

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Adanya perkembangan game online di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game online sudah menjadi alternative hiburan bagi tua semua orang. Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi (Scheel, J. 2008). Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Menurut Hurlock (2008) siswa menengah pertama terutama diusia 13-15 tahun, lebih memahami dan masih suka bermain, permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa peduli berapa lama waktu yang digunakan.

Menurut WHO tahun 2016 jumlah gamer di dunia mencapai 66% setiap tahunnya. Di kawasan Asia Tenggara, game online menjadi jenis aplikasi yang paling banyak dimainkan, mencapai 45% setiap tahunnya. Jumlah gamer di Indonesia saat ini diprediksi sudah mencapai 34 juta orang. Dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya adalah gamer online berbayar dan 14,1 adalah game offline. Kemungkinan besar pada tahun 2018 jumlah peminat game bertambah banyak (Wiryawan, 2017). Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 6 oktober 2018 di sekolah SMPN 01 PAKISAJI, dari 30 siswa kelas 8, 14 diantaranya pengguna game online. Menurut salah satu guru mengatakan untuk kelas 8F dan

8G, ketika siswanya belajar dikelas mereka lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan, ini biasa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku. Dan menurut salah satu wali kelas 8 mengatakan bahwa nilai rata-rata kelas paling rendah adalah dari kelas 8F dan 8G, itu terlihat waktu hasil raport semester ganjil keluar.

Dari wawancara ke dua anak di sekolahan tersebut mereka mengatakan "pada waktu istirahat kami lebih sering bermain game online di hp dr pada bermain permainan yang lain, karena bermain game online lebih asik dan menantang" selain itu peneliti juga melihat siswa sedang bermain game online di hp mereka saat istirahat di kelas, selain itu peneliti meminjam hp dari seseorang siswa untuk melihat apakah ada aplikasi game online di hpnya dan ternyata ada aplikasi permainan game online yaitu *mobile legend*.

Di dalam game online ini terdapat dampak positif dan negatif pada permainannya. Dampak positifnya ada interaksi antar pemain, sehingga terbentuk persahabatan di antara mereka, meskipun mereka belum pernah bertatap muka secara langsung. Dampak negatifnya adalah menghabiskan waktu dan uang dalam jumlah besar. Perilaku remaja yang memainkan game online menyebabkan keprihatinan para orang tua dan guru, karena berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka (Nuswand dalam Lekatompessy, 2010).

Menurut Bruce (2013) dalam Purnama (2013) dampak negatif lain dari game online, yang pertama adalah penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Yang kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada seorang gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Siswa sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada saat anak memasuki masa sekolahnya permainan anak akan menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain pada masa sekolah tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan (Wong, 2009).

Cara mencegah atau mengurangi intensitas bermain game online yang berlebihan yaitu dengan mengisi waktu luang dengan hal-hal yang

bermanfaat seperti berolahraga atau membaca buku, siswa juga di ajarkan untuk mengatur waktu belajar dan waktu main game online dengan membatasi waktu bermain game online, selain itu bisa juga mencoba melakukan hobi baru lainnya seperti belajar alat musik, membuat kerajinan tangan dan lain-lain. Bila saat ini banyak tugas kepada siswa yang mengharuskan anak masuk ke warnet, maka berikan tugas yang benar-benar memuaskan rasa ingin tahunya terhadap ilmu pengetahuan.

Dengan adanya fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi siswa SMPN 01 Pakisaji”.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”apakah ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi pada siswa SMPN 1 Pakisaji?”

1.3. Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi pada siswa SMPN 1 Pakisaji.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi intensitas bermain game online di SMPN 01 Pakisaji.

2. Mengidentifikasi tingkat prestasi pada siswa SMPN 01 Pakisaji.
3. Menganalisa hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat prestasi pada siswa SMPN 01 Pakisaji.

1.4. Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bimbingan dan konseling tentang prestasi belajar pada siswa yang bermain game online dan bahaya game online bagi siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Profesi Keperawatan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan pembelajaran bagi profesi keperawatan untuk menerapkan hasil penelitian ini kepada remaja agar mengetahui hubungan game online dengan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya sesuai dengan kepentingan peneliti khususnya dalam bidang ilmu keperawatan anak.

3. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi responden bagaimana hubungan game online dengan tingkat prestasi siswa dan dampak game online bagi siswa.

4. Bagi Lahan Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi akan keadaan yang terjadi pada remaja tentang hubungan bermain game online dengan tingkat prestasi siswa dan dampak game online bagi siswa.