang Kesehatan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau tolak ukur oleh tenaga kesehatan dalam menjalankan program penyuluhan atau pendidikan kesehatan mengenai game online terhadap kesehatan psikologis remaja.

#### 3. Bagi Bidang pendidikan

Penelitian ini bagi institusi pendidikan adalah menambah informasi dan sebagai evaluasi lebih lanjut apabila terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar dan prestasi akademik. Selain itu

sebagai tambahan referensi serta pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

#### 4. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan untuk membuat kebijakan serta menerapkan suatu kebijakan terkait penggunaan gadget pada remaja, sehingga dapat mengurangi resiko terjadinya bermain game online yang berlebihan pada remaja.

#### 5. Instansi Universitas Muhammadiyah Malang

Diharapkan dapat menambah kepustakaan dan referensi bagi perpustakaan universitas muhammadiyah malang terkait kecanduan game online, motivasi belajar dan prestasi akademik..

### 1. 5 Keaslian Penelitian

1. Haryanti *et al.*,( 2022) yang berjudul “Pengaruh Permainan Online dengan Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung. Metode penelitian dengan pendekatan survei kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai F-hitung 10,292 dan pvalue 0,000 artinya terdapat pengaruh permainan online dengan motivasi dan hasil belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung.  
Perbedaan: variabel terikat, metode penelitian.
2. Amril *et al.*, (2022) berjudul "Hubungan antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMA". Metode penelitian dengan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas pemain game online berada dalam kategori yang

sedang, begitu juga dengan prestasi akademik mayoritas pemain kategori sedang.

Perbedaan: uji statistik dan variabel penelitian.

3. Tampi *et al.*, (2023) penelitian yang berjudul "Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online dan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMPN 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan". Desain penelitian analisis kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *chi square*. Hasil dari riset menunjukkan terdapat hubungan antara keinginan bermain game online dan dukungan keluarga dengan motivasi belajar siswa.

Perbedaan: sampel, uji statistik dan variabel penelitian.

4. Siburian *et al.*, (2022) dengan judul "Pengaruh Ketergantungan Game Online Terhadap Prestasi Akademik SD Swasta 2 Wesley. Populasi sebanyak 31 siswa kelas 3, 4 dan 5 SD Swasta 2 Wesley kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deliserdang. Metodologi penelitian dengan metode deskriptif analitik. Hasil riset menunjukkan adanya pengaruh signifikan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SD Swasta 2 Wesley pada tahun 2021/2022.

5. Anwar & Winingsih (2021) penelitian yang berjudul "Pengaruh ketergantungan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMPN 5 Banjar saat Pandemi Covid-19". Metode penelitian dengan uji silang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap hasil belajar di kalangan siswa/i SMPN 5 Banjar selama Covid-19 sebesar 21,2%.

Perbedaan: sampel, uji statistik dan variabel penelitian.