

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat bisa dirasakan oleh setiap individu diseluruh dunia. Teknologi mampu meringankan pekerjaan individu dan digunakan hampir disetiap aspek kehidupan (J. O. Rahman, 2021). Dengan teknologi individu dapat melakukan berbagai aktifitas mulai dari hal yang sederhana seperti komunikasi hingga hal menyenangkan seperti hiburan. Salah satu aktifitas hiburan yang menyenangkan tersebut adalah bermain *game online* (Rahmi, 2019). Sesuai dengan hasil survey Horrigan tahun 2000 didalam (Fichy, 2019) menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan pengguna internet salah satunya adalah aktivitas menyenangkan dan hiburan. berupa melihat video, pesan singkat (*chatting*), mendengarkan atau mengunduh musik dan bermain *game online* .

Bermain *game online* menjadi semakin populer di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengguna *game online* di Indonesia. Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah *game online* , yaitu sebesar 14, 3 persen (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022) dan bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di tahun 2025 (Dahwilani, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa pengguna *game online* telah meningkat sebesar 75 persen selama masa pandemi covid-19 (Arifah, 2021).

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan koneksi internet. Dalam permainannya *game online* tidak monoton seperti *game offline* karena dalam permainannya, *game online* dapat berkomunikasi dengan pemain lain sehingga permainan tersebut terasa lebih hidup dan menyenangkan. Pada dasarnya *game online* ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak sehabis melaksanakan aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian (Ribeiro, M. A., Carvalho, J., Cunha, D., Macedo, L., & Castro, 2018) menunjukkan bahwa bermain *game online* dalam waktu yang tepat dan seimbang dapat membantu meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa, tetapi pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan (Sandya & Ramadhani, 2021).

Bermain *game online* menjadi salah satu aktivitas yang banyak dilakukan oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun, intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat berdampak negatif pada perilaku belajar mahasiswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengganggu perilaku belajar mahasiswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Bányai et al., 2019) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mengurangi efektivitas belajar dan meningkatkan risiko perilaku tidak sehat seperti kurang tidur dan kurang aktivitas fisik. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2022) menyatakan manajemen waktu siswa yang bermain *game online* menjadi tidak teratur, dengan beberapa akibat yang ditimbulkan diantaranya terlambat datang ke sekolah, bolos pelajaran, tidak fokus saat belajar di kelas, dan melalaikan pekerjaan lain.

Perilaku belajar merupakan perilaku seseorang dalam menambah ilmu pengetahuan yang ada di dunia ini dengan memahami, menimbang, mengelola informasi, pemecahan masalah, dan ada kesengajaan serta keyakinan dalam ilmu pengetahuan tersebut (Gafur, 2022). Banyak faktor yang mempengaruhi perilaku belajar baik dari internal maupun eksternal. Faktor internal sendiri berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri seperti fisiologi dan psikologi. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri seseorang, seperti lingkungan. Salah satu faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku belajar seperti intensitas seseorang dalam bermain *game online*. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Utami *et al.*, (2019), menyatakan bahwa terdapat korelasi kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada beberapa mahasiswa sarjana terapan keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Peneliti menemukan sebagian besar mahasiswa bermain *game online* dengan rentang waktu 1 jam sampai dengan 2 jam dalam sehari. Beragam alasan yang mendasari keinginan mereka untuk bermain *game online* yaitu karena asik, seru, sedang merasa bosan, mengisi waktu luang, sebagai hiburan, menghindari hubungan sosial secara langsung, dan untuk berbagi informasi tentang *game online*. Peneliti juga menemukan beberapa perilaku belajar menyimpang seperti mahasiswa absen lebih awal atau titip absen kemudian pasif dalam perkuliahan baik luring maupun daring diakibatkan bermain *game online*

sampai larut malam, serta cenderung menunda-nunda mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang telah dipaparkan di latar belakang, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

2. Tujuan Khusus

a. Diketahui karakteristik responden yang bermain *game online* pada mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

b. Diketahui intensitas bermain *game online* pada mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

- c. Diketahui perilaku belajar responden yang bermain *game online* pada mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
- d. Diketahui keeratan hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini dalam lingkup keperawatan Anestesiologi. guna mengetahui hubungan *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

E. Manfaat Peneliti

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah referensi kajian ilmiah terkait hubungan *game online* dengan perilaku belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Mahasiswa Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Memberikan pemahaman akan hubungan *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa.
- b. Institusi Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh mahasiswa dan kegiatan yang positif sehingga mahasiswa bisa teralihkan dari godaan *game online* dan lebih fokus belajar

c. Penelitian selanjutnya

Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

F. Keaslian Penelitian

Berdasarkan beberapa penelitian tentang pengaruh game online yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti tersebut dibawah ini

1. Dumrique & Castillo, (2018). "*Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School*". Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-korelasi dengan menggunakan kuesioner dan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bermain *game online* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial dan prestasi akademik Perbedaan dengan penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti lebih kompleks yaitu perilaku belajar mahasiswa sedangkan pada penelitian Dumrique & Castillo, (2018) melakukan penelitian terhadap kemampuan akademik serta perilaku sosial. Persamaan sama-sama

menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk pengambilan data dan meneliti terkait *game online* terhadap perilaku mahasiswa.

2. Gafur, (2022). “*Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi fenomenologi dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan data dianalisa menggunakan pendekatan kualitatif model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan *game online* kurang berdampak negatif pada perilaku belajar. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik kuantitatif dengan rancangan penelitian *crosssectional*, pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling*. Persamaan sama-sama meneliti terkait *game online* dan perilaku belajar mahasiswa dengan observasi survei analitik.
3. Kurniawan, (2017). “Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan rancangan penelitian *cross sectional* dan pengambilan sampel menggunakan *quota sampling* dan data dianalisa menggunakan analisis regresi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti lebih kompleks yaitu perilaku belajar mahasiswa dan pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling*, sedangkan pada penelitian

Kurniawan, (2017) melakukan penelitian terhadap prokrastinasi akademik, dan teknik pengumpulan sampel dengan *kuota sampling*. Persamaan sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap perilaku mahasiswa dengan observasi survei analitik dengan pendekatan *cross sectional*.

4. Wahid & Fauzan, (2021). “*Game online Sebagai Pola Perilaku Khususnya Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah observasional kualitatif dengan rancangan penelitian studi kasus dan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, teknik pengumpulan data observasi dan wawancara mendalam, dan data dianalisa menggunakan metode Miles dan Haberman. Hasil penelitian menunjukkan *game online* memberikan perubahan pola perilaku pada mahasiswa yang memainkannya. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan rancangan penelitian *crosssectional*, pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling*, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan masalah yang diteliti, lebih memiliki fokus kepada hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar mahasiswa. Persamaan sama-sama meneliti *game online* dan perilaku mahasiswa