

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah aset sumber daya manusia yang merupakan tulang punggung penerus generasi bangsa di masa mendatang. Remaja merupakan mereka yang berusia 10-20 tahun dan ditandai dengan perubahan dalam bentuk dan ukuran tubuh, fungsi tubuh, psikologi dan aspek fungsional. Dari segi umur remaja dapat dibagi menjadi remaja awal/*early adolescence* usia 10-13 tahun, remaja menengah/*middle adolescence* usia 14-16 tahun dan remaja akhir/*late adolescence* usia 17-20 tahun (Behrman, 2004).

Pada masa sekarang ini remaja cenderung kurang suka untuk bekerja maupun belajar dan kadang menunjukkan sifat negatif dan agresif terhadap masyarakat. Remaja lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang disukainya dan melakukan aktifitas rekreasi yang sedang populer di kalangan sebayanya (Potter & Perry, 2005), dan salah satu permainan yang sedang populer saat ini adalah *game online*.

Burhan (2005) *game online* ialah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Untuk dapat memainkan *game online* diperlukan dua perangkat

penting yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan jenis situs yang menyediakan berbagai macam jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa orang pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan untuk sama-sama bermain, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Beck, (2003) beberapa model permainan yang terdapat di *game online* membuat pemainnya merasa berpetualang didalam dunia baru yang diciptakan oleh *game* tersebut, pemain-pemain *game* seolah-olah merasa bahwa tokoh yang dimainkannya adalah dirinya sendiri, biasanya pemain *game* akan menentukan karakter tokoh yang ingin dimainkan berdasarkan ciri-ciri dan kemiripan yang terdapat dalam tokoh tersebut dengan dirinya, dan hal inilah yang membuat pemain-pemain *game* tersebut sangat antusias dalam memainkan *game online*.

Kebanyakan dari para pemain yang mengalami kecanduan mengatakan bahwa hidup mereka menjadi *dark* (gelap) dan *boring* (membosankan) jika mereka tidak memainkan *game online*. Mereka juga mengatakan bahwa hidup mereka *not much different* (tidak banyak

berbeda) dan hidup mereka tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada *game online* (Wan dan Chiou, 2006). Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* pada umumnya menghabiskan waktunya untuk bermain rata-rata 23 jam per minggu (Sophie, 2006).

Game online dapat bersifat negatif ataupun positif. Namun yang lebih sering mendapat sorotan adalah sisi negatifnya. Beberapa dampak positif dari *game online* adalah menyebabkan sang pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi beberapa kebutuhan, seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai, (Steere, 1994 di kutip dari Pratama, 2009). Selain itu, *game online* dapat menjadi sarana hiburan sehingga dapat mengurangi stress ataupun menghilangkan kebosanan terhadap rutinitas sehari-hari. *Game online* juga dapat mengakibatkan bertambahnya teman, karena dengan bermain *game*, pemain dapat saling tegur sapa. Meskipun dengan lawan di *game online* namun, nantinya pemain akan berteman di dunia internet lainnya seperti di jejaring sosial (Hermawan, 2009).

Sedangkan dampak negatif dari Bermain *game* adalah dapat membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak memperdulikan hal-hal yang lainnya Pemain terkadang dapat bermain sampai sepuluh, lima belas, duapuluh jam setiap sesi permainannya. Karena permainan yang sangat kompleks, pemain akan terstimulus untuk terus melanjutkan permainan di dalam lingkungan virtual (Dewanto, 2007).

Di Indonesia, pengguna terbesar *game online* adalah remaja. Bagi kalangan remaja Indonesia, khususnya remaja awal, *game online* sudah tentu bukanlah hal yang asing lagi, terutama bagi remaja di perkotaan. Menteri Komunikasi dan Informatika Tifatul Sembiring, (2012) mengatakan internet sebagian besar digunakan oleh masyarakat Indonesia khususnya remaja untuk bermain *Game Online*.

Sebuah studi di Amerika mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instan messaging (63%), sedangkan bagi pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), dan musik (65%) (Blais dkk, 2007). Remaja yang kecanduan *game online* biasanya sekolahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai raport juga tidak memuaskan. Selain itu, bermain *game* adalah salah satu dari kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi di dalam Kamus Ilmiah Populer (Satrio, 2005) didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai. Nasution, 1998 (dikutip dari Asnawi, 2011) menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon

utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru bukan itu di sebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena suatu hal.

Menurut Bloom (dikutip dari Abdullah 2008), bahwa hasil belajar diklasifikasikan kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif (cognitif domain), ranah efektif (effektif domain), ranah psikomotor (psikomotor domain).

Hal yang mengkhawatirkan, dimana remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat (Blais, 2007).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMPN 4 Padang sebagai lokasi penelitian berdasarkan letak sekolah yang dekat dengan pasar dan pusat *game online* (warnet) sehingga memudahkan siswa untuk bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 10 orang siswa pada tanggal 20 Februari 2012 memperlihatkan bahwa semua siswa yang diwawancarai mengaku merasa senang saat bermain *game online* 8 dari siswa yang diwawancarai mengaku bermain *game online* selama 2 – 9 jam, mereka bisa gelisah dan marah jika tidak mendapatkan izin untuk bermain *game online*, dan mereka menganggap bermain *game online* dapat memberi kesenangan dan mengurangi kebosanan, mencoba untuk mengurangi atau menghentikan aktifitas

bermain *game online* tersebut sudah pernah mereka lakukan namun kadang keinginan untuk memainkannya timbul kembali, sedangkan untuk prestasi akademik mereka mengatakan jarang mendapatkan peringkat 10 besar.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah SMP Negeri 4 Padang pada tanggal 28 Februari 2012, beliau mengatakan siswa didiknya sering bolos sekolah untuk bermain *game online*, karena letak sekolah yang dekat dengan pasar dan pusat *game online* (warnet) sehingga memudahkan siswa untuk bermain *game online* tersebut dan untuk prestasi akademik beliau mengatakan siswa yang kecanduan *game online* tersebut cenderung prestasinya menurun. Sehingga sekolah memanggil orang tua siswa yang kecanduan *game online* tersebut untuk melakukan perjanjian agar tindakan siswa tersebut tidak mengganggu terhadap prestasi belajarnya. Namun menurut kepala sekolah hal tersebut hanya mencapai keberhasilan 50% saja.

Berdasarkan kondisi tersebut maka, peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMPN 4 Padang tahun 2012.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu adakah hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang tahun 2012

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang tahun 2012.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui distribusi frekuensi perilaku kecanduan *game online* di siswa di SMPN 4 Padang.
- b. Mengetahui distribusi frekuensi prestasi belajar siswa di SMPN 4 Padang.
- c. Mengetahui distribusi frekuensi hubungan perilaku kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMPN 4 Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi guru-guru SMPN 4 Padang khususnya guru BK untuk dapat memberikan bimbingan kepada orang tua siswa dalam mendukung kemampuan anak dalam belajar sehingga tingkat pencapaian prestasi anak sesuai dengan yang diharapkan.

2. Bagi orang tua

Memberi masukan bagi orang tua dalam mendidik anak dan memberikan inovasi serta motivasi pada anak dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bernilai positif

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai data dasar untuk peneliti lebih lanjut berkaitan dengan permasalahan siswa yang kecanduan terhadap *game online*, baik dalam pengembangan metode maupun menelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi masing-masing variabel.

4. Bagi pendidikan

Sebagai pertimbangan dalam mengantisipasi adanya hubungan kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa ditengah kuatnya pengaruh teknologi informasi saat ini.