

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab 1 akan dibahas beberapa hal antara lain: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan penelitian terkait.

#### **A. Latar Belakang.**

Keinginan dan motivasi belajar seseorang seringkali dipengaruhi oleh minat dan keingintahuannya yang besar terhadap suatu hal. Minat didefinisikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan. Suatu hal penting yang dapat menentukan hasil belajar adalah minat dan motivasi (Aritonang, 2008). Selain minat, belajar juga harus diiringi dengan konsentrasi dan fokus yang hanya tertuju pada hal yang dipelajari sehingga penyerapan materi belajar dapat terlaksana dengan baik, namun minat belajar mahasiswa semakin lama semakin menurun diakibatkan banyaknya distraksi. (Ariantoro, 2016).

Seiring berkembangnya zaman, banyak hal yang dapat mempengaruhi minat dan konsentrasi belajar tersebut, salah satu diantaranya adalah berkembangnya perangkat komunikasi yang di sebut *smartphone*. *Smartphone* dikenal sebagai salah satu fasilitator terbaik untuk mempermudah penggunaanya dalam mengakses kebutuhan dan hal yang diinginkan. Kemunculan *smartphone* di abad ini tidak hanya mempermudah manusia dalam komunikasi, tapi juga memberikan banyak keuntungan lainnya. Di era modern ini semua hal dapat

diakses melalui *smartphone*, bahkan *smartphone* sudah bisa digunakan sebagai media transaksi, media jual beli, 2019 penggunaan *smartphone* mengalami kenaikan sebanyak 8,5 juta unit hingga mencapai total penggunaan sebanyak 92 juta unit (Katadata, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan hanya dalam kurun waktu 3 tahun pada penggunaan *smartphone*.

Semakin banyaknya penggunaan *smartphone* di Indonesia ini didukung dengan adanya internet. KOMINFO (2014) telah memperkirakan pertumbuhan pengguna internet di dunia hingga tahun 2018, hasil data tersebut menyebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke enam dengan pengguna internet terbanyak dan mencapai 123 juta jiwa. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017) komposisi pengguna jasa layanan internet di Indonesia pada tahun 2017 dengan usia 19-34 tahun adalah sebanyak 49,52% dan lebih dari 50% pengguna internet mengakses internet menggunakan *smartphone*. Internet memudahkan kita sebagai penggunanya untuk mengakses situs yang kita inginkan.

Internet menyediakan berbagai situs yang dapat diakses seperti, situs belanja online, situs yang menyediakan informasi edukasi hingga situs bermain *game online*. *Smartphone* yang dilengkapi internet dan aplikasi *google play* menyediakan banyak *game* yang dapat diunduh dan dipasang diperangkat *smartphone* sehingga kita tidak perlu mengakses situs *game online*. Kemudahan ini membuat banyak pengguna *smartphone* terutama remaja dan dewasa awal

semakin terlena memainkan *game online* hingga menghabiskan waktu berjam-jam, dimanapun dan kapanpun. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017), melaporkan bahwa rata-rata orang menghabiskan lebih dari tujuh jam perhari untuk mengakses internet dengan dengan presentasi pemanfaatan internet untuk mengakses berbagai layanan dibidang gaya hidup salah satunya bermain *game*. Tercatat sebesar 54,13% pemanfaatan internet digunakan untuk bermain *game online*.

Dalam permainan terdapat sebuah peraturan yang mengikat sehingga akan terdapat kompetisi antar pemain hingga dapat melahirkan pemenang. *Game online* berarti permainan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet (Ratnasari, 2016). *Game online* merupakan salah satu fitur yang paling banyak menyebabkan kecanduan terutama pada remaja (Putri, 2012). Bermain *game* sering digunakan untuk mengisi waktu luang. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, *game online* tidak hanya dijadikan sebagai pengisi waktu luang tetapi sudah menjadi prioritas bagi sebagian orang.

*Game online* telah menjadi fenomena yang populer diberbagai belahan dunia, salah satunya di Indonesia. Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI, 2017), pengakses internet di bidang gaya hidup mencapai *game online* mencapai 54,13% pada tahun 2017 dan meningkat menjadi

Diberbagai negara *game online* sudah menimbulkan banyak masalah seperti kecanduan, hingga kematian. Kasus yang pernah populer adalah

kematian seorang ayah berusia 34 tahun di Amerika Serikat yang disebabkan oleh bermain *game online* selama 22 jam nonstop. Kasus serupa juga terjadi di Tiongkok, seorang pria 20 tahun tewas setelah bermain *game* setiap hari selama Sembilan jam dalam kurun waktu lima bulan berturut-turut (Jaya,2018). Berdasarkan kejadian ini, *World Health Organization* (2018) menetapkan bahwa kecanduan bermain *game* merupakan salah satu gangguan mental dan memasukkan diagnosa tersebut kedalam versi terbaru *International Statistical Classification of Disease* (ICD) pada tahun 2018.

*Game online* memiliki keterkaitan yang besar dengan konsentrasi belajar pada seseorang, terutama pada mahasiswa. Mahasiswa membutuhkan konsentrasi dalam penerimaan materi saat belajar untuk menaikkan prestasi akademik, namun saat mereka menghabiskan banyak waktu untuk memainkan *game online* hal tersebut dapat menjadi distraksi terbesar yang dapat mengalihkan konsentrasi (Karcy et al, 2015). Hal yang lebih parah juga dapat terjadi akibat kecanduan bermain *game online*..

Beberapa penelitian telah menguji jumlah keseluruhan dari adiksi video *game*. Data tersebut menunjukkan variasi yang besar di beberapa negara. Choo et al (2010) melaporkan bahwa prevalensi kecanduan *game* di Singapura berada pada angka 8.7%. Salguero and Morán (2002) menemukan hasil yang tidak jauh berbeda yaitu sebesar 9.9% di Spanyol. Di Amerika, jumlah pecandu *game* mencapai 8,0%.(C.-W. et al., 2014) Festl, Scharnow, & Quandt, (2013) menemukan sebanyak 0,2% remaja di Jerman mengalami kecanduan *game*

*online*, sedangkan Rehbein dalam Wang et al., (2014) menemukan hasil sebesar 1,7% yang menunjukkan adanya kenaikan sebesar 1,5% . Haagsma, Pieterse, & Peters (2012), menemukan sebanyak 3.3% terdapat remaja yang kecanduan *game online* di Belanda. Variasi data sangat mungkin berkaitan dengan beberapa faktor, terutama pada aspek sosiokultural dan beberapa kriteria lainnya. Kecanduan juga telah dibahas dalam perspektif islam.

Agama islam pun telah memberikan pandangan terhadap kecanduan atau berlebihan dalam melakukan apapun, hal ini dibahas di dalam surah Al- A'raf ayat 31 yang berbunyi:

اَلْءَاخِرَةُ وَاَلْءَادَارُ وَاَلْوَالَةُ لَعِبٍ اِلَّا اَلْدُّنْيَا اَلْحَيَاةُ وَاَمَا  
تَعْقُلُونَ اَفَلَا يَتَفَقَّهُونَ لِّلَّذِينَ حَيَّرُوا

*Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya? (Q.S Al-An'am ayat 32)*

Jika dikaji lebih dalam, beberapa hal tersebut memiliki keterkaitan. Seseorang yang menjalankan dua hal atau lebih sekaligus seringkali mengalami gangguan dalam berkonsentrasi. Seseorang yang belajar dan bermain *game* pada saat bersamaan tidak dapat berkonsentrasi dan akan mempengaruhi minatnya dalam belajar karena kebanyakan menganggap bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar, ini juga didukung oleh ketersediaan fasilitas di tempat umum seperti kampus. Hal tersebut

menunjukkan adanya perbedaan antara harapan dan kenyataan yang menimbulkan sebuah kesenjangan yang harus dipelajari. Peneliti pun belum menemukan penelitian yang membahas tentang bagaimana kecanduan *game online* memiliki keterkaitan dengan minat belajar seseorang, hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana minat belajar pada pengguna *game online*.

## **B. Rumusan Masalah**

Minat belajar semakin mengalami penurunan seiring banyaknya hal yang dapat memengaruhi fokus seseorang pada materi pembelajaran, sebagai contohnya adalah berkembangnya sebuah perangkat komunikasi yang dikenal dengan smartpone yang dapat digunakan sebagai penunjang fasilitas dalam berbagai hal, terutamas saat dilengkapi dengan jaringan internet. Kemunculan internet semakin membuat orang melupakan banyak hal disebabkan ketersediaan berbagai fitur menarik, internet tidak hanya berperan sebagai mesin pencari tetapi juga dapat digunakan sebagai media hiburan seperti bermain *game online*. Seiring berkembangnya zaman, *game online* tidak hanya digunakan sebagai pengisi waktu luang, melainkan menjadi prioritas, hal ini dapat menyebabkan kecanduan yang dapat dialami siapa saja, terutama dikalangan mahasiswa. Hal ini menjadi sebuah kesenjangan antara hal yang seharusnya dilakukan dengan hal yang dilakukan pada kenyataannya. Peneliti pun belum menemukan seberapa besar hal tersebut dapat mempengaruhi minat seseorang dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dapat diambil sebuah rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu “bagaimana pengalaman minat belajar pada mahasiswa yang bermain *game online* di Yogyakarta?”

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana pengalaman minat belajar pada mahasiswa PSIK FKIK UMY yang mengalami adiksi *game online*.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa yang bermain *game online*.

2. Bagi responden

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengukur bagaimana minat belajar pada diri *responden*, sebagai bahan untuk mengukur seberapa kecanduan dirinya terhadap *game online*, dan untuk mengetahui apa saja tanda gejala, serta faktor yang dapat menyebabkan seseorang kecanduan *game online*.

3. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pengembangan keilmuan terkait dengan pengaruh kecanduan *game online*, serta dapat digunakan untuk menentukan solusi dari masalah kecanduan *game online*.

#### 4. Bagi penelitian selanjutnya

Sebagai referensi dan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai studi minat belajar dan *game online* dan dapat menjadi bahan penelitian dan kajian lebih lanjut mengenai topik yang berkaitan.

### **E. Penelitian Terkait**

1. Latubessy & Ahsin, 2017. “Hubungan antara adiksi *game* terhadap keaktifan pembelajaran anak usia 9-11 tahun”. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi bivariat untuk mengetahui apakah adiksi *game* memiliki hubungan dengan keaktifan belajar anak usia 9-11 tahun. Teknik sampling pada penelitian ini adalah sampling acak sederhana (*simple random sampling*) dengan menggunakan instrumen berupa angket dengan dua skala pengukuran yaitu skala adiksi dan skala keaktifan dalam proses belajar. Metode analisis data menggunakan *pearson product moment* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara adiksi *game* dan keaktifan pada proses belajar. Hubungan yang di terjadi adalah korelasi negatif, dimana semakin tinggi skala adiksi, maka keaktifan dalam proses pembelajaran akan semakin menurun. Dengan koefisien korelasi antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar -0,413 dengan sig.= 0,023 ( $p < 0,05$ ).

2. Karcy & Waliyanti, 2017. “Hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar pada mahasiswa program studi ilmu keperawatan universitas muhammadiyah Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas *smartphone* dengan konsentrasi belajar pada mahasiswa program studi ilmu keperawatan universitas muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 91 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuisioner. Uji korelasi yang digunakan adalah sperman rank test. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variable yang diteliti dengan analisa *p value* =0,024 ( $p < 0,05$ ).
3. Ratnasari, 2016. “Gambaran kualitas tidur pada komunitas *game online* mahasiswa teknik elektro universitas diponegoro”. Penelitian ini bertujuan ntk mendeskripsikan kualitas tidur pada komunitas *game online* mahasiswa Teknik Elektro Universitas Diponegoro. Penelitian in merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kuantitatif observasional deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian ini berjumlah 98 orang yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 72,4% responden memiliki kualitas tidur yang buruk.