

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (World Health Organization, 2018), kecanduan game atau gaming disorder merupakan kondisi kesehatan mental yang ditandai dengan pola bermain game secara terus-menerus hingga mengganggu aspek kehidupan lainnya, seperti pendidikan, pekerjaan, dan hubungan sosial. Kecanduan ini ditandai dengan hilangnya kendali dalam bermain, meningkatnya prioritas terhadap game dibandingkan aktivitas lain, serta tetap bermain meskipun terjadi konsekuensi negatif. Fenomena kecanduan game online juga terjadi di kalangan mahasiswa.

Pada penelitian studi deskriptif yang dilakukan (Pratama, Widiati, dan Hendrawati, 2020) pada mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran dan menemukan bahwa dari 130 responden 68 responden (52,3%) berada pada kategori kecanduan game sedang hingga berat. Meskipun tidak dikaji hubungannya dengan variabel lain, data ini menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan cukup tinggi pada kelompok mahasiswa kesehatan, yang seharusnya memiliki kesadaran tinggi terhadap perilaku adiktif.

Menurut penelitian (Pujiastuti dkk., 2021), dari 86 responden sebanyak 63 mahasiswa STIKES Santa Elisabeth Medan tergolong dalam kategori kecanduan berat terhadap game online, 19,8% sedang, dan 5,9% ringan. Tingginya angka prevalensi ini menandakan bahwa game online telah menjadi aktivitas dominan dalam keseharian mahasiswa, yang apabila tidak dikendalikan dapat berdampak pada aspek sosial, akademik, dan psikologis.

Kecanduan game online atau Internet Gaming Disorder (IGD) menjadi salah satu fenomena yang semakin mencemaskan di kalangan mahasiswa Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Siste et al., 2021), prevalensi kecanduan game pada mahasiswa di Jakarta ditemukan sebesar 2,03% dari total 639 responden. Penelitian ini mengungkap bahwa mahasiswa yang bermain game lebih dari 20 jam per minggu memiliki risiko empat kali lebih tinggi mengalami gangguan ini dibandingkan dengan yang bermain di bawah 20 jam. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun prevalensi relatif kecil, dampak kecanduan game terhadap kualitas hidup mahasiswa sangat besar dan perlu perhatian lebih lanjut dari pihak kampus maupun lembaga kesehatan mental (Siste et al., 2021).

Dalam penelitian jurnal (Grace Mauboy & Siagian, 2022) menunjukkan dari 65 responden (64,62%) mahasiswa cukup bermain game dan pada kategori minat belajar mahasiswa berada pada level yang cukup dengan total sebesar 98,46%. Maka mengatur waktu agar tidak kecanduan game diharapkan dapat dilakukan oleh mahasiswa keperawatan, sehingga kegiatan utama lainnya termasuk kegiatan akademik dapat berjalan dengan baik sehingga prestasi yang dimiliki tidak rusak. Mahasiswa melalaikan tanggung jawab mereka hanya untuk bermain game. Dampak dari ketagihan bermain game tidak hanya mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Namun hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar, dan masih banyak pembelajaran yang tidak terkomunikasikan kepada mahasiswa.

Prestasi akademik merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan di perguruan tinggi. Menurut (Sari dan Widyastuti, 2019), prestasi akademik mahasiswa adalah indikator keberhasilan akademik yang tercermin melalui capaian Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), yang mencerminkan sejauh

mana mahasiswa menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan. Lebih lanjut, prestasi akademik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri mahasiswa, seperti kemampuan kognitif, motivasi belajar, dan kedisiplinan, maupun faktor eksternal seperti dukungan lingkungan akademik dan sosial.

Sejalan dengan hal tersebut (Yusuf, 2015) menyatakan bahwa prestasi akademik merupakan hasil dari proses belajar yang diwujudkan dalam bentuk angka atau skor, yang mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi kuliah baik secara teoritis maupun praktis. Nilai IPK sebagai salah satu indikator utama menunjukkan sejauh mana keberhasilan mahasiswa dalam menyelesaikan beban akademik di perguruan tinggi. Selain itu, menurut (Astuti dan Purwanto, 2020), prestasi akademik dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, sikap belajar, serta lingkungan sosial dan akademik yang mendukung. Dalam konteks mahasiswa, prestasi akademik sering kali tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual, tetapi juga oleh faktor psikososial seperti stres, motivasi, dan penggunaan waktu yang efektif.

Dalam konteks pendidikan tinggi, prestasi akademik merupakan salah satu indikator utama keberhasilan mahasiswa dalam menyerap ilmu dan menyelesaikan studi tepat waktu. Prestasi akademik tidak hanya mencerminkan kecerdasan intelektual, tetapi juga mencerminkan kedisiplinan, manajemen waktu, serta kemampuan mengelola stres dan tanggung jawab akademik. Bagi mahasiswa keperawatan, prestasi akademik menjadi sangat penting karena berkaitan langsung dengan kompetensi profesional yang akan dibawa ke dunia kerja, terutama dalam memberikan pelayanan kesehatan yang aman dan berkualitas.

Dengan demikian, prestasi akademik mahasiswa dapat dipahami sebagai hasil dari proses belajar yang kompleks, yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan kemampuan, serta faktor eksternal seperti dukungan sosial dan lingkungan belajar. IPK menjadi representasi formal dari keberhasilan mahasiswa dalam menguasai materi akademik dan menyelesaikan proses pendidikan sesuai standar institusi pendidikan tinggi.

Salah satu hal yang dapat menyebabkan mahasiswa berprestasi buruk secara akademik adalah mahasiswa harus menghabiskan waktu untuk bermain game. Banyak mahasiswa menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game dibanding belajar karena belajar sangat membosankan (Santos, 2020). Selain itu, hubungan game sangatlah cepat, sehingga dapat mempengaruhi mahasiswa yang ada dengan cepat. Game memiliki sifat adiktif dan mirip dengan zat adiktif, sehingga seseorang itu akan terus-menerus menggunakannya sampai kecanduan. Bermain game yang benar yaitu untuk menghibur diri sendiri dan digunakan hanya untuk mengisi waktu luang, maka disarankan bermain game tidak dimainkan setiap saat (Mutia Rahima & Ramdhan, 2018).

Sebuah studi oleh (Kuss & Griffiths, 2015) menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berkorelasi negatif dengan performa akademik mahasiswa, terutama ketika durasi bermain game melebihi 3 jam per hari. Khususnya pada mahasiswa keperawatan, kecanduan game online dapat menjadi hambatan dalam pencapaian prestasi akademik. Mahasiswa keperawatan memiliki beban akademik yang tinggi, baik dalam bentuk teori maupun praktik klinik yang menuntut konsentrasi, kedisiplinan, dan manajemen waktu yang baik. Studi oleh (Suharjo et al., 2021) menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara tingkat kecanduan game

dengan penurunan indeks prestasi kumulatif (IPK) pada mahasiswa kesehatan di Indonesia.

Kecanduan game berdampak negatif pada mahasiswa. Maka dari itu, diperlukan tindakan pencegahan pada mahasiswa agar tidak kecanduan game. Ada beberapa penelitian yang membahas kecanduan game. Tetapi dari sekian banyak penelitian, masih sedikit penelitian yang fokus terhadap pencegahannya. dalam penelitian terbaru oleh (Sumbang, 2024), kecanduan game secara signifikan berpengaruh terhadap penurunan pemahaman akademik, khususnya dalam penguasaan materi anatomi pada mahasiswa kedokteran Universitas Hasanuddin. Fenomena ini menggambarkan bahwa kecanduan game tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga dapat menurunkan kualitas belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang lebih mendalam mengenai tingkat kecanduan game online pada mahasiswa serta pengaruhnya terhadap capaian akademik, guna merumuskan intervensi yang tepat dalam lingkungan pendidikan tinggi.

Sejalan dengan paparan latar belakang diatas maka judul " Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang" layak untuk diteliti karena masalah kecanduan game online menjadi perhatian di era digital saat ini. Game online sudah menjadi bagian penting dari kehidupan banyak orang, terutama anak muda. Kecanduan game online dapat memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan sehari-hari, termasuk prestasi akademik. Dengan demikian, penelitian tentang hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang masalah ini, serta memberikan kontribusi terhadap upaya masyarakat

dalam mempromosikan kesehatan mental dan prestasi akademik yang lebih baik di kalangan individu yang terlibat dalam game online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah apakah terdapat hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengidentifikasi hubungan kecanduan game dengan prestasi akademik mahasiswa dan untuk mengetahui apakah kecanduan game dapat mempengaruhi akademik mahasiswa keperawatan UMM. Tujuan ini penting untuk mengetahui efek negatif atau positif dari kecanduan game terhadap prestasi akademik untuk lebih memahami bagaimana perilaku ini dapat mempengaruhi perkembangan dan prestasi akademik mahasiswa PSIK.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi hubungan kecanduan game dengan prestasi akademik pada mahasiswa keperawatan.
2. Mengidentifikasi tingkat kecanduan game pada mahasiswa keperawatan
3. Mengidentifikasi perbedaan nilai akademik mahasiswa antara yang kecanduan game dengan mahasiswa yang tidak bermain game.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan berkontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang hubungan kecanduan game terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hal ini diharapkan

dapat memperbanyak literatur dan teori yang ada dalam bidang psikologi, pendidikan, dan ilmu sosial terkait dengan dampak perilaku kecanduan game terhadap kinerja akademik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan penjelasan yang lebih baik tentang bagaimana kecanduan game dapat memengaruhi akademik mahasiswa. Hal ini juga dapat membantu institusi pendidikan, dosen, dan konselor untuk menyadari risiko yang timbul akibat kecanduan game dan mengambil tindakan yang sesuai untuk membantu mahasiswa dalam mengatasi masalah kecanduan game.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Pada Penelitian yang dilakukan oleh (Latumahina et al., 2020) dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Angkatan Viii Di Stikes Jayapura”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif analitis dengan pendekatan cross sectional. Penelitian ini dilakukan di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Jayapura pada bulan Januari hingga Maret 2021. Menggunakan instrumen kuisioner kecanduan game untuk mengukur tingkat kecanduan pada responden dan kuisioner prestasi akademik untuk mengukur tingkat prestasi akademik pada responden. Data dianalisis menggunakan uji Spearman's rho dengan hasil - 0,073. Hal ini menunjukkan hubungan yang sangat lemah antara kecanduan game dan prestasi akademik dengan arah korelasi negatif yaitu. semakin tinggi kecanduan game, semakin rendah prestasi akademiknya. menunjukkan bahwal ini berarti H_0 ditolak yang artinya ada hubungan adiksi game dengan prestasi akademik mahasiswa keperawatan.

Dari penelitian diatas yang membedakan dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut tidak menggunakan instrumen baku seperti GAS-7, dan pengukuran prestasi akademik didasarkan pada persepsi melalui kuesioner, bukan data IPK aktual. Sementara itu, penelitian ini menggunakan instrumen Game Addiction Scale – 7 (GAS-7) yang telah terbukti valid dan reliabel secara internasional, serta mengukur prestasi akademik berdasarkan IPK aktual mahasiswa, sehingga hasilnya lebih objektif.

2. Penelitian ini dilakukan oleh (Hawi et al., 2018) berjudul “Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement”. Penelitian ini adalah penelitian desain cross sectional Penelitian dilakukan pada tahun 2016 di 10 SMA Lebanon, dan total 2.096 mahasiswa dari kelas 10, 11, dan 12 (usia 15-19 tahun). Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mencakup penjelasan singkat tentang tujuan penelitian, pertanyaan demografis, skala kecanduan game (GAS) dan indeks prestasi rata-rata tahun berjalan. Data dianalisis menggunakan SPSS 20.0 (SPSS, versi 20.0 Chicago, IL, USA). Statistik deskriptif dan korelasi momen produk Pearson juga dilakukan dengan hasil seperti yang diharapkan, korelasi negatif antara kecanduan game dan prestasi akademik dalam analisis korelasi Pearson. Koefisien untuk 21 item GAS adalah -0.0198 ($p < .01$) dan untuk 7 item GAS adalah -0.202 ($p < .01$) Hasil analisis korelasi penelitian ini dapat menunjukkan bahwa kecanduan video game dikaitkan dengan kinerja sekolah yang lebih rendah. Meskipun hasil analisis korelasi mengungkapkan hubungan negatif, peneliti tidak dapat menentukan arah hubungan ini. Karena ini adalah studi pertama yang meneliti kecanduan komputer dan video game dan kinerja akademik di Turki dan penelitian ini terutama menunjukkan bahwa meskipun mungkin ada korelasi

negatif antara kecanduan game dan prestasi akademik, korelasi ini dapat diabaikan.

Dari penelitian diatas yang membedakan dengan penelitian ini adalah Penelitian Hawi menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen GAS-7 dan GAS-21 serta analisis korelasi Pearson. Penelitian ini lebih relevan bagi dunia pendidikan tinggi di Indonesia karena berfokus pada mahasiswa keperawatan, yang memiliki karakteristik akademik dan tekanan psikososial yang berbeda dengan siswa SMA.

