

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adiksi *game online* merupakan suatu keadaan seseorang memiliki keinginan untuk memainkan *game online* yang menetap dan terus menerus dan menyebabkan gangguan klinis.¹ Tahun 2014, *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa adiksi *game* merupakan masalah kesehatan masyarakat yang sangat berarti.² Dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Fifth Edition* (DSM-5), Gangguan permainan internet merupakan kondisi yang memerlukan lebih banyak penelitian dan pengalaman klinis.¹

Penelitian di Brazil mendapatkan hasil 38,2% orang mengalami adiksi *game online* dari 555 responden dengan usia rata-rata 20,3 tahun.³ Penelitian di Korea Selatan sekitar 13,8% teridentifikasi berisiko adiksi *game online* dari 3.041 responden dengan rentang usia 20 sampai akhir 30 tahun.⁴ Di Indonesia 10,15% remaja mengalami adiksi *game online*, hal tersebut berarti 1 dari 10 remaja di Indonesia menderita gangguan ini.⁵

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, kepribadian, spiritual keagamaan, dan keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah penyaluran segala kemampuan yang ada pada diri anak agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia atau anggota masyarakat.⁶ Uraian di atas memberikan gambaran pentingnya pendidikan bagi anak, namun tahun 2020 terjadi wabah *Coronavirus disease* (Covid-19) yang menyebabkan perubahan gaya hidup dan tatanan secara global termasuk pada bidang pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus disease* (Covid-19) yang dikeluarkan oleh Kemendikbud menyatakan bahwa aktivitas belajar

mengajar dilaksanakan secara daring di rumah untuk mencegah penyebaran virus di lingkungan pendidikan.⁷

Pendidikan dan pembelajaran yang unggul merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.⁸ Prestasi belajar adalah hasil kinerja dalam hal intelektual baik di sekolah, perguruan tinggi, maupun universitas.⁹ Sebuah penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Samboja Kalimantan Timur yang meneliti pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku pada anak, didapatkan hasil sekitar 10,2% siswa tidak mengikuti proses belajar mengajar karena bermain *game online*.¹⁰ Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 terhadap siswa kelas VII SMP Kristen 2 Salatiga, *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.¹¹ Hasil penelitian Marlina dkk pada tahun 2014, menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika anak. Dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah pula prestasi belajar matematika anak usia sekolah.¹²

SMAN 15 Padang pada tahun 2021 mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau yang disebut juga dengan sistem *hybrid learning*, pada sistem ini siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah untuk pengisian absen dan terkait pemberian dan pengumpulan tugas tergantung masing-masing guru. Hal ini menyebabkan peningkatan penggunaan internet di kalangan siswa sekolah. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 didapatkan bahwa 18% dari 400 siswa di SMA Negei 15 Padang termasuk kategori adiksi *game online*.¹³ Angka ini lebih besar dari angka prevalensi kejadian adiksi *game online* di Indonesia. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru ketika pengambilan data awal didapatkan bahwa banyak siswa yang bermasalah terkait absensi dan banyak yang kedatangan sedang bermain *game online* baik ketika pergantian jam pembelajaran maupun ketika pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terkait perbedaan prestasi belajar pada siswa dengan adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi *game online* di SMAN 15 Padang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimana perbedaan prestasi belajar pada siswa dengan adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi *game online* di SMAN 15 Padang?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui perbedaan prestasi belajar pada siswa dengan adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi *game online* di SMAN 15 Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui karakteristik responden pada siswa di SMAN 15 Padang
2. Mengetahui tingkat adiksi *game online* pada siswa di SMAN 15 Padang
3. Mengetahui prestasi belajar siswa di SMAN 15 Padang berdasarkan tingkat adiksi *game online*
4. Mengetahui perbedaan prestasi belajar pada siswa dengan adiksi, adiksi ringan, dan non- adiksi *game online* di SMAN 15 Padang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat dijadikan sebagai dasar kepustakaan untuk meningkatkan khasanah ilmu pengetahuan tentang perbedaan prestasi belajar pada siswa dengan adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi di sekolah menengah atas.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat dan menambah bahan bacaan kepada Civitas Akademika Fakultas Kedokteran Universitas Andalas secara khusus dan Universitas Andalas secara umum untuk penelitian selanjutnya tentang adiksi *game online* pada siswa sekolah menengah atas.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat mengenai perilaku seseorang yang adiksi *game online* dan dapat memberikan arahan kepada keluarga terdekat untuk tidak memainkan *game online* secara berlebihan.