

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adiksi *game* adalah penggunaan *game online* secara berlebihan sehingga menimbulkan sekelompok gejala kognitif dan perilaku, yaitu selalu berpikir tentang *game online* walaupun tidak sedang bermain, dan selalu memprioritaskan bermain *game online* di atas kegiatan lain.¹² Diperkirakan prevalensi adiksi *game online* di kalangan siswa/i sekolah di Indonesia mencapai angka 10,15% yang cukup memprihatinkan.³ Berdasarkan penelitian Klinik Adiksi RSCM-Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (2019), sekitar 31,4% remaja di Jakarta mengalami adiksi internet, dengan media sosial dan *game online* sebagai media yang paling banyak digunakan.⁴ Studi yang dilakukan oleh Kurniasanti pada tahun 2021 menemukan bahwa di antara 3.000 siswa/i, terdapat lebih dari 19% pria dan 7,8% wanita yang memiliki gaming disorder.⁴ Pada tahun 2018, World Health Organization (WHO) mengakui tingkat keparahan dari fenomena kecanduan *game* pada remaja dan menetapkannya sebagai salah satu bentuk gangguan mental yang dapat didiagnosis sebagai gaming disorder.⁵

Adiksi *game online* memberikan dampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya yaitu gangguan pada aspek akademik yaitu penurunan motivasi belajar. Motivasi belajar sangat krusial bagi terlaksananya proses belajar yang baik, sebab seseorang dengan motivasi

belajar yang tinggi akan berusaha untuk belajar dengan baik agar dapat mencapai tujuannya. Namun, remaja dengan adiksi *game online* akan menghabiskan lebih banyak waktu dan tenaga untuk bermain *game* daripada belajar. *Game* menjadi sangat penting di mata remaja, menimbulkan ketidakpedulian akan kehidupan akademik sehingga motivasi belajar mengalami penurunan. Penurunan motivasi belajar secara langsung memberikan dampak negatif pada prestasi sekolah yang dapat ditandai dengan penurunan nilai.

Sejumlah penelitian menunjukkan adanya hubungan adiksi *game online* dengan motivasi belajar. Penelitian oleh Nurul Jannah terhadap 739 siswa/i SMP di Padang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara adiksi *game* dan motivasi belajar, didapat kesimpulan bahwa tingkat adiksi *game* yang semakin tinggi mengakibatkan tingkat motivasi belajar siswa/i semakin rendah, dan sebaliknya.⁶ Penelitian oleh Gentile pada Iowa State University menyatakan bahwa durasi bermain *game* yang terlalu lama berpotensi menyebabkan masalah pada konsentrasi saat belajar dan mengakibatkan penurunan nilai.⁷

Penelitian yang dilakukan Rahayu, I. S., *et. al.* pada siswa/i SMP di Bandar Lampung pada tahun 2019 menunjukkan adanya hubungan signifikan antara adiksi *game online* dan motivasi belajar.⁸ Penelitian yang dilakukan Agustini, W., *et. al.* di Palembang pada tahun 2023 menunjukkan bahwa terdapat antusiasme yang rendah untuk belajar pada siswa/i dengan adiksi *game online*.⁹ Penelitian yang dilakukan Santinah dan Saluky pada

tahun 2022 di SMPN 1 Batang, Jawa Tengah menunjukkan bahwa siswa/i yang bermain *game online* mengalami gangguan pada motivasi belajar, seperti malas dan tidak fokus.¹⁰ Penelitian yang dilakukan Johan Ria terhadap siswa/i kelas X pada tahun 2019 menunjukkan bahwa jika pengaruh *game online* meningkat maka minat belajar akan menurun, dan sebaliknya.¹¹ Penelitian yang dilakukan Sun, R., *et. al.* pada mahasiswa/i di China pada tahun 2023 menunjukkan bahwa adiksi *game online* berdampak negatif terhadap motivasi dan pencapaian akademis.¹²

Namun, terdapat juga penelitian yang menunjukkan perbedaan pendapat. Penelitian oleh Octavia, *et. al.* pada 1.474 siswa/i SMP di Jakarta Utara menemukan bahwa tidak ada hubungan antara adiksi *game online* dengan motivasi belajar.¹³ Selain itu, penelitian oleh Aisyah pada 131 siswa/i laki-laki SMP Negeri 1 Ambarawa menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi intensitas siswa/i dalam bermain *game online* maka semakin tinggi motivasi belajarnya.¹⁴

Berdasarkan uraian ini, adiksi *game online* dapat menjadi salah satu faktor penentu motivasi belajar pada remaja. Intensitas adiksi *game online* pada remaja semakin tinggi di setiap tahunnya, yakni per 2022 tercatat prevalensi adiksi *game online* pada remaja usia 15-18 di Indonesia adalah sebesar 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% pada remaja perempuan¹⁵, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh adiksi *game online* terhadap motivasi belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Sejak munculnya hingga sekarang, *game online* sudah berkembang sangat pesat. Genre yang banyak serta akses yang mudah membuat *game online* menjadi salah satu fitur internet dengan pengguna terbanyak. Format *game online* yang paling populer adalah arena pertempuran, contohnya *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Fortnite*, *Apex Legends*, *League of Legends*, *Free Fire*. *Game online* tidak hanya tersedia di komputer, namun dapat dioperasikan melalui ponsel sehingga dapat dimainkan dimana saja. Remaja merupakan salah satu kelompok masyarakat yang gemar menggunakan *game online* di kesehariannya.

Tercatat pada tahun 2017, Indonesia berada di peringkat ke 6 prevalensi adiksi *game online* terbanyak pada remaja sebesar 112,6%.¹⁶Penggunaan *game online* yang berlebihan sampai dikategorikan sebagai adiksi dapat menjadi faktor penentu motivasi belajar. Remaja dengan adiksi *game online* menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game* sehingga kewajiban akademik terabaikan, berpotensi menyebabkan timbulnya rasa malas, tidak fokus, serta kehilangan ketertarikan untuk belajar. *Game online* menjadi prioritas dibanding materi pembelajaran dan tugas sekolah, sehingga berdampak negatif kepada kegiatan akademik individu dengan adiksi *game online*.

Sudah terdapat berbagai penelitian yang meneliti hubungan antara adiksi *game online* dan motivasi belajar, namun masih terdapat perbedaan

pendapat antara hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menilai pengaruh adiksi *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa/i SMA.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Apakah terdapat hubungan antara adiksi *game online* dengan motivasi belajar pada siswa/i SMA X?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan motivasi belajar pada siswa/i SMA X.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prevalensi dan data deskriptif adiksi *game online* pada siswa/i SMA X.
2. Mengetahui data deskriptif motivasi belajar pada siswa/i SMA X.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik

Manfaat akademik dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan mengenai hubungan antara adiksi *game online* dan motivasi belajar
2. Memberikan informasi tambahan dan data penunjang yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya

1.5.2 Manfaat Praktis

Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran bagi masyarakat akan dampak adiksi *game online* terhadap motivasi belajar.

