

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, tanpa melalui pendidikan setiap manusia tidak dapat hidup berkembang dan menjadi lebih maju dari sebelumnya. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang harus terus dikembangkan khususnya dikalangan pelajar terutama mahasiswa karena dari disinilah kualitas SDM tersebut dibentuk (Septiyarningsih, 2017). Di era seperti sekarang ini seorang mahasiswa dituntut bukan hanya memiliki pengetahuan secara konseptual saja melainkan harus dapat berfikir kritis dan juga kreatif karena hal tersebut sangat dibutuhkan guna menunjang kemampuan serta meningkatkan prestasi belajar pada diri mahasiswa agar setelah lulus mereka mampu bersaing dalam menghadapi dunia pekerjaan (Anderha & Maskar, 2021).

Adapun segala usaha yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan merupakan suatu keinginan dari para mahasiswa yang berada pada tingkat jenjang sarjana. Segala macam upaya yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut dalam mencapai prestasi belajar yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan tentunya kembali lagi kepada unsur dari dalam diri individu itu sendiri, yaitu mulai dari bagaimana cara ia mengatur dan menjalani seluruh aktivitas yang dilakukannya agar hal tersebut dapat memotivasi dirinya untuk semakin lebih giat lagi dan juga sungguh-sungguh dalam proses belajarnya (Pambudi, 2018).

Pernyataan senada juga dikemukakan oleh Ratnasari (2017) yang mengatakan bahwa prestasi belajar yang ada pada diri seorang mahasiswa sangat berbeda antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lainnya yaitu tergantung dari bagaimana proses panjang yang telah dilewatinya.

Seorang mahasiswa yang mempunyai prestasi belajar yang baik biasanya dapat dicirikan dengan nilai rata-rata yang tinggi dan cenderung meningkat sedangkan mahasiswa yang memiliki prestasi belajar yang kurang baik dapat dicirikan dengan nilai rata-rata yang rendah dan bahkan cenderung menurun.

Pada dasarnya terdapat salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar serta kemampuan pada diri mahasiswa yaitu dengan belajar dengan tekun dan juga sungguh-sungguh. Belajar merupakan suatu hal yang terpenting bagi diri mahasiswa yaitu sebagai perubahan dari yang sebelumnya tidak tahu dan juga tidak bisa menjadi tahu dan bisa, sehingga pada akhirnya proses belajar tersebut nantinya akan tercapai pada tujuan belajar itu sendiri yaitu memperoleh wawasan serta prestasi belajar yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Umumnya mahasiswa yang memiliki prestasi belajar yang baik tentunya akan menimbulkan rasa kepuasan didalam diri yaitu atas keberhasilannya tersebut (Zuraida, 2017).

Mengingat sangat pentingnya meningkatkan prestasi belajar pada diri mahasiswa, maka diperlukan juga cara belajar yang menarik serta dapat dilakukan oleh mahasiswa agar semakin kreatif didalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya (H. Putra & Purwasih, 2016). Salah satunya adalah pembelajaran melalui internet, dengan pemanfaatan teknologi internet maka tentunya dapat membantu mahasiswa menjadi lebih mudah serta cepat dalam mendapatkan informasi belajar selain itu pembelajaran melalui internet juga dinilai dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman bagi para mahasiswa (Nasution, 2018).

Akan tetapi dibalik segala kelebihan serta kemudahan dalam menggunakan internet, ternyata terdapat hal lain yang dapat membawa pengaruh negatif dan juga cukup mengkhawatirkan bagi beberapa individu khususnya dikalangan mahasiswa yaitu jika aktivitas penggunaan internet tersebut dimanfaatkan secara berlebihan sebagai sarana untuk menghibur diri (Erizka et al., 2019). Salah satu contoh nyatanya yaitu munculnya sarana permainan dengan

menggunakan layanan internet atau yang sering dikenal dengan sebutan *game online* (Kartika et al., 2015).

Game online merupakan salah satu permainan di internet yang cukup menarik dan juga banyak dimainkan oleh banyak kalangan khususnya mahasiswa. Banyaknya variasi didalam *game online* membuat setiap orang ingin terus menerus memainkannya. Seseorang yang melakukan aktivitas bermain *game online* menyebabkan orang tersebut menjadi ketagihan dan juga sulit terkendali. Ketagihan dalam memainkan permainan *game online* ini tentunya sangat berdampak bagi diri individu tersebut terutama dari segi akademiknya (Kartini, 2016).

Munculnya keberadaan *game online* ini seringkali membawa beberapa dampak negatif terhadap perilaku mahasiswa yaitu diantaranya seperti mahasiswa menjadi tidak fokus terhadap pelajaran dan juga sering mengabaikan tugasnya sebagai peserta didik sehingga mengakibatkan menurunnya prestasi belajar pada diri mahasiswa itu sendiri, padahal kewajiban yang seharusnya mereka kerjakan diantaranya adalah seperti belajar, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, kuliah dan lain sebagainya (Maulidar et al., 2019)

Fenomena menurunnya prestasi belajar diatas diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (2016) kepada siswa di sekolah dasar negeri jaranan kabupaten bantul yogyakarta yang menunjukkan bahwa terdapat penurunan prestasi belajar pada beberapa siswa yaitu sebanyak 10 siswa memiliki kategori prestasi belajar yang cukup rendah. Menurunnya prestasi belajar tersebut karena diakibatkan oleh aktivitas bermain *game online* yang dilakukan siswa tersebut sehingga menghambat proses pencapaian prestasi belajar pada diri individu tersebut. Lebih lanjut fenomena diatas diperkuat lagi oleh hasil penelitian yang dilakukan Husna et al., (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat penurunan prestasi belajar pada beberapa siswa yang disebabkan karena tingkat bermain *game online* yang dilakukan sehingga mengakibatkan individu menjadi tidak fokus didalam kegiatan belajarnya

bahkan cenderung lebih mementingkan bermain *game online* dari pada harus belajar.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Leriaza et al., (2020) kepada mahasiswa fakultas kedokteran umum universitas malahayati angkatan 2016 hingga tahun 2018 secara berturut-turut para mahasiswanya masih memiliki nilai IPK yang cukup rendah hal ini disebabkan oleh tingginya tingkat bermain *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut. Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada 23 orang responden serta didukung oleh adanya hasil wawancara ditemukan data bahwa sekitar 8 mahasiswa yang bermain *game online* dengan jangka waktu yang cukup lama yaitu berkisar 4 hingga 5 jam bahkan lebih mengalami penurunan pada beberapa nilai mata kuliahnya lalu mereka mengatakan malas untuk belajar serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, hal tersebut disebabkan karena mereka secara pribadi memang menyukai *game online* tersebut selain karena menarik dan mengasikan terdapat pula dukungan dari teman disekitarnya sehingga semakin memicu kemalasan didalam proses belajarnya.

Menurut Pande dan Marheni (2015) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi menurunnya prestasi belajar pada diri individu antara lain yaitu faktor internal dan juga eksternal. Faktor internal ini diantaranya adalah faktor fisiologi yaitu seperti kondisi fisik serta kondisi panca indra, faktor psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi, serta kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal diantaranya seperti lingkungan alam dan lingkungan sosial, instrumentasi yaitu berupa kurikulum, pengajar, sarana, fasilitas serta administrasi. Meskipun demikian, pernyataan yang diungkapkan oleh (Leriaza et al., 2020) justru membuat peneliti menjadi lebih tertarik yaitu bahwa terdapat salah satu faktor yang memengaruhi penurunan prestasi belajar seorang individu yaitu adalah intensitas bermain *game online*.

Intensitas bermain *game online* merupakan suatu frekuensi serta lamanya aktivitas seseorang ketika memainkan berbagai macam jenis permainan yang diakses melalui jaringan internet (Sandya & Ramadhani, 2021). Seseorang

dapat dikatakan memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* adalah mereka yang memiliki durasi bermain *game* yaitu sekitar 5 jam atau lebih, lalu yang dikatakan sedang yaitu mereka yang bermain 3-5 jam dan mereka yang bermain *game* berkisar 1-2 jam dapat dikatakan rendah (Nahdiatul, 2017).

Pada dasarnya seseorang yang bermain *game online* bertujuan untuk menghilangkan kepenatan atau sekedar untuk melakukan refreshing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari yang cukup melelahkan. Akan tetapi pada kenyataannya permainan tersebut semakin hari membuat individu semakin ketagihan. Tingginya intensitas bermain *game online* yang dilakukan membuat individu mengalami ketagihan sehingga memberikan beberapa dampak negatif yang berkaitan dengan prestasi belajarnya, hal ini disebabkan karena mahasiswa tidak mampu menentukan skala prioritas didalam menjalani kegiatannya sehari-hari, dan mendorong para mahasiswa untuk menarik diri dari lingkungannya, serta menyebabkan sebagian mahasiswa malas untuk belajar (Kurniawan, 2017).

Sebenarnya kebutuhan terhadap suatu hiburan yang di salurkan melalui sebuah *game online* sebenarnya merupakan suatu hal yang wajar apabila mereka melakukannya sesuai dengan porsinya masing-masing (Fajri, 2012). Dalam hal ini yang menjadi permasalahan disini adalah ketika seorang individu atau penikmat *game online* tidak lagi mampu membagi waktu belajar mereka dengan baik. Ketagihan terhadap *game online* ini dapat dilihat dari intensitas bermain para penggunanya yang semakin berkembang dari waktu hingga ke waktu (Budhi & Indrawati, 2017).

Kegiatan dalam bermain *game online* ini hendaknya dimanfaatkan sebagai hiburan yang sewajarnya dan juga tidak dimainkan secara berlebihan karena dapat menyita banyak waktu yang lebih bermanfaat selain itu bukan juga dijadikan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan yang sesungguhnya (Novrialdy & Atyarizal, 2019). Maka dari itu, pentingnya mengurangi tingginya intensitas bermain *game online* pada diri individu adalah sebagai bentuk upaya pencegahan terhadap segala kemungkinan yang dapat

terjadi terhadap dampak negatif yang ditimbulkan setelah seseorang bermain *game online* khususnya yang berkaitan dengan prestasi belajar serta memperkecil resiko lainnya yang dapat muncul dikemudian hari yang tentunya akan merugikan bagi diri individu tersebut maupun orang lain (Kartika et al., 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun penelitian sebelumnya yang terkait dengan Intensitas Bermain *Game Online* dan Prestasi Belajar telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Berikut ini akan dipaparkan mengenai kebaruan penelitian terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu terkait Intensitas Bermain *Game Online* dan Prestasi Belajar, diantaranya :

Penelitian pertama adalah penelitian dari Kartika, Kustiyuwati & Maulaa (2015) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV & V di SDN Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar siswa kelas IV & V di SDN Karawang.

Penelitian kedua adalah penelitian dari Nuhan (2016) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Yogyakarta”. Sampel dalam penelitian adalah berjumlah 100 orang siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian dari Halawa (2018) yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di Surabaya”. Sampel penelitian adalah berjumlah 33 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV di Surabaya.

Penelitian keempat adalah penelitian dari Maulidar et al., (2019) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SD di Banda Aceh”. Sampel penelitian adalah berjumlah 287 orang

siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan Prestasi Belajar Siswa SD di Banda Aceh.

Penelitian kelima adalah penelitian dari Leriaza et al., (2020) dengan judul “Intensitas Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran. Sampel penelitian yaitu berjumlah 118 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara Intensitas Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat sebuah perbedaan yaitu subjek yang akan diteliti dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana penelitian sebelumnya meneliti siswa di sekolah dasar serta mahasiswa kedokteran. Pada penelitian sebelumnya juga hanya menjelaskan jenis *game online* yang hanya terdapat didalam komputer saja tidak seperti kebanyakan jenis *game online* yang ada dimasa sekarang seperti yang ada didalam *smartphone*.

Oleh karena itu, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan negatif antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa Fakultas Psikologi di Universitas x ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan negatif antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar pada mahasiswa Fakultas psikologi di universitas x

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pengembangan keilmuan bidang psikologi pendidikan yang terkait dengan prestasi belajar serta dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya

untuk dapat dikembangkan dan dijadikan dasar referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Untuk memberikan insight bagi mahasiswa bahwa *game online* dapat memberikan suatu dampak yang negatif diantaranya mengakibatkan menurunnya prestasi belajar serta malas untuk belajar.

2. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan sebagai wawasan sehingga mampu mengendalikan serta mengontrol tingkat bermain *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut.

