

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game merupakan permainan yang didesain dengan peraturan yang mendorong para pemainnya untuk saling bersaing dan merencanakan strategi untuk mendapatkan kemenangan (Jannah et al., 2015). *Game* dapat menarik perhatian dari pemainnya untuk waktu yang lama dan disebut “*flow state*” dan terlibat secara penuh (Salimi, 2016).

Tahun 2013 ada sebanyak 71,19 juta orang yang menggunakan internet di Indonesia, sekitar 10% atau 6 juta orang dari pengguna internet merupakan pemain *online game* (Jannah et al., 2015). Hal tersebut menunjukkan masyarakat Indonesia memiliki minat yang cukup besar terhadap perkembangan *online game* saat ini. Setiap tahun jumlah pemain *online game* di Indonesia terus meningkat, bahkan peningkatannya mencapai 5%-10% dikarenakan perkembangan infrastruktur internet yang sangat pesat (Eva dalam Tribun news, 2014). Peningkatan jumlah pemain internet ini menjadi sumber pendapatan yang besar bagi industri *game* di Indonesia yaitu mencapai 190 juta dolar sepanjang tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35% dibanding tahun sebelumnya (Tribun news, 2014).

Beberapa orang bermain *online game* dengan alasan untuk mencari kepuasan psikologis dari pada bermain *game* model lama, karena untuk memainkannya membutuhkan keterampilan dan kecekatan yang lebih kompleks. Selain itu, terdapat gambar-gambar yang realistis, dan masalah-masalah sosial sehingga membuat para pemain *online game* termotivasi untuk menyelesaikan permainannya (Wijayanti, 2013).

Motivasi dari para remaja untuk memainkan *online game* sangat beragam, seperti untuk hiburan atau bahkan untuk pekerjaan (Yee, 2006). Terdapat lima faktor yang mempengaruhi motivasi dari para pemain *online game* yaitu pencapaian, hubungan, konsentrasi, pelarian dan manipulasi. Para pemain laki-laki biasanya bermain *game* karena faktor pencapaian dan manipulasi, sedangkan untuk pemain wanita lebih cenderung karena faktor hubungan (Yee, 2006). Bermain *game* secara terus menerus dapat membuat anak kehilangan motivasi untuk belajar dan meninggalkan tugas sekolah karena lebih memilih untuk bermain *game* (Angela, 2013). Semakin canggih dan banyaknya inovasi dalam *online game* membuat semakin banyak pula pemainnya.

Telepon sekarang sudah berkembang sangat *pesat* baik dari jenis telepon kabel ataupun telepon genggam. Telepon genggam yang sudah memiliki tingkat kemampuan tinggi dan memiliki sistem operasi yang canggih dalam menjalankan aplikasi di dalamnya disebut *smartphone* atau telepon pintar. *Smartphone* sekarang kemampuannya sudah menyerupai komputer dalam hal perangkat keras ataupun lunak. Kemampuan tinggi

dalam *smartphone* ini didapatkan dengan cara menyatukan berbagai kemampuan dalam bentuk *Wireless Mobile Device* (WMD) yang menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), akses internet, e-mail, dan *Global Positioning System* (GPS). Semua fitur-fitur yang tersedia di dalamnya memiliki fungsi yang sebanding dengan komputer yang biasa kita gunakan sehingga *smartphone* dapat dikatakan sebagai mini-komputer yang bisa dibawa kemanapun dan kapan saja (Ningrum, 2016).

Seiring perkembangan zaman, *smartphone* sudah banyak tersedia aplikasi *online game* yang bisa didapatkan secara gratis dengan mengunduhnya melalui akses internet. Berdasarkan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara, ditemukan sebanyak 7 dari 10 mahasiswa angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Dokter (PSPD) di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta bermain *online game* pada *smartphone* minimal kurang dari satu jam sehari. Fenomena tersebut penting untuk diteliti atau dicari tahu seberapa besar dampak dari bermain *online game* pada *smartphone* dengan prestasi akademik mahasiswa kedokteran di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta perlu tahu bahwa di dalam Al-Qur'an sudah dijelaskan bahwa dilarang untuk membuang-buang waktu dan harus memanfaatkannya dengan semaksimal mungkin karena sesungguhnya manusia dalam keadaan yang merugi kecuali

orang yang beriman, seperti yang tercantum pada surah Al- ‘Ashr ayat 1-3 yang berbunyi:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا

بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasihat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasihat menasehati supaya menetapi kesabaran.” (QS. Al ‘Ashr: 1-3).

Mahasiswa kedokteran memiliki sistem pembelajaran yang sedikit berbeda dengan mahasiswa jurusan lainnya, salah satunya adalah penggunaan metode belajar *Student Center Learning* (SCL) dengan salah satu caranya menggunakan *Problem Based Learning* (PBL). Metode ini berpusat pada mahasiswa yang diharuskan berperan aktif untuk belajar mandiri demi mencapai kompetensi yang diinginkan (Pratama, 2017). Metode tersebut peran dosen hanya sebagai fasilitator diterapkan karena lulusan dokter harus bisa mendiagnosis dan memberikan terapi secara mandiri untuk mengusahakan kesembuhan seseorang atau mencegah kecacatan pasien (Konsil Kedokteran, 2012). Mahasiswa kedokteran dituntut untuk sungguh-sungguh dalam menguasai bidang akademik dan ketrampilan mediknya, karena setelah menjadi dokter akan berhadapan dengan pasien secara mandiri.

Fenomena tersebut sangat penting untuk diteliti ketika dihubungkan dengan kewajiban sebagai mahasiswa kedokteran yang dituntut untuk menguasai materi akademik. Pentingnya penelitian ini juga didukung dengan belum adanya penelitian mengenai *online game* pada *smartphone* di Program Studi Pendidikan Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Jadi, judul yang tepat untuk masalah tersebut yaitu “Hubungan Antara Frekuensi Bermain *Online Game* pada *Smartphone* Dengan Prestasi Akademik”.

B. Rumusah Masalah

Apakah ada hubungan antara frekuensi bermain *online game* pada *smartphone* dengan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta? Jika ada, hubungan tersebut bersifat negatif atau positif terhadap prestasi akademik?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara frekuensi bermain *online game* pada *smartphone* dengan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui hubungan dan perbedaan antara jumlah jenis *online game* yang dimainkan pada *smartphone* dengan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UMY.
- b. Mengetahui hubungan antara hiburan lain yang dilakukan mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UMY dengan prestasi akademik.
- c. Mengetahui hubungan antara frekuensi bermain *online game* pada *smartphone* dan hiburan lain terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UMY.
- d. Mengetahui perbedaan antara frekuensi bermain *online game* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UMY.
- e. Mengetahui hubungan dan perbedaan antara jenis kelamin dengan prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UMY.
- f. Mengetahui perbedaan antara berhenti atau mengurangi dan tetap atau menambah waktu bermain *online game* pada *smartphone* dengan prestasi akademik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi perkembangan penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain

itu, dapat juga menjadi referensi tambahan bagi perkembangan ilmu pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi mahasiswa kedokteran untuk tidak membuang-buang waktu dan lebih giat belajar karena memiliki tanggung jawab yang besar ketika menjadi seorang dokter.

E. Keaslian Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian yang akan dilakukan penulis namun ada beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang terdahulu. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu beserta perbedaan dan persamaannya dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 1. 1. Keaslian Penelitian

No	Judul, Penulis, Tahun	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Hubungan Antara Frekuensi <i>Game Online</i> dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa SD, Setyaningrum, M. Y., (2019)	Variabel bebas: Frekuensi bermain <i>online game</i> , dukungan orang tua Variabel terikat: Prestasi belajar	<i>Cross sectional study</i>	Lokasi, jumlah sampel, karakter sampel, metode penelitian, variabel bebas	Variabel terikat
2.	<i>Gaming Frequency and Academic Peerformance</i> , Jacobs, G., Barry, I., Watkins, A., (2008)	Variabel bebas: <i>Gaming frequency</i> Variabel terikat: <i>Academic performance</i>	<i>Cross sectional study</i>	Lokasi, karakter sampel, jumlah sampel, variabel bebas, variabel terikat	Metode penelitian
3.	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, Nuhan, M. Y. G., (2016)	Variabel bebas: Intensitas bermain <i>online game</i> Variabel terikat: Prestasi belajar	<i>Cross sectional study</i>	Sampel, lokasi, jumlah sampel, karakter sampel, metode penelitian, variabel bebas	Variabel terikat