

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Namun dengan perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat, sekarang komunikasi tidak harus melibatkan individu bertatap wajah secara langsung. Dunia seakan sudah bisa kita capai hanya dalam genggam tangan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ini adalah kemunculan *game online*. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi, *game online* menjadi alternatif sarana hiburan.

Sejak awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan kemunculan wabah virus yang menyerang saluran pernapasan manusia dan mengakibatkan angka kematian yang tidak sedikit. Wabah ini dinamakan COVID-19 (Novel Coronavirus 2019). Dimulai dari daerah Wuhan, Propinsi Hubei – China, wabah ini menyebar luas ke seluruh negara yang ada di dunia (Zeegen, Yates, & Jevsevar, 2020; Li et al., 2020; Olapegba & Ayandele, 2020). Kondisi di Indonesia sendiri terdapat jumlah kasus terkonfirmasi adalah sebanyak 24.538 dengan angka kematian mencapai

1.496. Angka-angka tersebut tentu bukanlah angka yang cukup membanggakan karena angka tersebut berkaitan dengan nyawa manusia (Yudha LHK, dkk. 2021). Pandemi Covid-19 telah memaksa sebagian besar masyarakat beraktivitas dari rumah. Rasa bosan lalu menjadi musuh utama mereka dan kerap diatasi dengan berselancar di dunia maya dan di media sosial via smartphone, termasuk bermain game online.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.

Game online sekarang ini bisa dikatakan sebagai penyebab kecanduan seseorang, hal ini disebabkan karena pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam dengan menghiraukan apa yang diinginkannya. Sehingga bisa membelah konsentrasi mereka ketika bermain game online. Kegiatan yang sering dilupakan seseorang ketika bermain game online adalah lupa makan, mandi, beribadah, menyelesaikan kegiatan orang tua serta aktivitasnya secara rutin dalam kesehariannya (Ngali, 2020). Game online memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan

fantasi pada siswa. Dampak negatif dari game online untuk siswa yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan (Sardiman, 2012). Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya game online dapat menurunkan motivasi belajar para siswa.

Berdasarkan data dunia yang dilansir dari CNN Indonesia pada tahun 2020, perusahaan Verizon menyatakan persentase penggunaan game online selama pandemi virus Covid-19 mengalami peningkatan yang signifikan. Verizon mencatat penggunaan video game online meningkat 75% selama jam sibuk. Melansir *Tech Crunch* sebuah platform distribusi game steam mencatat rekor penggunaan game online dengan lebih dari 20 juta pengguna per Maret 2020. Jumlah tersebut tanpa dukungan rilis game baru yang pada umumnya mendorong kenaikan pengguna. *Hyper-Casual Gaming* dari Adjust melaporkan pengunduhan aplikasi game selular di Indonesia pada akhir Maret 2020 dalam beberapa pekan setelah status pandemi ditetapkan sudah mengalami peningkatan sebesar 80% dibanding

akhir maret 2019. Selain itu, waktu bermain para pengguna game online juga mengalami peningkatan sebesar 47% (Tempo.co. 2020)

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan 10 siswa SMPN 1 Mojoanyar yang terdiri dari siswa kelas 1 sampai kelas 3 yang bersedia untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan peneliti dengan pertanyaan pertama berapa jam dalam sehari bermain game, frekuensi yang didapat ialah 2 sampai 6 jam dalam sehari, dari pertanyaan kedua yaitu game apa yang dimainkan, peneliti menyimpulkan game yang dimainkan adalah games *Mobile Legends, Arena Of Valor, PUBG, Free Fire*. Pertanyaan yang ketiga bermain memakai media apa, rata-rata menjawab gemar bermain game online menggunakan gadget. Remaja yang secara intens bermain game online sering tidak mengikuti kelas *daring* karena begadang bermain game dan sudah menjadi kebiasaan.

Dampak negatif terhadap perilaku siswa tersebut dan beberapa hasil penelitian yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar Mojokerto”.

## **B. Pembatasan dan Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat kecanduan game online pada siswa SMPN 1 Mojoanyar?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar pada siswa SMPN 1 Mojoanyar?

3. Bagaimana hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar

#### **2. Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi tingkat kecanduan game online pada siswa SMPN 1 Mojoanyar
2. Mengidentifikasi tingkat motivasi belajar pada siswa SMPN 1 Mojoanyar
3. Menganalisis hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19 SMPN 1 Mojoanyar

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Peneliti**

Peneliti dapat mengaplikasikan teori dan konsep dalam sebuah penelitian dan dapat meningkatkan dalam pemberian tindakan pencegahan

##### **b. Perkembangan Ilmu Pengetahuan**

Hasil penelitian dijadikan sebagai referensi dalam pendidikan keperawatan yang berguna untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan dan rujukan atau pembandingan untuk penelitian selanjutnya

d. Instansi

Sumber referensi tambahan bagi konselor