

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahun 2018, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memutuskan kecanduan bermain online sebagai wujud adanya terganggunya kesehatan mental, dikenal dengan *Gaming Disorder*. *Gaming disorder* itu termasuk jenis kecanduan yang bukan karena zat, tapi lebih ke kebiasaan atau perilaku yang sulit dikendalikan. Bentuk kecanduan ini serupa halnya kecanduan perangkat, perjudian online, media sosial, pornografi, dan banyak lagi. Hasil diagnosa WHO, kategori obsesi dengan permainan online sebagai berikut: mengarah pada penyakit serius dalam fungsi seseorang dalam individu, keluarga, masalah sosial, pendidikan, pekerjaan, atau bidang penting lainnya, biasanya terlihat setidaknya selama 12 bulan.

Kondisi ini memperlihatkan perkembangan teknologi sangat pesat, aksesibilitas permainan online yang mudah membuat banyak remaja lebih memilih menghabiskan waktunya di telepon, komputer, dan laptop. Secara global menyatakan di Filipina, hampir semua orang yang pakai internet tepatnya 96,5% rutin main permainan. *American Psychiatry Association* (APA) pada tahun 2013 mencantumkan kecanduan permainan daring kedalam daftar potensi gangguan jiwa.

Fenomena global ditemukan dalam media berita Kompas yang melaporkan sebuah kasus ekstrem dari Rusia, di mana seorang remaja asal Uchaly, Bashkortostan, meregang nyawa setelah bermain permainan daring hampir nonstop selama 22 hari. Kasus ini menjadi salah satu contoh nyata dampak serius dari kecanduan digital. Seorang remaja berusia 18 tahun di Inggris dilaporkan meninggal dunia setelah bermain permainan daring tanpa henti selama 40 jam. Di Amerika Serikat, kasus yang sempat menggemparkan publik melibatkan Rebecca Christie, seorang perempuan yang dijatuhi hukuman penjara selama 25 tahun karena terlalu sibuk bermain permainan daring selama sehari-hari hingga lalai merawat anaknya, yang akhirnya meninggal karena kelaparan. Kisah-kisah tragis seperti ini juga dibahas secara mendalam dalam buku *Death by Video* karya Simon Parkin, yang mengulas berbagai peristiwa kematian akibat bermain permainan dari tahun 1980-an hingga saat ini.

Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa presentase kecanduan permainan daring bervariasi di berbagai negara. Di Hong Kong, sebanyak 15,6% individu teridentifikasi mengalami kecanduan permainan (Wang et al., 2014). Di Belanda, angka tersebut tercatat senilai 3% (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011), sementara di Singapura mencapai 8,7% (Choo et al., 2010). Finlandia melaporkan angka 9,1% (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015), Spanyol senilai 7,7%, dan Britania Raya senilai 14,6% (Lopez-Fernandez, Honrubia-Serrano, Baguley, & Griffiths, 2014).

Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan permainan daring merupakan isu global yang nyata, meskipun tingkat prevalensinya berbeda-beda tergantung pada konteks sosial dan budaya masing-masing negara. Indonesia sekarang jadi negara ketiga di dunia dengan persentase pengguna internet yang suka main video permainan, yaitu sekitar 94,5% atau sekitar 263 juta orang (Gurusinga, 2021). Anak-anak remaja usia 15 sampai 18 tahun di Indonesia juga ternyata cukup terobsesi sama permainan daring, dengan 77,5% atau sekitar 887 ribu laki-laki dan 22,5% atau 242 ribu perempuan yang main (Gurusinga, 2021).

Data dari *Statistics Indonesia* tahun 2023 bilang kalau anak-anak usia 0 sampai 18 tahun jadi pasar terbesar buat permainan daring, dengan porsi 46,2%. Selain itu, menurut Sukirno (2020) di Aline.id, jumlah pemain permainan daring di Indonesia diperkirakan naik dari 23,7 juta di 2019 jadi 28,1 juta di 2020. Kalau data dari Michael (2021) dalam media merdeka.com, dunia esports, sekitar 58% atau sekitar 12,8 juta orang itu anak-anak muda yang usianya di bawah 18 tahun. Di Klinik Adiksi Perilaku di Cipto Mangunkusumo Hospital, mereka sudah merawat puluhan pasien kecanduan permainan. Salah satunya ada cerita orang tua yang datang karena anaknya hampir DO (*Drop Out*) dari kampus di Purwokerto. Anak-anak yang kecanduan permainan bahkan masih main sampai jam satu atau dua pagi. Dokter Kristiana Siste Kurniasanti bilang ke media ABC.net pada Jumat (14/6/2019), “Dia sampai nggak mau mandi, sampai pispot dibawa masuk ke kamar karena nggak mau ke kamar mandi. Dia nggak mau ninggalin permainannya, jadi pispotnya dibawa ke situ.”

Berdasarkan laporan yang diterbitkan oleh Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) tahun 2023, tercatat bahwa durasi bermain permainan daring di kalangan pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka yang cukup tinggi. Data tersebut menggambarkan bahwa proporsi waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan daring cukup signifikan dalam keseharian masyarakat. Sebanyak 42% responden mengaku bermain permainan daring lebih dari 4 jam per hari, menunjukkan tingginya intensitas penggunaan waktu untuk aktivitas tersebut. Sementara itu, 27% responden bermain selama 3 hingga 4 jam per hari, dan 12% lainnya bermain selama 2 hingga 3 jam. Adapun 11% responden bermain dengan durasi yang lebih singkat, yakni 1 hingga 2 jam per hari.

Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna internet mengalokasikan waktu yang cukup besar untuk bermain permainan daring, yang dapat berimplikasi pada berbagai aspek, seperti keseimbangan waktu belajar, pekerjaan, maupun interaksi sosial (Iqlimah & Hazim, 2023). Penelitian dari Iqlimah dan Hazim (2023) yang dilakukan pada 31 siswa di MI Darul Fikri Wonoayu juga menunjukkan ada hubungan jelas antara seberapa sering mereka main permainan daring dan minat belajar mereka. Intinya, makin sering main permainan daring, minat belajar mereka cenderung menurun. Sebaliknya, kalau main permainan daring makin jarang, minat belajar mereka justru makin tinggi.

Sejalan dengan penelitian mengenai ketertarikan belajar, juga dilakukan kepada siswa di SMA Negeri 1 Jelimpo. Berdasarkan informasi dari kuesioner

yang disebarkan kepada peserta didik kelas 10 IIS di SMA Negeri 1 Jelimpo, didapatkan memiliki rata-rata persentase hasilnya mencapai 58%. Dari sini, bisa ditarik kesimpulan bahwa mayoritas siswa kelas X IIS menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran matematika. Jika dianalisis dari setiap indikator, terlihat bahwa hanya separuh siswa yang bersedia untuk belajar, sementara banyak dari mereka menikmati proses belajar, mampu berkonsentrasi pada pelajaran, serta mau berpartisipasi aktif dan berusaha dalam pendidikan (Friantini & Winata, 2008).

Salah satu fenomena yang mencolok di Sekolah Menengah Pertama 99 Jakarta, tempat peneliti menjalankan praktik mengajar, adalah banyak siswa yang sudah terjebak dalam kecanduan bermain permainan permainan daring. Saat waktu istirahat, para peserta didik cenderung bermain permainan permainan, dan ketika waktu belajar tiba, smartphone mereka lebih sering digunakan untuk permainan ketimbang untuk kegiatan belajar. Berdasarkan pengamatan peneliti, ketika guru membuka diskusi mengenai materi pembelajaran, siswa biasanya kurang merespons. Namun, saat topik beralih ke permainan daring, mereka sangat antusias dan aktif mengungkapkan pandangan mereka tentang permainan tersebut, serta tampak sangat ingin menggunakan smartphone mereka, seolah tak bisa jauh darinya. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan permainan daring mengalihkan perhatian siswa dan dapat mengurangi ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti dengan wawancara ke beberapa peserta didik di SMPN 99 Jakarta. Ditemukan bahwa permainan daring menyebabkan minat belajar mereka menurun, namun sedikit dari peserta didik mengatakan kalau minat belajar mereka tetap terjaga walaupun mereka bermain permainan daring. Hal ini terjadi karena para peneliti sering melihat bahwa sejumlah remaja sekarang sudah terperangkap dalam ketergantungan pada permainan daring.

Penelitian ini merupakan pengembangan kajian penelitian dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di per-sekolah (*Civic School*) pada prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial & Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Dalam era digital saat ini, banyak para pelajar yang menghabiskan durasi untuk melakukan permainan daring. Meskipun permainan ini dapat memberikan hiburan dan bersosialisasi, ada kekhawatiran bahwa terlalu banyak durasi melakukan permainan daring akan berdampak negatif. Masalah akan muncul yaitu banyak peserta didik menghabiskan durasi signifikan untuk melakukan aktivitas ini, yang berpengaruh ke berbagai bagian hidup mereka, seperti akademik, sosial, juga kesehatan mental.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memastikan fokus dan kejelasan dalam penelitian ini, focus lokasi pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 99 Jakarta. Responden yang terlibat adalah peserta didik kelas 7 SMP dan variabel yang akan diukur mencakup intensitas bermain permainan (dalam jam per minggu) dan minat belajar pendidikan pancasila, yang diukur melalui kuesioner yang mencakup aspek-aspek seperti ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

D. Rumusan Masalah

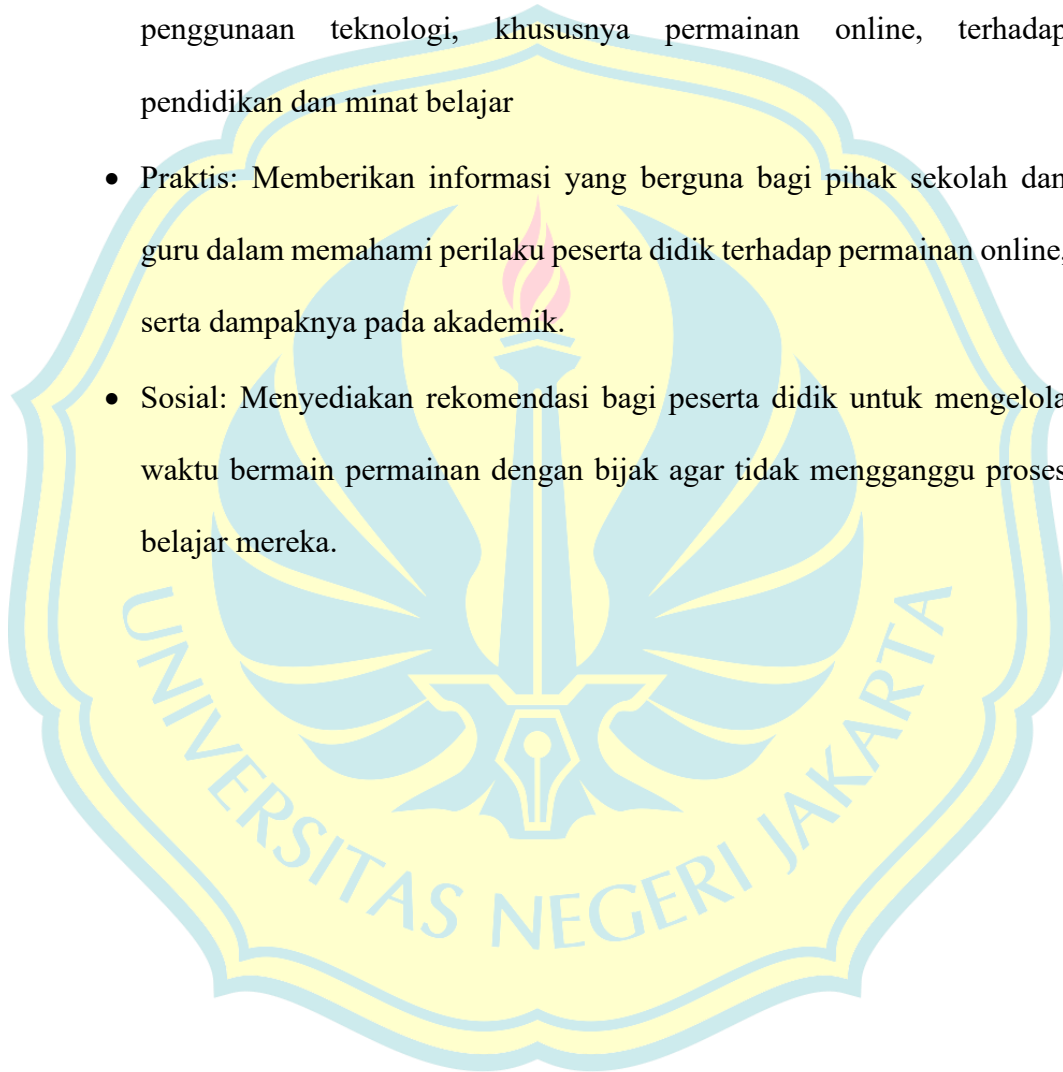
Dari hasil identifikasi dan pembatasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain *Game Online* dengan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik?" Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keterkaitan korelasi antara kedua variabel tersebut secara mendalam.

Intelligentia - Dignitas

E. Manfaat Penelitian

Kajian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam beberapa aspek:

- Teoritis: Menambah wawasan juga pengetahuan tentang pengaruh penggunaan teknologi, khususnya permainan online, terhadap pendidikan dan minat belajar
- Praktis: Memberikan informasi yang berguna bagi pihak sekolah dan guru dalam memahami perilaku peserta didik terhadap permainan online, serta dampaknya pada akademik.
- Sosial: Menyediakan rekomendasi bagi peserta didik untuk mengelola waktu bermain permainan dengan bijak agar tidak mengganggu proses belajar mereka.



Intelligentia - Dignitas