

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia (SDM) memiliki peranan penting dalam proses pembangunan sebuah negara, karena SDM merupakan seorang yang mengatur, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan pembangunan. Menurut Bukit, Malusa & Rahmat (2017) keberlangsungan pembangunan pada negara dapat dipertahankan jika kualitas SDM diperhatikan dengan baik. Berdasarkan hal ini maka kualitas SDM perlu untuk ditingkatkan.

Dalam meningkatkan kualitas SDM ada beberapa hal yang perlu dilatih, diantaranya yaitu keterampilan berkomunikasi, kerjasama tim, keterampilan kepemimpinan, etika, moral, wirausaha, keterampilan berpikir dan pemecahan masalah (Sharma dalam Djamaris, 2013). Kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) menjadi salah satu kemampuan yang penting untuk dilatih untuk menjadi SDM yang berkualitas. Pernyataan ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Cahyani & Setyawati (2016) dinyatakan bahwa untuk menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) diperlukan kemampuan pemecahan masalah yang baik, karena rendahnya kemampuan pemecahan masalah akan berdampak pada rendahnya kualitas SDM. Pernyataan tersebut didasari dengan sejumlah pemaparan penelitian sebelumnya terkait pentingnya kemampuan pemecahan masalah. SDM pada sebuah organisasi akan menemui sebuah masalah dalam pekerjaannya, untuk menyelesaikan masalah tersebut maka dibutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Dongoran (2012) masalah yang tidak ditangani dengan baik, akan berdampak negatif bagi perjalanan hidup pribadi dan organisasi di kemudian hari.

Pelatihan kemampuan pemecahan masalah dalam rangka meningkatkan kualitas SDM, dapat dilakukan sejak usia remaja. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, usia produktif dimulai dari usia 15 tahun. Hal ini diperkuat oleh Departemen Kesehatan

Republik Indonesia tahun 2009 (dalam Al Amin & Juniati, 2017) yang menyatakan bahwa usia 15 tahun termasuk dalam kategori usia remaja awal. Menurut Azwar (dalam Patnani, 2013) kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu indikator dari perilaku intelektual. Selain itu, salah satu tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (dalam Putro, 2017) adalah mengembangkan kecakapan intelektual. Dengan demikian, ketika kemampuan pemecahan masalah remaja dilatih, maka secara tidak langsung tugas perkembangan intelektual pada remaja juga ikut berkembang.

Namun sayangnya, kemampuan pemecahan masalah pada remaja masih terlihat rendah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prastiwi dkk. (2018) mengenai kemampuan pemecahan masalah pada siswa SMP menyatakan bahwa 51,61% subjek kesulitan dalam memahami masalah, 80,65% kesulitan menyusun rencana perumusan masalah, 48,39% kesulitan dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah, dan 51,61% kesulitan untuk memeriksa kembali hasil yang didapatkan dari pemecahan masalah. Penelitian lainnya oleh Ningsih (dalam Suhadianto dkk., 2021) tentang kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dalam pelajaran matematika, menyatakan bahwa 43,62 % mahasiswa memiliki kemampuan pemecahan masalah dalam kategori rendah.

Dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dibutuhkan cara yang dapat digunakan untuk mengasahnya. Diantaranya melalui pembelajaran dengan metode yang cocok dengan kondisi, situasi, dan materi yang dipelajari (Harefa & Surya, 2021), kemudian tidur yang cukup sehingga dapat membantu memberikan solusi yang kreatif dalam pemecahan masalah (Lewis dkk. dalam Beijamini dkk., 2021). Selanjutnya, salah satu cara yang menarik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah adalah melalui *game online*. Menurut Hamari (dalam Fahlevi & Yuliani, 2021) pembelajaran berbasis *game* edukasi seharusnya dapat menjadi sarana siswa agar lebih tertarik secara intrinsik dan terampil dalam kegiatan pemecahan masalah. Selanjutnya menurut Kapoh (dalam Yuniar, 2017) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah membutuhkan sebuah wadah untuk mengembangkan pola pikir, salah satunya adalah *game online*.

*Game online* merupakan salah satu konten hiburan di internet yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat Indonesia. *Game online* berada pada posisi kedua terbesar setelah konten video *online*, jika dilihat dari data survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020). Lalu menurut riset yang dilakukan oleh *Decision Lab* (2018), persentase waktu paling besar yang digunakan masyarakat Indonesia saat menggunakan internet di ponsel seluler adalah untuk bermain *game* seluler sebesar 25 persen.

Sebagian besar pemain *game* di Indonesia berasal dari kategori usia remaja. Pernyataan ini dapat diperkuat melalui riset yang dilakukan oleh *Decision Lab* (2018) yang menyatakan bahwa 64% usia milenial adalah pemain *game*. Berdasarkan persentase tersebut, salah satu kelompok usia yang paling tinggi persentasenya adalah usia remaja yaitu 16-24 tahun sebesar 27%. Rentang usia 16-24 tahun dinyatakan kategori usia remaja berdasarkan klasifikasi usia yang dituliskan Al Amin pada *website* Kementerian Kesehatan (dalam Hakim, 2020).

Pemain *game online* mengalami peningkatan saat pandemi *Covid-19* terjadi. Kondisi pandemi mengharuskan seseorang untuk sedapat mungkin berada di rumah, lalu untuk menghilangkan kejenuhan, masyarakat mencari hiburan yang dapat dilakukan di rumah, salah satunya dengan bermain *game online*. Dilansir dari media berita liputan6.com (2021) yang mengatakan bahwa perusahaan InMobi pada tahun 2021 melaporkan ada 46% responden dari Indonesia yang bermain *game* seluler untuk pertama kalinya selama pandemi. Lalu dilansir dari *cnnindonesia.com* (2020) yang mengatakan bahwa perusahaan *Verizon* menyatakan persentase pemain *game online* mengalami peningkatan yang signifikan pada saat pandemi *Covid-19*. Dilansir dari *hollywoodreporter.com* (2020), perusahaan *Verizon* juga melaporkan penggunaan video *game* di Amerika Serikat pada jam sibuk meningkat sebesar 75% sejak karantina pertama dimulai.

Menurut Chen (2014) *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang yang tersambung lewat jaringan internet. Lalu menurut Aarseth (dalam Stenros, 2017) mendefinisikan *game* sebagai fasilitator yang menstruktur perilaku pemainnya dimana tujuan utamanya adalah untuk kesenangan. Menurut Gee (dalam

Stenros, 2017) *game* adalah sebuah pengalaman yang pemainnya ikut serta melalui sudut pandang karakter. Berdasarkan definisi sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan multi-pemain yang tersambung melalui jaringan internet dan menyajikan pengalaman untuk pemainnya, dimana didalamnya terdapat aturan yang mengatur pemainnya dengan tujuan utamanya adalah kesenangan.

*Game online* dapat membawa pengaruh negatif terhadap pemainnya seperti meningkatkan agresivitas, menunda-nunda pekerjaan, adiksi dan lain-lain. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Surbakti (2017) dengan narasumber berjumlah 50 orang di warung *internet* (warnet) jalan medan johor, hasilnya menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat menimbulkan adiksi, berbicara kasar, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, pemborosan dan sejumlah gangguan kesehatan.

Namun jika dilihat dari faktanya *game online* juga memiliki dampak positif dari berbagai aspek seperti ekonomi, sosial, kognitif dan lain-lain. *Game online* dapat berpengaruh positif pada perekonomian contohnya saat ini terdapat pemain *game* yang dapat menghasilkan uang dari hasil bermain *game* yang disiarkan melalui sebuah platform siaran seperti *Youtube*, *Twitch*, *NimoTV* dan sebagainya. Tidak hanya melalui siaran, pemain *game online* juga dapat berkompetisi di pertandingan nasional maupun internasional sehingga mendapatkan hadiah uang. Selain mendapatkan hadiah berbentuk uang, pemain *game online* dapat membanggakan negara ketika memenangkan pertandingan internasional. Dilansir dari media berita antaranews.com (2019), Indonesia pernah memenangkan kompetisi *game Mobile Legends: Bang-bang* pada tahun 2019, saat itu tim Indonesia sebagai juara pertama dan kedua pada pertandingan internasional tersebut dan mendapatkan hadiah uang sebesar 1,1 miliar rupiah.

*Game online* juga berpengaruh positif pada kemampuan kognitif pemainnya, yang salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah. Ketika bermain *game online*, pemain akan dihadapkan dengan sebuah masalah yang harus diselesaikan dengan kemampuan berpikir, sehingga dapat memenangkan *game* tersebut. Salah satu kemampuan berpikir yang digunakan pada hal tersebut adalah pemecahan masalah. Misalnya pada *game online Mobile Legends: Bang-bang* pemain memiliki tujuan untuk

menghancurkan benteng utama dari lawan, namun ada permasalahan atau tantangan yang harus dihadapi, yaitu musuh dan juga benteng luar yang menjaga. Menanggapi permasalahan yang muncul, maka pemain harus menemukan cara untuk menyelesaikannya yaitu dengan cara mengetahui situasinya, lalu berpikir mengenai rencana penyelesaian masalahnya, setelah menemukan solusinya dari proses berpikir tersebut, pemain mencoba cara tersebut untuk diaplikasikan pada *game*, kemudian yang terakhir pemain melihat hasil dari rencananya tersebut lalu dievaluasi. Cara tersebut merupakan tahapan pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Polya (dalam Cahyani & Setyawati, 2016) yaitu: memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan rencana, kemudian melihat kembali. Menurut Quinn dkk. (dalam Amory & Seagram, 2004) kemampuan yang dibutuhkan saat bermain *game* meliputi kemampuan motorik, logika, ingatan, visualisasi, dan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah yang digunakan saat bermain *game* dapat memberikan gambaran ketika seorang individu memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hamlen (2018) tentang gaya umum pemecahan masalah dan pendekatan pemecahan masalah dalam video *game*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa video *game* dapat memberikan gambaran sekilas tentang gaya, preferensi, kepribadian seseorang dan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan pendekatan pemecahan masalah. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah pendekatan pemecahan masalah pada video *game* dapat mencerminkan gaya pemecahan masalah pada kehidupan nyata.

*Game online* memiliki genre atau jenis-jenis yang cara bermainnya memiliki perbedaan. Misalnya *game online* dengan genre *First Person Shooter (FPS)* menempatkan pemain dengan sudut pandang pertama dan biasanya menggunakan senjata api untuk mencapai tujuan yang berbeda-beda. Lalu *game online* dengan genre *Role-Playing Games (RPG)* yang dimana pemain akan berperan menjadi suatu karakter dan menjalankan tugas yang harus diselesaikan. Berdasarkan kedua contoh genre *game* tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan cara bermain diantara masing-masing genre *game*.

Menurut data tokopedia.com (2021) genre *game online* terlaris di Indonesia meliputi: tembak-menembak (*Free Fire, Pubg, Call of Duty*), *RPG (Mobile Legends: Bang Bang, Genshin Impact)*, Strategi (*Clash of Clans, State of Survival, Rise of Kingdoms: Lost Crusade, Top War: Battle Game, Rise of Empire: Ice and Fire*), dan lain-lain. Permainan dengan genre tembak-menembak adalah permainan yang dimainkan dengan cara memposisikan pelatuk dari senjata api yang digunakan, lalu mengarahkannya pada musuh atau objek yang ditentukan kemudian menembaknya. Permainan strategi adalah permainan yang biasanya berada pada latar peperangan dan menempatkan pemainnya untuk mengatur dan mengawasi operasi militer. Pemain akan diberikan penjelasan oleh tokoh dalam permainan dan harus menjalankan berbagai misi dengan cara mengontrol pasukan untuk melakukan penyerangan, pertahanan, berpencar atau berjalan (Poole, 2007).

*Game* dengan berbagai macam genre-nya dapat memengaruhi kemampuan pemecahan masalah. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari berbagai penelitian sebelumnya seperti penelitian oleh Maula (2020) yang memiliki tujuan yaitu, membuktikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam pelajaran matematika dengan menggunakan rancangan model pembelajaran pemecahan masalah berbasis *game*. Genre *game* pada penelitian tersebut adalah *RPG*. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan rancangan mode *IDEAL problem solving* berbasis *game* dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat, motivasi dan juga pemecahan masalah terutama dalam pelajaran matematika pada siswa SMP. Penelitian selanjutnya oleh Prayogo (2019) yang menggunakan genre *game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Hasilnya menyatakan bahwa, seiring meningkatnya minat bermain *game Mobile Legends* diikuti oleh peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selanjutnya dengan jenis penelitian *quasi-experimental* oleh Sánchez & Olivares (2011) yang menggunakan *game* dengan genre *Mobile Serious Games (MSG)* menyatakan bahwa, kelompok eksperimental memiliki skor yang lebih tinggi dalam pelaksanaan rencana dari tahapan pemecahan masalah dibanding dengan kelompok kontrol. Terakhir, penelitian oleh Wardani dkk. (2022) menggunakan *game Jungle Adventure* yang menyerupai

permainan ular tangga dengan genre *roll and moves game*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa, *game Jungle Adventure* dapat membantu proses pemecahan masalah dengan pendekatan *computational thinking* pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Perbedaan genre dari *game*, dapat memiliki pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan pemecahan masalah. Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh Adachi & Willoughby (2013) yang melakukan penelitian menggunakan genre *game* strategi dan *fast-paced video game* dengan pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam bentuk *self-reported* dan peringkat akademis. Genre *fast-paced video games* adalah permainan dengan tempo bermain yang serba cepat, sehingga pemain tidak memiliki waktu untuk menjelajahi peta permainan dengan bebas dikutip dari (Superlive.id, 2022). *Game* dengan genre balapan termasuk dalam genre *fast-paced*, hal ini dapat dilihat dari cara bermainnya yang dibatasi dengan waktu untuk mencapai garis *finish*, sehingga pemain harus mengendalikan dan mengatur kecepatan kendaraannya agar memenangkan permainan tersebut (Poole, 2007). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *game* ber-genre strategi lebih memprediksikan kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi dibandingkan dengan *game* ber-genre *fast-paced video game* yang tidak berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah.

Pemaparan sebelumnya menyatakan bahwa *game* dengan berbagai genre-nya memberikan pengaruh yang berbeda terhadap pemainnya, tidak hanya genre tetapi intensitas bermain *game online* juga memberikan pengaruh yang berbeda terhadap pemainnya. Sebelum membahas pengaruh intensitas bermain *game online*, maka dapat dimulai dari pengertian intensitas itu sendiri. Intensitas adalah kekuatan dari suatu perilaku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) intensitas adalah tingkatan pada suatu keadaan. Menurut Febrina (2014) intensitas adalah seberapa banyak atau sering melakukan kegiatan dalam satu waktu. Lalu menurut Anshari (dalam Yuniar, 2017) intensitas adalah tingkah laku, pengalaman, atau sikap yang dipertahankan. Berdasarkan beberapa pengertian intensitas sebelumnya dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu tingkah laku yang memiliki kekuatan, frekuensi dan durasi yang bertingkat, maka pengertian dari intensitas bermain *game online* adalah tingkah laku

saat bermain *game online* yang memiliki kekuatan, frekuensi, dan durasi yang bertingkat.

Perbedaan intensitas bermain *game* dapat memengaruhi dampak yang ditimbulkannya terhadap kemampuan pemecahan masalah. Seperti yang dikatakan pada penelitian yang dilakukan oleh Putra, Sanubari, dan Manggena (2017) menyatakan bahwa responden yang memiliki nilai kemampuan berhitung dengan skor  $>70$  memiliki intensitas bermain *game*-nya kurang atau sama dengan 3 jam. Penelitian tersebut berkesimpulan bahwa bermain *game* dengan durasi kurang atau sama dengan 3 jam dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif seperti menghitung, memecahkan masalah dan logika. Namun menurut hasil penelitian oleh Yuniar (2017) menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarto (2018) menyatakan bahwa tidak ada korelasi antara bermain *game* dengan kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil olah data ( $r = 0,879$  dan  $p > 0,05$ ) menunjukkan antara lamanya bermain *game* dengan kemampuan pemecahan masalah pada subjek tidak memiliki hubungan.

Berdasarkan pemaparan fenomena, hasil penelitian sebelumnya, dan teori-teori yang berkaitan, pengaruh *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah masih perlu untuk diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Genre *Game Online* terhadap Kemampuan *Problem solving* Remaja” masih layak untuk diteliti.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka terdapat masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1.2.1 Bagaimana gambaran intensitas bermain *game online* pada remaja?

1.2.2 Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* dan genre *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada remaja?



### **1.3 Pembatasan Masalah**

Supaya permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, maka perlu dibatasi masalahnya terkait intensitas bermain *game online*, genre *game online*, dan kemampuan pemecahan masalah remaja. Oleh karena itu penelitian ini fokus pada pengaruh intensitas bermain *game online* dan genre *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah remaja.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ‘Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* dan genre *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah remaja’.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan genre *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah remaja, melalui data empiris yang diperoleh dalam penelitian ini.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan ilmu psikologi terkait pengembangan kemampuan pemecahan masalah, kemudian diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *game online* dan kemampuan pemecahan masalah.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca agar dapat melatih kemampuan pemecahan masalah, kemudian diharapkan bagi remaja agar dapat mengontrol waktu bermain *game online*, sehingga *game online* dapat menjadi manfaat ketika dimainkan.

