

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (trisnani, 2018) Kecanduan berdasarkan kamus besar bahasa indonesia memiliki arti ketagihan maupun sudah sangat terikat. Sedangkan menurut kamus Oxford kecanduan ialah tidak bisa berhenti menggunakan sesuatu dan sudah menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik.

Menurut penjabaran WHO (2018), kecanduan game sudah dikatakan sebagai gangguan mental, gangguan ini juga dinamakan sebagai gaming disorder. Gaming disorder juga sudah dimasukkan dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Bentuk dari perilaku tersebut dapat diperhatikan mulai dari intensitas yang bisa memunculkan distress dikenali karena kerusakan dalam fungsi keluarga, pendidikan atau pekerjaan, dan sosial.

Menurut (Asri, 2022). Mengatakan ciri ciri kecanduan game online sama halnya dengan memainkan game yang sama namun bisa lebih dari 3 jam sehari, biasanya pemain bersedia mengeluarkan banyak uang untuk melakukan Top up Diamond dan Chip mulai dari game Mobile Legends, Free Fire, Pubg, Domino dalam permainan game online, memainkan game yang sama lebih dari 1 bulan, mampu memiliki teman atau kelompok sesama pencinta game online, jika dilarang dan dinasehati untuk tidak terus menerus bermain game muncul rasa tidak senang dan marah, suka mengajak orang disekitarnya ikut terbawa dalam hobinya, sangat bersemangat jika di tanya tentang game yang di mainkan, dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game selama berjam jam.

Game online menurut (Trisnani, 2018) adalah game atau permainan yang mana banyak orang yang bisa bermain di kesempatan yang sama dengan menggunakan jaringan komunikasi online. kemudian Winn dan Fisher menyatakan multiplayer online game adalah peningkatan dari game yang dimainkan perorangan, dalam bagian yang besar, memakai model yang sama dan metode yang sama dan mengaitkan konsep umum yang sama seperti layaknya game

lain perbedaannya merupakan kalau untuk multiplayer game yang bisa dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan.

Game online dapat memicu terjadinya kecanduan, mempengaruhi kesehatan mental, dan dapat merubah perilaku dan emosional seseorang. World Health Organization (WHO) tahun 2018 menyatakan memainkan game online secara berlebihan bisa berdampak pada terganggunya mental seseorang yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk terus menerus memainkan game online dalam waktu yang lama dapat membuat seseorang lupa dengan dunianya dan tidak memperdulikan atau memperhatikan aktivitas lainnya. (Armiandeni, 2023).

Data dari Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019 menjelaskan bahwa terdapat 73,7% atau berkisar 196,71 juta jiwa dari 266,91 juta jiwa jumlah penduduk Indonesia yang memakai internet. Diperoleh peningkatan sebesar 8,9% atau sebesar 25,53 juta jiwa dibandingkan oleh survei APJII pada tahun 2018 adalah sebanyak 64,8% atau 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa total penduduk Indonesia yang memakai internet pada waktu itu. Total pengguna internet di Bali mengalami kenaikan sebanyak 0,2%. Sebanyak 3,41 juta jiwa pemakai internet pada tahun 2018. Kecanduan memainkan game online bisa berdampak distorsi waktu, emosi agresif, kurang perhatian, emosi negatif, hiperaktif dan perilaku agresif.

Internet adalah teknologi yang berkembang cepat sehingga sudah seperti suatu kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan data dari Internet World Stats, lebih dari 4,2 miliar pemakai internet dengan rata-rata 55,1% penduduk di semua dunia dan penduduk Indonesia yang menggunakan internet sebanyak 53,7%. Selain itu sekitar 50,9% penggunaan internet sangat digemari oleh remaja dengan kegiatan online tersebut, sebanyak 73,42% yaitu bermain game online. Berdasarkan data dari Pew Internet and American Life Project tahun 2018, menggemari bermain game online sebesar 78% usia 12 sampai 17 tahun menggemari memainkan game online.

Berdasarkan data Internet World Stats (2020), jumlah pemain game online tahun 2020 diprediksi naik dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Sementara data melalui We Are Social (2022), Filipina berada pada urutan pertama di dunia dengan persentase pengguna

internet bermain video game sebesar 96,4% atau 964.000.000 orang. Indonesia menjadi urutan ke-tiga didunia dengan peresentase pengguna internet bermain video game sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan game online sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021). Sementara menurut data yang diungkapkan (Michael, 2021) melalui merdeka.com, dilihat dari esports (sebuah kompetisi game), sekitar 58% atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun.

Seorang remaja dari pekanbaru berani menghabisi nyawa kawannya sendiri hanya karena chip game online miliknya diambil oleh korban untuk dijual karena pelaku memerlukan uang (Nurzami dkk, 2018). Keadaan seperti inilah yang dikhawatirkan akan terjadi pada para pecandu game online yang dapat membawa adanya gangguan mental yaitu stres

Kemajuan teknologi informasi yang semakin modern memberikan kemudahan dan keuntungan pada masyarakat di zaman sekarang ini. Saat ini perkembangan teknologi yang melaju semakin pesat diantaranya pemakaian media sosial maupun internet yang sekarang sangat mudah digunakan diberbagai tempat dan daerah. Semakin pesatnya perkembangan internet dan teknologi membuat para penggunanya lebih mudah mendapatkan informasi dalam negeri dan luar negeri, pemakaian internet tidak mempunyai fitur untuk memperoleh informasi, namun juga digunakan untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka, justru saat ini internet mempunyai banyak fitur hiburan termasuk game online.

Berdasarkan laporan mengenai studi tentang game di Indonesia oleh Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) menunjukkan bahwa ada sebanyak 60 juta gamer mobile di Indonesia, diprediksi mengalami peningkatan menjadi 100 juta tahun 2020 ini (Amelia, 2022).

stres merupakan tanggapan orang yang berperilaku non-spesifik terhadap setiap ketentuan kebutuhan yang dimiliki dalam diri sendiri (Sunaryo 2014).

Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) pada tahun 2018 dari 35 provinsi di Indonesia penderita gangguan mental terbesar terletak di Sulawesi Tengah sebanyak 19,8% sementara itu di Sumatera Barat berada di urutan ke-6 penderita gangguan mental emosional lebih kurang 14%. Tingginya Prevelensi gangguan mental emosional juga terjadi di Indonesia pada manusia. Penelitian

disalah satu Universitas di Jakarta mendapatkan bahwa 12,7% remaja yang mengalami gangguan mental emosional, prevalensi penduduk yang menderita gangguan mental emosional stres didapati sebanyak 9,6% pada usia 15 tahun ke atas. (Kemenkes, 2018).

Stres merupakan suatu keadaan yang dapat disebabkan oleh tuntutan fisik, lingkungan, dan situasi sosial yang tidak terkontrol. Prevalensi kejadian stres cukup tinggi dimana hampir lebih dari 350 juta penduduk dunia mengalami stres dan merupakan penyakit dengan peringkat ke-4 di dunia menurut WHO. (Ambarwati, 2017).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) prestasi belajar yaitu penguasaan pengetahuan maupun keterampilan yang dikembangkan pada mata pelajaran, umumnya ditunjukkan dengan nilai tes maupun angka nilai dibagikan oleh guru (Jenab. H.A, 2015). Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar dibagi menjadi dua faktor ialah internal dan eksternal. Faktor internal dibagi menjadi dua bagian ialah faktor fisiologis dan psikologis, faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar baik proses maupun hasil belajar meliputi tingkat inteligensi pada umumnya yang rendah, kurangnya minat belajar, rendahnya motivasi, kondisi kesehatan mental yang kurang baik seperti yang dialami oleh kecanduan game online. dan faktor eksternal yang terdiri dari faktor sosial dan faktor non sosial. (Faridah, 2020).

Hasil penelitian Putu & Adijanti (2015) ada beberapa hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dengan prestasi belajar, semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka penurunan prestasi belajar akan semakin drastis di SMPN 1 Kuta. Seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi, model game yang dimunculkan pun cukup bervariasi. Seiring dengan datangnya keberadaan game online yang semakin marak membuat siswa semakin menyukai permainan game online dibandingkan belajar. Dampak dari kecanduan game online salah satunya berimbas pada prestasi belajar seorang anak yang menyebabkan siswa cenderung tidak menyukai proses belajar akademis di sekolah yang memiliki rangsangan daya tarik lemah, monoton, dan tidak menantang. (Imamuddin.M, Fitri.H & Rahmadila.R, 2019).

Prestasi belajar yang buruk menjadi salah satu penyebab remaja terobsesi dengan game online. Remaja yang tergiila gila pada game online akan bersikap toleran dan akan bebas melakukan apa saja, termasuk bermain game online.

Selain itu, remaja dengan pola asuk otoriter cenderung menghilangkan emosinya dengan bermain game online. Tidak seperti remaja pada umumnya, mereka mampu mengontrol berapa lama waktu untuk bermain game online. penyebab perbedaan pembelajaran juga menunjukkan intensitas kecanduan game online pada prestasi belajar siswa. Ditinjau dari hasil belajar memperlihatkan perbedaan intensitas kecanduan game online setiap siswa, siswa dengan prestasi akademik yang baik tidak mengalami kecanduan game. Selain itu siswa dengan akademik yang buruk sangat tergantung pada game online dan tidak bisa membagi waktu antara bermain game online dan belajar yang dapat mempengaruhi hasil kinerja siswa (Ratnasari, 2022).

Penelitian mengenai tingkat stres pada mahasiswa sesuai pilihan fakultas mereka telah dilakukan pada beberapa universitas di dunia. Prevalensi mahasiswa di dunia yang mengalami stres didapatkan sebesar 38-71%, sedangkan di Asia sebesar 39,6-61,3%. Sementara itu, prevalensi mahasiswa yang mengalami stres di Indonesia sendiri didapatkan sebesar 36,7-71,6% (Ambarwati 2017).

Sejalan dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa dari 61 responden sebagian besar responden mengalami kecanduan game online yaitu sebanyak 55 orang (90,2%), sedangkan yang tidak kecanduan game online sebanyak 6 orang (9,8%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 6 responden (9,8%) memiliki tingkat stres yang berat dan 0 responden (tidak ada) mengalami tingkat stres ringan. Sedangkan sebanyak 55 responden (90,2%) kecanduan game online, terdapat 35 responden (57,4%) mengalami stres berat dan terdapat 26 responden (42,6%) yang mengalami stres ringan (Silfiana 2022) .

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan di SMA negeri 1 Pemangkat pada tanggal 18 juni 2023 dilakukan dengan teknik wawancara pengisian melalui google form pada 13 siswa/siswi kelas X IPS 3 yang dijadikan responden awal. Hasil dari 13 siswa/siswi menunjukkan angka 84,6% yang mengalami stres akan menghilangkan stres dengan cara bermain game online. Lalu angka 30,8% untuk pemilihan durasi lamanya 1-2 jam, angka 23,1 untuk durasi 3 jam keatas dan angka 15,4 untuk 30 menit durasi dalam bermain game online dalam sehari. Jenis permainan game online yang banyak digemari yaitu mobile legend dengan angka 76,9% yang merupakan angka tertinggi dari jenis game lain (Tariqin, 2023).

Sejalan dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa dari 250 hasil kuisioner responden didapatkan skor < 75 % (kecanduan berat) sebanyak 131 orang dengan persentase 52,4% orang dan 56-75% (kecanduan sedang) sebanyak 119 orang dengan presentase 47,6% (citrayani, 2022)

Sejalan dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa dari 250 hasil kuisioner responden didapatkan skor 19-25 (stress sedang) sebanyak 206 orang dengan presentase 82,4%, skor 15-18 (stress ringan) sebanyak 42 orang dengan presentasi 16,8 %, skor 26-33 (stress berat) (Citrayani, 2022) .

Berdasarkan survey pendahuluan pada tanggal 11 november 2023 di SMA Swasta Harapan 1 Medan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut karena termasuk sekolah dengan golongan orang mampu, sehingga mereka juga difasilitasi dalam bermain game online oleh orang tuanya, Hasil wawancara yang dilakukan pada 14 orang siswa/i memperlihatkan bahwa siswa/i sering memainkan permainan game online seperti Mobile Legend, free fire dan PUBG Mobile, selain itu mereka rela begadang demi bermain game online bahkan rela tidak tidur ketika memasuki hari libur. Sehingga terdapat 10 orang memiliki waktu bermain selama lebih dari 5 jam dan 4 orang memiliki waktu bermain kurang dari 3 jam dalam satu hari. Mereka juga mengatakan sudah menghabiskan uangnya sebesar Rp.200.000 sampai Rp 5.000.000 dalam waktu satu bulan untuk membeli Skin atau Diamond yang terdapat didalam game tersebut. Selain itu sebagian dari mereka juga mengatakan lupa untuk mengerjakan tugas jika sudah bermain game online, bahkan mereka juga mengatakan pernah mengerjakan tugas disekolah karena pada malam hari begadang bermain game online. Dari Survei awal yang telah dilakukan sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres di SMA Swasta Harapan 1 Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Stres di Sekolah SMA Swasta Harapan Medan?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Stres di sekolah SMA Swasta Harapan Medan

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui Tingkat Kecanduan Game Online di Sekolah SMA Swasta Harapan Medan
2. Untuk mengetahui Tingkat Stres di Sekolah SMA Swasta Harapan Medan
3. Untuk mengetahui prestasi belajar di Sekolah SMA Swasta Harapan Medan
4. Untuk mengetahui Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Stres di Sekolah SMA Swasta Harapan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Pengguna Game Online

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk mengetahui Kecanduan Game Online dengan Tingkat Stres

1.4.2 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman pertama dalam melakukan penelitian serta menambah pengetahuan, pemahaman bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian Hubungan Kecanduan game Online dengan tingkat Stres

1.4.3 Bagi institusi Jurusan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam perkembangan kurikulum khususnya mata kuliah keperawatan jiwa