

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era yang moderen ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk-produk yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan hanya untuk hiburan semata. Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan, keragaman kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu satu dan lainnya, hal itu tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (individual differences). Ada individu yang mencari kesenangan dengan membaca, rekreasi, menonton TV, bahkan ada yang lebih memilih bermain game dibandingkan dengan kesenangan lainnya. Game, sebuah kata yang cukup familiar di telinga masyarakat segala usia. Istilah yang secara harfiahnya berarti permainan. Permainan tersebut identik dengan berbagai macam bentuk permainan yang bisa dimainkan oleh masyarakat segala usia. Biasanya game dimainkan pada sebuah gadget atau seperangkat alat tertentu, baik secara offline maupun online alias terkoneksi Internet. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain game online atau mengakses internet. Untuk pemain game online pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna Facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan game online yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahunnya pemain game Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%. Seiring dengan makin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia. (Anonime , 2016).

Game Online sangat mungkin dimainkan dengan adanya sistem jaringan komputer, saat ini komputer tidak lagi selalu berarti jaringan lokal (Local Area Network), akan tetapi dapat diasumsikan dengan internet atau teknologi sejenis, walaupun sebenarnya dua komputer yang terhubung peer to peer juga sudah merupakan jaringan komputer. ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packetbased computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (LocalArea Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. Dari sinilah game online mulai bisa dimainkan, (Suveraniam, 2012: 2)

Game online memang banyak diminati karena fiturnya yang beragam, sangat menarik dan mudah dimainkan, Selain itu game online bukan hanya sekedar permainan, namun dengan game online juga akan tercipta beberapa komunitas yang memainkan game yang menjadi favorit. Secara tidak langsung game online ini bisa dikatakan salah satu sarana penghubung antara individu satu dengan yang lainnya. Dewasa ini, bukan hanya dari kalangan anak-anak yang minat terhadap game online ini, tetapi dari kalangan remaja, mahasiswa, bahkan orang dewasa dari berbagai pekerjaan juga tidak ketinggalan. Bagi sebagian individu bermain game online bisa menjadi pengusir rasa bosan, dan jenuh karena suatu aktivitas. Hal ini sangat sering terjadi pada semua kalangan, akan tetapi yang akan kita bahas kali ini yakni pada kalangan mahasiswa.

Salah satu kebutuhan dasar dikalangan mahasiswa dalam teori keperawatan Goal Lumban (dalam Potter dan Perry, 2006: 1) yaitu bermain game. Mahasiswa sebagai makhluk yang cenderung konsumtif, cenderung juga mengeluarkan pengeluaran yang tidak sedikit hanya untuk memenuhi kebutuhan serta menyalurkan hobinya, dalam hal ini adalah bermain game online. Permainan ini cenderung bersifat addicted, memberikan kepuasan tersendiri bagi pemainnya karna sifatnya yang mengasyikkan, menghibur. Para pemainnya cenderung asyik sendiri dengan dunianya, yaitu dunia permainan maya yang ia mainkan tersebut. Para pemainnya cenderung menjadi “kebal” dengan keadaan sekitar, mereka tenggelam dalam dunia

mereka tersebut hingga lupa waktu, lupa tugas, dan bahkan cenderung tidak merasa sayang akan pengorbanan materi yang mereka keluarkan. Bahkan sebagai mahasiswa yang mempunyai banyak kebutuhan terlebih yang berstatus sebagai mahasiswa perantauan, persoalan pengorbanan yang sifatnya materi ini tidak terlalu diambil pusing oleh mereka. Mereka cenderung menikmati hobi mereka sampai lupa segalanya.

Bagi setiap mahasiswa bermain bukan hanya sekedar kegiatan yang tidak bermanfaat melainkan salah satu hobi dan juga kebutuhan yang sebaiknya terpenuhi karena dapat mengatasi rasa bosan dan memperoleh semangat baru bagi para “ gamers”. seiring dengan perkembangan jaman, pemenuhan kebutuhan juga semakin tinggi, hal inilah yang menyebabkan individu bahkan masyarakat tak mau tinggal diam dalam ketidak tahuan akan hal-hal yang berbau teknologi. Internet juga merupakan salah satu pendukung akan terpenuhinya kebutuhan tersebut, berdasarkan survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012, pengguna aktif internet di Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja. Jumlah pengguna internet ini akan semakin bertambah seiring dengan tersedianya peralatan pendukung seperti Komputer, Handpone, hingga Ipone dan Blackberry serta mudanya konektivitas jaringan serta akses yang tersebar di berbagai daerah khususnya di Indonesi (Anonime, 2012)

Menurut Goal Lumban (dalam Potter dan Perry, 2016 : 4). Prestasi akademik atau belajar tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar, Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut, maka semakin baik pula prestasi akademik yang diperoleh. Prestasi akademik sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa, namun memiliki prestasi akademik yang baik tidak semudah yang kita bayangkan ada beberapa masalah yang rentang terjadi di kalangan mahasiswa salah satunya adalah game online.

Fenomena game online diperkirakan sangat mempegaruhi prestasi akademik mahasiswa. Umumnya fenomena game online ini terjadi bukan hanya di satu daerah saja, akan tetapi hal ini juga ada di setiap daerah di Indonesia termasuk daerah Gorontalo tepatnya di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Gorontalo (UNG), mendapati bahwa menjelang masuk jam mata kuliah beberapa mahasiswa hanya bermain game saja, seharusnya waktu menjelang masuk kuliah tersebut bisa digunakan untuk belajar sejenak agar pembelajaran di kelas nanti lebih optimal lagi, sedangkan bermain game bisa kita lakukan ketika sudah selesai mengerjakan tugas atau lain-lain. Sikap yang seperti ini bisa berdampak pada prestasi mahasiswa itu sendiri. Hasil riset yang pernah didapatkan oleh peneliti dari mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatra Utara tahun 2011 yang bernama Suveraniam dan sudah di publikasikan ini tentang adanya hubungan antara game online dan prestasi akademik siswa SMA di Medan. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2011 bulan oktober oleh mahasiswa Universitas Indonesia jurusan Ilmu Keperawatan Theresia Lumban Goal ketika mewawancarai salah satu mahasiswa yang sempat kuliah di Universitas X di Jogyakarta pada tahun 2008 dan akhirnya putus kuliah setelah setahun lebih bermain game online, hal ini di akibatkan oleh frekuensi bermain game online yang semakin tinggi, akibatnya ia sering bolos kuliah dan tidak menghadiri pemantapan materi kulia. Menurutnya bermain game online telah mengganggu waktu kuliah dan waktu belajarnya. Untuk itu perlu di lakukan penelitian terhadap mahasiswa yang bermain game online di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk mengetahui dampak apa yang di timbulkan terhadap prestasi akademik.

Berdasarkan uraian di atas, maka saya tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Game Online Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa ” di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negri Gorontalo (UNG).

1.2 Fokus Masalah

Bagaimana permainan game online dan dampaknya terhadap prestasi akademik mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo.

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari bermain game online terhadap prestasi akademik mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

1.4 Manfaat Penulisan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai informan mengenai bagaimana permainan game online dan dampaknya terhadap prestasi akademik sehingga mahasiswa yang bermain game online tersebut dapat meminimalisir atau bahkan dapat mengatasi masalah yang ditimbulkan tersebut.