

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Setiap perubahan dan kemajuan teknologi selalu beriringan dengan sisi negatif. Salah satu sisi negatif teknologi adalah fenomena *candu game online*. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan banyak orang pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet) (Santoso R.K. dan Purnomo, J.T., 2017). Permainan *game online* bertujuan mengusir kejenuhan atau *refreshing* setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Faktanya, intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat membuat kecanduan yang memberikan dampak negatif. Banyak penelitian membuktikan bahwa kecanduan *game online* dapat menurunkan prestasi belajar siswa. *World Health Organization* (WHO) berdasarkan *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) untuk pertama kalinya juga menetapkan kecanduan game sebagai penyakit gangguan mental (Kemenkes, 2018).

Survey yang dilakukan oleh *US Federal Networking Council*, dalam kurun waktu 20 tahun pengguna internet di dunia sejak pertama kali dibuka untuk umum mencapai lebih dari 1,4 miliar atau sekitar 21% dari total penduduk dunia. China adalah peringkat pertama negara di Asia dengan jumlah pengguna internet terbanyak dengan total 253 juta orang pengguna atau sekitar 19% dari total penduduk China (Anhar, 2014). Pengguna internet aktif di Indonesia berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Pemain *game online* di

Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna internet aktif (Kususmawati, 2017).Jumlah Siswa SMA NU Sumenep berdasarkan kelas disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jumlah Siswa SMA NU Sumenep berdasarkan KelasTahun 2020

Kelas	Jumlah
X (sepuluh)	94
XI (sebelas)	83
XII (dua belas)	74
Jumlah	251

Sumber : SMA NU Sumenep

Berdasarkan tabel 1.1 jumlah siswa SMA NU Sumenep sebanyak 251 orang. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 10 remaja atau siswa SMA NU Sumenep diperoleh hasil bahwa 6 siswa (60%) memainkan *game online* melalui *handphone* perkiraan mulai pulang sekolah sampai maghrib (14.30-17.00 WIB) kemudian dilanjutkan setelah petang sampai malam (19.00-23.00 WIB). Pada saat di sekolah kadang-kadang juga menyempatkan bermain *game online* jika jam pelajaran kosong. *Game online* yang sering dimainkan biasanya *Mobile Legend* , *PUBG*, *FF*, *DOTA*, *PB*, dan *TO*. Sebagian besar dari 6 siswa tidak hanya candu terhadap *game online* melalui *handphonetetapi* juga aktif menyewa warung internet yang biasanya dilakukan pada hari libur atau sepulang sekolah.

Manifestasi dari kecanduan *game onlinemeliputi* frekuensi bermain *game* hampir setiap hari dalam waktu yang lama, kurang istirahat atau menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain *game*, tidak menjalin hubungan sosial demi bermain *game*,kehilangan minat terhadap aktivitas lain, bermain*game* sebagai tempat pelarian, dan terus bermain *game* tanpa mempedulikan konsekuensinya (Puspitosari dan Ananta, 2009).Pecandu *game online* bukan hanya dari kalangan anak-anak, tetapi bergeser pada kelompok remaja termasuk didalamnya siswa dan

mahasiswa (Febriani, 2012). Remaja atau *adolescence* berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Masa remaja merupakan fase tumbuh kembang dinamis yang dialami dalam setiap kehidupan individu (Nasution, 2015).

Penelitian yang dilakukan Kurniawan (2017), membuktikan bahwa perilaku *prokrastinasi* akademik pada mahasiswa dapat disebabkan intensitas bermain atau kecanduan *game online*. Hal tersebut bermakna bahwa mahasiswa dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi akan ada kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku *prokrastinasi* akademik. Penelitian lain yang dilakukan Pakpahan (2018), menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap prestasi akademik anak (cenderung turun) dan melalaikan anak terhadap tanggung jawab untuk belajar dan membantu orangtua .

Kurniawan, D.E. (2017), juga menyebutkan bahwa dampak kecanduan bermain *game online* pada remaja mengakibatkan remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam melakukan aktivitas sehari-hari, gangguan kesehatan mental, dan menyebabkan remaja menjadi malas belajar. WHO mendefinisikan kesehatan mental sebagai kondisi dari kesejahteraan individu, yang didalamnya terdapat kemampuan adaptasi terhadap stres, bekerja secara produktif, dan berperan di komunitasnya. Individu bermental sehat adalah seseorang yang dapat bertindak laku secara konsisten dan bisa diterima masyarakat secara umum, bersikap sesuai norma dan pola kelompok masyarakat, sehingga menciptakan relasi interpersonal dan intersosial yang memuaskan (Dewi, K.S., 2012).

Upaya perawat mengurangi kecanduan *game online* pada remaja adalah memaksimalkan peran orang tua dan keluarga sebagai kontrol sosial pertama terhadap aktivitas remaja. Orang tua dan perawat bersama-sama mengarahkan

remaja untuk melakukan olahraga atau aktivitas bermanfaat lainnya untuk mengalihkan keinginan bermain *game online*. Selain mengarahkan, orang tua dan keluarga mengawasi serta menjadwalkan kegiatan kreatif sebagai kompensasi bermain *game online* pada remaja.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini adalah “adakah dampak game online terhadap kesehatan mental dan prestasi belajar di SMA NU Sumenep?”.

1.3 TUJUAN

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui dampak game online terhadap kesehatan mental dan prestasi belajar di SMA NU Sumenep.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi dampak game online terhadap kesehatan mental di SMA NU Sumenep.
2. Mengidentifikasi dampak game online terhadap prestasi belajar di SMA NU Sumenep.
3. Menganalisis dampak game online terhadap kesehatan mental dan prestasi belajar di SMA NU Sumenep.

1.4 MANFAAT

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menganalisis masalah tentang kecanduan *game online* serta menemukan pemecahan masalah melalui pendekatan ilmu keperawatan.

2. Bagi Akademika

a. Bagi Perpustakaan

Penelitian ini dapat dijadikan referensi kegiatan belajar mengajar yang berorientasi riset untuk mengatasidampakkecanduan *game online* berupa gangguan mental dan malas belajar.

b. Penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan awal penelitian untuk mengembangkan kualitas pendidikan melalui kontribusi penelitian terbaru.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua, remaja, dan masyarakat dalam menyelesaikan masalah kecanduan *game online* dengan prinsip kebersamaan dan pemberdayaan.