

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia pada Maret 2020, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk memutus rantai penyebarannya. Berdasarkan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 menyatakan bahwa untuk mengurangi penyebaran virus corona, maka segala kegiatan yang dilakukan baik di dalam maupun luar ruangan pada semua sektor untuk sementara waktu ditunda pelaksanaannya.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Pada tanggal 24 maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa selama masa pandemi covid-19 proses belajar dilaksanakan di rumah masing-masing melalui pembelajaran daring/jarak jauh. *Distance Learning* atau *electronics learning* adalah sebuah konsep pendidikan jarak jauh yang dilakukan dengan teknologi internet sebagai medianya (Rahma & Pujiastuti, 2021).

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perubahan atau perkembangan memasuki masa dewasa yang diantaranya mengalami perubahan kematangan mental, emosional, sosial, fisik dan ditandai dengan rasa senang bergaul dan lebih mudah menyesuaikan diri

dengan teman sebaya yang mereka menganggap sebagai lingkungan yang unik dan nyaman untuk mengaktualisasikan diri dan mencari identitas bagi dirinya. (Komara, 2016).

Siswa sekolah menengah pertama merupakan masa remaja yang dimana seseorang mengalami perubahan atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan dirinya sendiri atau orang lain dan motivasi belajar yang menurun. (Santrock, 2017).

Remaja juga memiliki keistimewaan dan karakteristik serta berfikir secara mandiri tentang dirinya dan semuanya yang memiliki tugas perkembangan sendiri. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Kehadiran media sosial dikalangan remaja membuatnya harus menyesuaikan diri dengan media sosial dalam berinteraksi dengan orang lain. (Suryanto, 2016)

Perkembangan teknologi internet termasuk di Indonesia sangat pesat. Teknologi internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Salah satu dari teknologi internet yang berkembang sangat pesat adalah *game online* (Ismail, 2016). Menurut hasil survey tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah pengguna

internet di Indonesia dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang ialah 54,68% atau 143,25 juta jiwa. Sebanyak 87,13% mengakses social media, dan diantaranya yang bermain *game* sebanyak 54,13%. (Theresia et al., 2019)

Bermain *game* secara online menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia. Perilaku anak-anak dan remaja yang memainkan *game online* ini menyebabkan timbulnya keprihatinan dari para orang tua dan guru, yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka. (Jannah et al., 2017)

Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan bermain *game online* adalah 10,15% dari 262 juta orang. Sebagai perbandingan di Korea 2,4% pada anak usia sekolah dan 10,2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13,7% sedangkan di Amerika terdapat 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan (Jap et al, 2014), dalam (Theresia et al., 2019)

Dampak negatif bermain *game* diantaranya *games* menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. *Games* cenderung mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya karena *games* dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Sebagian besar *game* dirancang sedemikian rupa agar membuat pemain penasaran dan mengejar nilai tinggi, sehingga sering lupa waktu bahkan untuk sekedar berhenti sejenak. Bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan munculnya obsesi untuk menang dan menjadi tokoh

imajinasi didalam *game* seperti yang diinginkan. Anak yang memiliki kegemaran bermain *games* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. (Ali & Dwikurnaningsih, 2019)

Dampak positif diantaranya Siswa memanfaatkan *game online* sebagai peluang bisnis untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Siswa bermain *game online* membutuhkan paket internet oleh karena itu. Mereka memperjual belikan akun *game online* tersebut untuk mendapatkan uang tambahan dan membeli paket internet tanpa meminta kepada orang tua, meningkatkan koordinasi, meningkatkan konsentrasi. (Rizki Ariantoro, 2016)

Menurut Soleman (2012), dampak bermain *game online* terhadap siswa antara lain, siswa menjadi sulit konsentrasi, hilang motivasi terhadap sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi cuek atau acuh tak acuh, tak patuh dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Siswa yang sudah kecanduan akan melakukan apapun agar bisa bermain *game online*, misalnya berbohong atau mencuri uang. Siswa yang terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer/internet membuat ia menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan yang nyata (Anhar, 2014)

Game online dapat memberikan berbagai dampak salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik sekolah dasar akan menjadi rendah. (Angela 2016). Mengungkapkan bahwa seorang anak yang telah mengalami ketergantungan dan kecanduan pada rutinitas *game*, akan sangat mengurangi

waktu belajar hingga akan mempengaruhi motivasi belajar anak dan juga akan berdampak pada waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka . Lee, Chen, & Holim (2012). Menyebutkan bahwa anak yang telah kecanduan *game online* akan mengalami potensi menurunnya performa akademik karena telah menghabiskan sepanjang waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi anak menjadi menurun, serta dampak lain yang akan ditimbulkan yaitu membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. (Rosleny & Madani, 2021)

Game online sebagai bagian dari budaya juga berpengaruh terhadap motivasi belajar. Dari hal tersebut dapat kita lihat bahwa, *game online* yang ada sangat berdampak negatif bagi siswa. *Game* yang tidak mendidik, sebab gambar-gambarnya hanya fantasi belaka, sehingga sifatnya hanya menyenangkan, dan *game* hanya membuang-buang uang, waktu, dan membuat seseorang menjadi malas. (Theresia et al., 2019).

Menurut Angela (2016), anak yang terlalu seru dengan *game online* yang telah dimainkannya, akan banyak kehilangan waktu berharganya sehingga konsentrasi belajarnya juga akan berkurang. (Wiguna et al., 2020). Siswa yang bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir

semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya. (Titi Hamranani et al., 2021)

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki itu dapat tercapai (Sadirman, 2016).

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010). Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti Google Classroom, Google Meet, Edmodo dan Zoom (Ramadhan et al., 2022).

Setelah lebih dari satu tahun sekolah daring ternyata menimbulkan dampak negatif tidak menguntungkan bagi anak didik. Anak-anak menjadi kehilangan semangat dan motivasi belajar, kedisiplinan bahkan tanggungjawab tugas sekolah dikerjakan oleh orang tua, hingga akhirnya kesulitan untuk mengukur hasil pembelajaran. Oleh karena itu pemerintah memutuskan untuk melakukan pembelajaran tatap muka (PTM). (Ramadhan et al., 2022).

Pembelajaran luring (luar jaringan) yaitu suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan memberikan tugas secara terstruktur kepada peserta didik dan memberikan peraturan guru tetap hadir di sekolah sesuai jadwal mengajar. Luring merupakan singkatan dari "Luar Jaringan" yang sedang tren digunakan untuk menggantikan kata offline. (Ulfia, 2019)

Pembelajaran luring (luar jaringan) yaitu suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan memberikantugas secara terstruktur kepada peserta didik dan memberikan peraturan guru tetap hadir di sekolah sesuai jadwal mengajar. Luring merupakan singkatan dari "Luar Jaringan" yang sedang tren digunakan untuk menggantika kata offline, (Dinata, 2022). Luring adalah antonim dari kata daring atau dalam jaringan. Sedangkan istilah luring adalah kepanjangan dari luar jaringan" sebagai pengganti kata offline. Kata "luring merupakan lawan kata dari "daring. Menurut KBBI Kemendikbud, luring adalah akronim dari luar jaringan terputus dari jejaring komputer. Misalnya, saat siswa dan mahasiswa belajar melalui buku pegangan siswa atau mahasiswa dan tenaga pengajar. Dengan demikian, pembelajaran luring dapat diartikan sebaga bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet. Sistem pembelajaran luring (luar jaringan) artinya pembelajaran dengan memakai media di luar internet, misalnya televisi, radio, bisa juga dengan sistem tatap muka yang terorganisir dengan baik. (Ramadhan et al., 2022)

Menurut Winkel (2016) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya suasana “jaman modern”, yang mendorong untuk bersenang-

senang sebanyak mungkin tanpa usaha yang merupakan kegiatan belajar (Dewandari, 2013). Hal ini yang membuat motivasi belajar pada siswa menjadi berkurang karena keinginan siswa hanya untuk bersenang-senang tanpa mempedulikan kewajibannya sebagai siswa, yaitu belajar dan mendapatkan prestasi akademik yang baik di sekolah. Dalam (Titi Hamranani et al., 2021).

Motivasi seseorang dapat dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari dalam (internal) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya adalah fisik, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi. Dorongan dari luar diri siswa (eksternal) diantaranya adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor di lingkungan masyarakat yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa termasuk jenis kegiatan yang siswa ikuti dalam komunitas (misalnya, klub pemuda, pengelola masjid atau tidak berpartisipasi dalam kegiatan apa pun), teman bermain siswa (misalnya status sosial, jenjang sekolah sama lebih tinggi atau lebih rendah), media massa yang dikonsumsi (misalnya berita, gosip, *game online*, instagram dan sebagainya). (Djarwo, 2020)

Aspek-aspek motivasi belajar antara lain ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar (Sardiman, 2016). Oleh sebab itu, siswa dengan aspek-aspek motivasi belajar yang tinggi menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan siswa yang tidak memiliki aspek-aspek motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa

siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah. Dalam (Theresia et al., 2019).

Motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan motivasi siswa, maka siswa akan malas dan tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh karena tidak merasa memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik motivasi siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena motivasi menambah kegiatan belajar. (Lerianza et al., 2020)

Temuan *Save the Children* (2020), menunjukkan ada 646.000 sekolah di Indonesia tutup selama pandemi Covid-19, dan membuat lebih dari 60 juta anak terdampak. Akibatnya mereka harus melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring. Mirisnya lagi, setelah 9 bulan pandemi, 4 dari 10 atau 40 persen orang tua mengatakan motivasi belajar anak semakin berkurang. Penyebab anak kehilangan motivasi belajar 70 persen disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan, tidak ada interaksi, berebut fasilitas. Hal ini disebabkan oleh tinggi rendahnya tingkat motivasi siswa. Dimana kita ketahui bahwa motivasi belajar tidak hanya di pengaruhi oleh faktor internal, tetapi adanya faktor eksternal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar salah satunya adalah *game*, terutama *game online* yang nyata dan sangat dekat kita. Dalam *Deputy Chief Program Impact and Policy save the Children*. (Sudrajat, 2020)

Menurut Sardiman (2016) siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri: ketekunan dalam belajar dan tugas, keuletan menghadapi

kesulitan, menunjukkan ketertarikan dalam belajar, kemandirian dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar. Dalam (Jannah et al., 2017)

Peran perawat sekolah secara langsung adalah mendidik siswa mencegah masalah-masalah kesehatan yang mungkin muncul dan melakukan intervensi sebagai upaya kuratif atau memodifikasi masalah kesehatan yang terjadi di sekolah dan menggunakan metode pencegahan dengan tiga tahap, yaitu pencegahan primer, sekunder dan tersier.

Beberapa pendekatan yang dapat dilakukan dalam rangka melaksanakan pendidikan kesehatan antara lain pendekatan individual dan kelompok. Pendekatan kelompok terbagi lagi menjadi pendekatan kelompok kelas, bebas, dan lingkungan keluarga. Sedangkan, metode yang dapat digunakan oleh guru atau pembina dalam pelaksanaan pendidikan kesehatan adalah belajar langsung, karya wisata, bermain peran, ceramah, demonstrasi, tanya jawab, simulasi, dramatisasi dan bimbingan (konseling). Dalam (Sanditaria et al., 2012)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara kepada siswa SMP 1, SMP 2 dan MTs di Kuningan. Di temukan permasalahan terhadap

pembelajaran siswa. Mereka mengatakan ketika pembelajaran dilakukan secara *offline* sebelum adanya covid-19 yaitu dengan metode tatap langsung oleh guru, sebagian mereka juga mengatakan sulit konsentrasi terhadap pembelajaran dikelas bahkan dirumah sekalipun mereka lebih sulit untuk konsentrasi terhadap tugas yang diberikan oleh guru dikarenakan lingkungan sekitar seperti teman sendiri yang suka mengajak bermain *game*. Mereka bermain *game* kadang tidak tahu waktu, bahkan mereka bermain game lebih dari 4-5 jam sehari sehingga membuat mereka sulit untuk belajar dan mengganggu terhadap motivasi belajar siswa. Ketika pembelajaran dilakukan secara daring yaitu pembelajaran dengan media online seperti *zoom*, *google meet*, mereka lebih sering menggunakan *smartphone*, bahkan sering sekali ketika pembelajaran mereka bermain *game*. Sehingga sampai saat pembelajaran saat ini mereka sudah menjadi terbiasa bermain *game* disaat belajar disekolah ataupun dirumah.

Wawancara juga dilakukan kepada 6 orang siswa MTs Kuningan, mereka mengatakan sering bermain *game* di sekolah ketika istirahat dan di rumah pun mereka lebih sering bermain *game online* semenjak pandemic Covid-19. Mereka bermain *game* lebih dari 5 jam dalam sehari sehingga pola makan dan istirahat nya terganggu, bahkan konsentrasi dalam belajar pun terganggu, dan sebagian mereka membeli poin atau karakter yang mengakibatkan pemborosan uang. Sebagian mereka pun terkadang marah-marah kepada teman sendiri ketika merasa terganggu ketika bermain *game* sehingga menghambat terhadap motivasi belajar siswa. Mereka pun mengatakan motivasi terhadap belajar

disekolah berkurang, sulit konsentrasi terhadap sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi cuek atau acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Apalagi ketika belajar dirumah mereka juga suka hilang konsentrasi terhadap belajarnya karena sering bermain *game* bersama teman-temanya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada Siswa Mts Kuningan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini maka penulis merumuskan permasalahan dalam hal ini adalah “Apakah ada Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa MTs Kuningan?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengidentifikasi kecanduan bermain *game online* pada siswa Mts Kuningan
- 2) Untuk mengidentifikasi motivasi belajar pada siswa Mts Kuningan
- 3) Untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa Mts Kuningan

1.3.3. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sesuatu yang dapat diperoleh dari hasil penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan memperkaya ilmu keperawatan serta menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Bhakti Kencana

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan dapat dijadikan tambahan pustaka bagi peneliti yang akan datang.

b. Bagi Perawat Komunitas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi perawat dalam melakukan promosi kesehatan di MTs Kuningan maupun di lingkungan masyarakat mengenai informasi maupun edukasi pentingnya motivasi belajar siswa.

c. Bagi MTs Kuningan

Manfaat yang diperoleh bagi sekolah yaitu sebagai bahan masukan melalui edukasi untuk mengetahui pentingnya motivasi belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap dari penelitian ini dapat menjadi data dasar referensi dalam mengembangkan penelitian mengenai kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa

e. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

1.3.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah keperawatan jiwa, dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* yang tujuannya untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar dengan teknik *proportional random sampling*. Analisa data dilakukan dengan metode *spearman's rank*. Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti di MTs Kuningan pada bulan Mei 2022 sampai dengan selesai.