

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah *adolesens* periode perkembangan dimana individu mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, biasanya antara usia 13 sampai 20 tahun (Potter & Perry, 2005). Pada masa remaja ini terdapat tiga subfase : masa remaja awal usia 11-14 tahun, masa remaja pertengahan usia 15 – 17 tahun dan masa remaja akhir usia 18 - 20 tahun (Potter & Perry, 2005). Remaja merupakan generasi penerus suatu bangsa dan merupakan ujung tombak yang akan berperan dalam pembangunan di masa yang akan datang, oleh karena itu suatu bangsa membutuhkan remaja sebagai cikal bakal sumber daya yang berkualitas yang akan membawa bangsa ke dalam persaingan global (Rab, 2006). Masa remaja penuh dengan perasaan yang tidak menentu, cemas dan bimbang, dimana berkecamuk harapan dan tantangan. Mereka cenderung kurang suka bekerja, belajar dan kadang menunjukkan sifat negatif maupun agresif terhadap masyarakat (Hurlock 1999, dalam Amini, 2012).

Belajar merupakan usaha untuk meningkatkan kemampuan diri dalam segala aspek, dengan belajar diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab. Namun kenyataannya banyak remaja yang gagal menyeimbangkan antara bermain dan belajar (Wong dan Lam, 2016). Laporan terbaru Program Pembangunan PBB (Perserikatan Bangsa-

Bangsa) tahun 2013, menyebutkan Indonesia menempati posisi 121 dari 185 negara dalam Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dengan angka 0,629 sehingga menjadikan Indonesia tertinggal dari dua negara tetangga ASEAN (*Association of South East Asia Nations*) yaitu Malaysia (peringkat 64) dan Singapura (18), sedangkan IPM di kawasan Asia Pasifik adalah 0,683.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) tahun 2016 Indonesia menempati urutan ke 57 dari total 65 negara. Survei yang dilakukan sekali tiga tahun ini memilih siswa berusia 15 tahun secara acak untuk mengikuti tes dari tiga kompetensi dasar yaitu membaca, matematika, dan sains menunjukkan Indonesia mendapatkan nilai membaca 402, matematika 371, dan ilmu pengetahuan alam 383. Peringkat pendidikan dunia tersebut berkaitan dengan *Program for International Student Assessment* (PISA). Laporan Indeks Pembangunan Pendidikan Untuk Semua atau *The Education for All Development Index* (EDI) Indonesia pada 2014 Indonesia berada di peringkat ke-57 dari 115 negara.

Dari data yang diuraikan diatas pendidikan di Indonesia dapat dikategorikan masih menempati posisi menengah kebawah oleh United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2012). Data yang diperoleh dari Kemdikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) hasil UN SMP/Sederajat tahun 2015 menunjukkan dari total 52.163 SMP/Sederajat yang melaksanakan Ujian Nasional (UN), hanya 12% yang memiliki nilai UN dan IIUN (Indeks Integritas Ujian Nasional)

tinggi, sedangkan 22% meraih nilai UN dan IIUN rendah. Berdasarkan data yang diperoleh dari dinas pendidikan Kota Padang, hasil UN Kota Padang menduduki peringkat ke 2 di Sumatera Barat. Namun rata-rata nilai UN tahun 2013 Kota Padang mengalami penurunan sebanyak 1.93 dibandingkan tahun sebelumnya.

Penurunan prestasi belajar ini dipengaruhi beberapa faktor meliputi faktor dari dalam diri siswa atau internal dan dari luar siswa atau eksternal (Slameto, 2013). Faktor internal meliputi kemampuan intelektual, minat, motivasi, sikap, kondisi fisik, dan mental sementara faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan situasional. Jiang (2013) mengatakan bahwa adiktif *game online* merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena para pemainnya akan menghabiskan waktu setiap hari dan tidak melakukan aktivitas lain.

Game online merupakan permainan *games* yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007). *Game online* ini dapat dimainkan oleh kelompok besar maupun kecil dengan menghabiskan banyak waktu yang berbeda-beda (William & Skoric, 2005). Berbagai penelitian menyebutkan bahwa laki-laki lebih aktif bermain game dibandingkan dengan perempuan. *Entertainment Software Association* 2015 menegaskan bahwa 56% yang menjadi pencandu *game* adalah laki-laki sementara 26% diantaranya berusia di bawah 18 tahun. Menurut Nixia (2015) presentase

pemain *game online* perempuan di Indonesia hanya berkisar 10% dibandingkan dengan jumlah laki-laki.

Adiksi bermain *game online* telah menjadi masalah global akibat masifnya perkembangan teknologi. Kuss (2013) menyebutkan prevalensi yang telah didapatkan di dunia terkait dengan adiksi *game online* yaitu sekitar 0,2% di Jerman (Festl, *et al.* 2013; Petry, 2013), 50% remaja di Korea mengalami adiksi *game online* (Hur dalam Young, 2009), kemudian lebih dari 70% anak-anak berusia 10 hingga 15 tahun memainkan permainan *game* yang biasa, dan 40% dari mereka memainkan *game online multiplayer* di Belanda (Rooij, 2011 dalam Rahayuningrum, 2016). Sementara di Indonesia sendiri 10,5% remaja di empat kota di Indonesia yaitu Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta mengalami adiksi *game online* (Suteja dkk, 2013). Dari rentang usia dapat kita lihat bahwa usia 10 hingga 15 lebih didominasi oleh siswa SMP (Siswa Menengah Pertama).

Game online dapat membuat seseorang bermain secara berlebihan yang sering disebut dengan istilah kecanduan (adiktif), hal ini terlihat dimana para pemain akan rela memakainya setiap hari untuk bermain *Game online* tanpa melakukan aktivitas yang lain (Yong, 2006). Penelitian Griffiths, *et al* (2012) di Amerika tentang adiktif video game di masa lalu, sekarang dan masa depan mengindikasikan 1,7% dalam 10% sampel umum merupakan pemain game patologis. Kriteria game patologis diantaranya *salience* (pemain berpikir tentang bermain game sepanjang hari), *tolerance* (pemain menghabiskan waktu bermain game yang semakin meningkat),

mood modification (pemain bermain game sampai melupakan kegiatan lainnya), *relapse* (kecenderungan pemain bermain game kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain), *conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan), dan *problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan) (Lemmens, 2009).

Perkembangan *Game online* ini memunculkan banyak dampak positif dan dampak negatif yang masih menjadi perdebatan. Beberapa dampak positif dari bermain *game online* misalnya pemain dapat mengeksplorasi diri dan memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai (Pratama, 2009). Dampak positif lainnya *Game online* dapat meningkatkan kemampuan intelektual, mendorong teknik kognitif, berpikir cepat dan mendorong pemain untuk menjadi lebih cerdas. *Game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang matang agar dapat menyelesaikan permainan dengan tepat (Wong & Lam, 2016).

Dampak negatif yang ditimbulkan adalah dari banyaknya waktu dalam bermain *game online* dimana pemain akan kesulitan dalam manajemen waktu untuk pemenuhan tugas-tugas sekolah, pemain juga lebih cenderung merasa cepat bosan dengan pelajaran-pelajaran yang diterima di sekolah dan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Wong & Lam, 2016). Penelitian sejalan (Chao dan Hsiao, 2000 dalam Jiang, 2016) di

taiwan mengatakan bahwa adiktif *game online* pada remaja mempengaruhi pencapaian akademik pada siswa seperti dikeluarkan dari sekolah, tidak tertarik dengan pembelajaran di sekolah karena ketergantungan yang kuat pada *game online*.

Penelitian Jiang (2013) di China tentang adiksi internet, *game online*, dan penurunan prestasi belajar pada remaja menyebutkan 91% diantaranya responden laki-laki menunjukkan terdapat hubungan antara gejala IAD (*Internet Addiction Disorder*) dengan internet, *game online*, dan penurunan prestasi akademik. Hasil Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Wong dan Lam (2016) di Hongkong tentang kebiasaan dan adiksi bermain *game* pada remaja dengan responden siswa laki-laki berusia 12-15 tahun juga mengatakan kerugian dari adiksi internet ialah mengalami penurunan waktu dan kurangnya ketertarikan terhadap aktivitas lainnya, penurunan prestasi akademik, kerugian fisik dan *distress emosional*. Sementara itu studi yang dilakukan oleh Foen, Zakaria dan Lai (2014) di Malaysia tentang penggunaan waktu untuk pencapaian akademik pada siswa tingkat menengah menunjukkan dampak negatif *video game* dengan pencapaian prestasi akademik siswa akan tetapi tidak signifikan.

Penelitian yang sama dengan hasil yang berbeda dilakukan oleh Nasution, *et al* (2015) di Universitas Islam Internasional Malaysia dengan 30 responden mahasiswa menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara lama waktu bermain *game online* dengan penurunan prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Internasional Malaysia. Dalam

penelitian tersebut disimpulkan bahwa mahasiwa yang bukan pecandu tidak berarti lulus dengan prestasi yang memuaskan, sebaliknya mahasiswa yang merupakan pencandu *game online* bukan berarti lulus prestasi yang buruk. Sejalan dengan penelitian diatas, penelitian yang dilakukan Usman, *et al* (2013) di Malaysia tentang hubungan adiksi internet salah satunya game online dengan prestasi belajar pada mahasiswa dengan 120 sampel menunjukan tidak ada hubungan signifikan antara adiksi internet dengan pencapaian akademik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti tertarik untuk mengetahui korelasi adiktif *game online* dengan prestasi belajar di SMPN 26 Padang. Studi dokumentasi yang peneliti lakukan di SMPN 26 Padang ditemukan bahwa pada nilai ujian MID semester genap tahun 2016/2017 dikelas VIII menunjukan bahwa SMPN 26 Padang berada pada posisi 24 dari 40 sekolah SMP Negeri yang ada di kota Padang. Sementara itu, dikelas VII SMPN 26 Padang menduduki posisi 12 terendah dari 40 sekolah SMP Negeri di kota Padang. Untuk nilai rata-rata tertinggi dikelas VIII SMPN 26 Padang dengan mata pelajaran Seni dan Budaya (SBD) yakni 71,44 , sementara Bahasa Inggris sebagai nilai rata-rata terendah yaitu 44,31. Pada ujian MID semester tahun 2016/2017 SMPN 26 Padang dikelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan nilai rata-rata tertinggi yaitu 63,02 sementara, Matematika merupakan mata pelajaran dengan nilai rata-rata terendah yaitu hanya 39,08. Selain itu SMPN 26 merupakan sekolah dengan peringkat nilai Ujian Nasional tiga terendah dari 37 SMP negeri yang mengikuti Ujian Nasional di kota Padang.

Pada studi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Mei 2016 hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kesiswaan SMPN 26 Padang mengatakan siswa yang tinggal kelas pada tahun ajaran 2015/2016 sebanyak enam orang. Sedangkan banyaknya siswa yang melakukan remedi (memperbaiki nilai dengan mengulang ujian sehingga mencapai batas lulus minimal) sekitar 40%. Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan juga mengungkapkan bahwa adanya keluhan yang datang dari orang tua tentang buruknya prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang. Pada saat diselenggarakan Ujian Nasional (UN) pada tahun 2016/2017 kemaren ditemukannya 35 siswa yang membawa *handphone* saat ujian berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru BK (Bimbingan Konseling) mengatakan bahwa siswa sering tidak berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar bahkan ada siswa yang tidak masuk sekolah karena bermain *game online*, dan juga adanya siswa yang ketahuan sedang asyik bermain *game* saat guru sedang menerangkan. Hasil belajar siswa juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Berdasarkan survei awal peneliti pada tanggal 10 Mei 2016 kepada lima belas orang siswa dari kelas VII dan VIII mengatakan bahwa seluruhnya menyukai bermain *game online*. Sepuluh dari lima belas anak yang diwawancara mengatakan bermain *game online* di warnet (warung internet), sementara lima lainnya mengatakan sering bermain *game online* di *handphone* masing-masing. Sebelas dari lima belas anak mengatakan sangat menikmati waktu bermain *game online* dan sulit untuk berhenti jika sudah memulai untuk bermain. Empat dari lima belas

anak menghabiskan waktu lebih dari sepuluh jam bermain *game online* dalam seminggu. Delapan dari lima belas anak mengatakan sering tidur larut malam karena bermain *game online*. Tiga dari lima belas anak mengakui pernah tidur di warnet selama semalam karena bermain *game online*, dan sepuluh dari lima belas anak mengatakan sering lupa mengerjakan pekerjaan rumah (PR) karena sering menghabiskan waktu bermain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah : “ bagaimanakah korelasi adiktif bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang.

2. Tujuan Khusus

- a) Diketahui tingkat prestasi belajar pada siswa SMPN 26 Padang.
- b) Diketahui tingkat adiktif siswa SMPN 26 Padang terhadap *game online*.
- c) Diketahui kekuatan korelasi adiktif *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang.
- d) Diketahui arah korelasi adiktif *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang.

D. Manfaat penelitian

1. Dalam keilmuan

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu. Meningkatkan dan menambah referensi bidang keperawatan khususnya mengenai korelasi adiktif *game online* dengan prestasi belajar pada siswa.

2. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu keperawatan dan informasi serta pengetahuan mengenai adiksi pada remaja, khususnya di bidang keperawatan dapat memberikan pendidikan dan kesadaran kepada masyarakat tentang adiksi *game online* yang terjadi pada siswa.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan pengetahuan bagi siswa dan guru untuk lebih mengetahui adiksi yang dimiliki oleh siswa dan sejauh mana hubungannya dengan prestasi belajar siswa, serta dapat memutus mata rantai adiksi pada siswa dan siswi di sekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil peneliti ini dapat menjadi referensi penelitian untuk peneliti selanjutnya dengan ruang lingkup yang sama ataupun merubah variabel, tempat penelitian dan metode penelitian.