

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang wajib. Di tempat ini kegiatan belajar mengajar berlangsung, ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada peserta didik. Pendidikan merupakan sebuah pondasi yang penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Kualitas pendidikan sangat berpengaruh pada peserta didik, itulah yang menjadi inti dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga menjadi tolok ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran, maka pendidik diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan sebanyak – banyaknya kepada peserta didik. Oleh sebab itu, proses tersebut dapat diukur dengan adanya prestasi belajar dalam pengetahuan, dan pemahaman yang dicapai oleh peserta didik (Rosyid, 2020).

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu. Permasalahan pendidikan pada saat ini merupakan prioritas utama yang harus diselesaikan, salah satunya yang menyangkut masalah kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan pada saat ini tengah mengalami permasalahan yaitu mewabahnya virus *covid-19*. Pemerintah mengeluarkan kebijakan agar seluruh masyarakat di Indonesia melakukan *social distancing* untuk mencegahnya penyebaran virus *covid-19*, untuk mengurangi dampak penyebaran *covid-19* pembelajaran saat ini dilakukan dengan menggunakan metode *online*. Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, peserta didik dan dosen yang sebelumnya berinteraksi secara langsung di dalam kelas tetapi sekarang menggunakan virtual (Cahyani, Listiana, & Larasati, 2020).

Di Indonesia metode pembelajaran daring sudah dikembangkan sejak tahun 2013. Pada umumnya pembelajaran daring digunakan sebagai alternatif pembelajaran, sehingga tidak semua lembaga atau sekolah yang menggunakannya terutama sekolah yang berada di pedesaan serta tidak

semua mata pelajaran menerapkan pembelajaran daring dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan meskipun harus dilakukan dirumah masing – masing. Setiap individu yang melakukan proses pembelajaran mengharapkan tercapainya keberhasilan belajar. Oleh sebab itu setiap upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah kaitannya dengan kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid – 19 tentunya ditunjukkan agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar sehingga tercapailah keberhasilan belajar. Salah satu hal yang dapat dijadikan acuan untuk melihat keberhasilan dari proses belajar adalah hasil dari proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh dosen dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran (Cahyani, Listiana, Larasati, 2020).

Arifin (Suyati, 2015) menyatakan bahwa prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* sedangkan dalam bahasa Indonesia kata prestasi yang artinya “hasil yang telah dicapai”. Menurut Slameto (Aziz, 2018) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan proses belajar. Sedangkan Good dan Chien (Adiputra & Mujiyati, 2017) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah perolehan ilmu pengetahuan atau potensi yang dikembangkan melalui materi yang telah diberikan. Tirtonegoro (Rosyid, 2020) mengartikan prestasi belajar sebagai penilaian dari hasil usaha pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam berupa simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap individu dalam jangka waktu yang sudah ditentukan. Dalam perkuliahan Universitas Katolik Soegijapranata tinggi rendahnya prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari indeks prestasi kumulatifnya (IPK) atau dengan indeks prestasi (IP). IPK atau IP akan muncul di akhir semester, indeks prestasi tersebut digolongkan menjadi tiga kelompok yaitu 3,51 – 4,00 termasuk dalam golongan yang dengan pujian, 2,76 – 3,50 termasuk dalam golongan sangat memuaskan, 2,00 – 2,75 termasuk dalam golongan memuaskan (Surat Keputusan Rektor Universitas Katolik Soegijapranata, 2016).

Pada umumnya, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil usaha yang diraih oleh peserta didik, baik individu maupun berkelompok. Hasil usaha juga dikonotasikan sebagai pencapaian belajar yang berkaitan dengan mata

perkuliahan telah dipelajari, contohnya bahwa Agus memiliki prestasi belajar dalam mata kuliah ekonomi, artinya Agus telah berhasil dalam mengikuti perkuliahan ekonomi tersebut. Dalam konteks ini, pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas merupakan kegiatan edukasi dalam rangka untuk mencapaikan tujuan – tujuan yang hendak dicapai. Sehingga jika pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh peserta didik dengan baik, maka itulah yang akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi (Rosyid, 2020).

Prestasi belajar yang tercapai jika target yang diinginkan oleh seseorang dapat diperoleh melalui usaha yang terukur dalam proses pembelajaran dan indikator ketercapaiannya dapat dilihat dari pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang dikuasai selama periode tertentu. Dalam konteks ini, proses pembelajaran ditentukan dari standarisasi atau indikator – indikator tertentu yang sesuai dengan pendidik di dalam kelas. Indikator tersebut menggambarkan proses prestasi belajar yang telah dicapai oleh peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan memiliki tujuan tertentu sehingga dalam pelaksanaannya akan berjalan sistematis dan terarah (Susanti, 2019)

Menurut Tu'u (2008) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang menghambat prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang meliputi faktor internal adalah faktor kesehatan mental, peserta didik yang kecanduan bermain *game online* dengan durasi yang lama dapat mempengaruhi kesehatan mentalnya sehingga dapat menghambat belajar dikarenakan waktunya digunakan untuk bermain *game online* hal ini dapat menyebabkan ketertinggalan pelajaran, faktor minat, minat adalah kecenderungan tinggi terhadap sesuatu, akan tetapi peserta didik tidak mengembangkan minat dirinya pada pembelajaran, faktor bakat, bakat adalah potensi yang dimiliki seseorang yang dibawa sejak lahir, akan tetapi bila pelajaran yang diikuti oleh peserta didik tidak sesuai dengan bakat yang dimilikinya dapat menghambat prestasi belajarnya. Sedangkan faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, berupa: cara mendidik anak, hubungan dengan anak kurang harmonis, suasana dirumah, dan ekonomi keluarga, faktor sekolah, berupa: peralatan sekolah, kurikulumnya, cara mengajarnya dan suasana dalam kelasnya, faktor media massa, berupa: internet, radio, televisi, majalah,

koran dapat mengganggu waktu belajarnya, faktor lingkungan sosial, berupa: teman dekatnya dan lingkungan tetangganya, faktor organisasi, peserta didik yang ikut banyak aktivitas organisasi juga dapat mengganggu prestasi belajar peserta didik apabila peserta didik tidak dapat mengatur waktu dengan baik. Jadi, kecanduan bermain *game online* merupakan faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa.

Game online merupakan salah satu pilihan dalam menghabiskan waktu senggang dan dapat menghilangkan rasa bosan. Mulai dari anak – anak, remaja hingga orang dewasa dapat memainkan *game online* apalagi di zaman era globalisasi sekarang. Setiawati & Gunado (2019) menyatakan bahwa *game online* adalah permainan digital yang hanya bisa melibatkan beberapa perangkat terhubung dalam jaringan internet yang memungkinkan penggunaannya dapat saling berhubungan dengan pemain – pemain tidak dikenal yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.

Permainan *game online* ini dapat dimainkan di komputer maupun di *smartphone*. Permainan *game online* ini ada yang bersifat *offline* maupun *online*. Selain itu dengan kemajuan teknologi saat ini terutama pada jaringan internet, *game online* dapat dimainkan sendiri atau bersama teman bahkan bisa dengan orang yang tidak dikenal. Sehingga membuat jumlah peminat dalam memainkan *game online* meningkat pesat dan juga didukung dengan adanya kecanggihan *smartphone* memudahkan *game online* dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun. (Khairiah, Nurdin, & Saifan, 2019)

Game online pada dasarnya hanya untuk mengusir kebosanan atau hanya sekedar merefreshing otak. Akan tetapi pada kenyataannya, Intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat membuat individu menjadi kecanduan atau ketagihan dalam memainkan *game* tersebut. Fase ketagihan dalam bermain *game online* adalah situasi dimana seorang pemain *game* sangat susah dalam mengontrol atau melepaskan dirinya pada *game online*, yang ditandai dengan adanya dorongan yang dilakukan terus – menerus. Seseorang yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dapat menyebabkan kerugian pada kehidupan sehari-hari. Para pemain *game* biasanya mereka rela untuk tidak masuk kuliah (membolos) hanya demi

bermain *game*, dan juga pemain *game* mengalami masalah kesehatan, boros, melupakan waktu tidurnya, pekerjaannya maupun dengan waktu belajarnya sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajarnya (Fauzi, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata yang kecanduan bermain *game online* pada tanggal 9 Maret 2020 sampai tanggal 12 Maret 2020 melalui telepon seluler dengan memberikan pertanyaan “Berapa lama anda bermain *game online*?, Apakah selama anda bermain *game online* mengalami penurunan prestasi belajar?”. Dapat dilaporkan sebagai berikut:

Subjek I, mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata, angkatan 2018, Fakultas Teknik Sipil. Subjek mengatakan ia menargetkan pada awal kuliah mendapatkan IPK 3,5 tetapi pada kenyataannya ia mendapatkan IPK 2,5 dikarenakan subjek bermain *game online* dari jam 12 malam hingga jam 6 pagi sehingga subjek sering membolos kelas dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen.

Subjek A, mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata, angkatan 2016, Fakultas Teknik Pangan (TP) bercerita ia menargetkan IPK 3,00 tetapi pada kenyataannya ia mendapatkan IPK 2,4 dikarenakan subjek suka bermain *game online* dari jam 9 malam hingga jam 4 pagi atau jam 5 pagi. Subjek A juga berkata bahwa subjek pernah membolos saat ujian akhir semester (UAS) karena subjek mengantuk. Subjek A juga pernah tidur di kelas dikarenakan saat malam harinya subjek tidak tertidur dan sering sekali terlambat saat masuk kelas sehingga subjek A saat berada dikelas menjadi kurang konsentrasi.

Subjek Y, mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata, angkatan 2017, Fakultas Manajemen bercerita bahwa pada awal kuliahnya ia menargetkan IPK 4,00 tetapi pada kenyataannya ia mendapatkan 2,5 dikarenakan subjek selalu bermain *game online* dari jam 11 malam hingga jam 6 pagi dan subjek juga pernah membolos saat ujian tengah semester (UAS). Sehingga, subjek harus mengulang kembali mata kuliah tersebut.

Subjek P, mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata, angkatan 2017, Fakultas Manajemen. Subjek bercerita bahwa subjek mengalami penurunan prestasi belajar karena bermain *game online*. Subjek bercerita ia menargetkan IPK 3,5 tetapi kenyataannya ia mendapatkan IPK 2,4 dikarenakan subjek selalu bermain *game online* dari jam 9 malam hingga jam 6 pagi. Subjek juga mengatakan bahwa subjek sering sekali membolos, tidak mengerjakan tugas yang diberikan dosen dan menyebabkan subjek harus mengulang 5 mata kuliah.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap keempat mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, yaitu satu fakultas teknik sipil, satu fakultas teknik pangan, dua fakultas manajemen. Dapat diketahui bahwa empat mahasiswa mengalami penurunan dalam prestasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya mahasiswa yang bermain *game online* hingga lupa waktu dan menyebabkan subjek tersebut membolos kuliah karena mengantuk serta subjek juga melupakan kewajibannya dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen. Sehingga, menyebabkan adanya penurunan dalam indeks prestasinya (IP) dan indeks prestasi kumulatif (IPK).

Angela (Anisa, Asrosi, & Wicaksono, 2018) menyatakan bahwa pada anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* akan mencurahkan lebih sedikit waktunya untuk belajar dan mengerjakan tugas. Sedangkan waktu yang dicurahkan untuk aktivitas bermain *game online* lebih banyak. Sehingga, sedikitnya waktu belajar yang dicurahkan membuat prestasi belajarnya menjadi menurun.

Pernyataan diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra, (2016) dalam penelitiannya tentang hubungan bermain *game online clash of clans* terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik universitas Riau. Hasil dari penelitian tersebut adalah adanya hubungan negatif antara bermain *game online clash of clans* dengan prestasi belajar. Selain itu terdapat penelitian, yang dilakukan oleh Pratama, (2017) dalam penelitiannya tentang hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone (mobile online games)* terhadap prestasi akademik

mahasiswa angkatan 2013 fakultas kedokteran Universitas Lampung. Hasil dari penelitian tersebut adalah adanya hubungan negatif antara bermain *game online* dengan prestasi belajar dan yang membedakan dari kedua penelitian tersebut adalah subjek dalam penelitian, lokasi yang diteliti dan teori yang digunakan berbeda.

Dari latar belakang diatas penulis ingin menyusun skripsi mengenai Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa. Pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar pada mahasiswa?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar pada mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan terhadap pengembangan ilmu psikologi, khususnya dalam psikologi pendidikan, dan juga tambahan informasi serta mengembangkan wawasan peneliti, terutama dengan hal – hal yang berhubungan dengan *game online* dan prestasi belajar pada mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata.

1.3.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata dalam mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar.