BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi internet di indonesia yang sudah semakin pesat, mempengaruhi peningkatan jaringan internet yang mudah di jangkau dimana saja dan kapan saja. Pada tahun 2018 presentase pengguna internet di indonesia mencapai 64,8% dengan total populasi 264,16% jiwa pengguna terbanyak berada di pulau jawa yang mencapai 55% dengan pengguna internet terbanyak berada pada usia 15 hingga 24 tahun yang mencapai presentase 25,2% Penduduk kota di Jawa Timur semakin tinggi di setiap tahunnya. Penduduk yang berusia lebih dari5 tahun di perkotaan jawa timur mengakses internet sebanyak 40,21%. (Faaizu et al., 2021)

Salah satu perkembangan pesat teknologi di indonesia adalah smartphone (ponsel pintar). Smartphone menjadi salah satu sumber informasi dan menyediakan berbagai mobile programming yang mudah di pakai serta berguna untuk membantu pekerjaan. aplikasi mobile yang sering di gunakan jaman sekarang adalah game. Smartphone memiliki berbagai ragam jenis game yang di sediakan, mulai Strategi, RPG, Balapan, FPS dan sebagainya. (Ramadhan, Ibnu; Purwanto, 2020)

Gejala dari kecanduan bermain game online meliputi bermain game yang hampir setiap hari dalam jangka waktu yang lama,kurang waktu beristirahat, menjadi irritable (frustasi) jika tidak bermain game online, membatasi hubungan sosial demi bermain game,kurang beraktivitas dan kegiatan lainnya. Selain dampak negatif tersebut bermain game bisa menjadi sarana rekreasi atau hiburan, akan tetapi kecanduan game dapat membawa akibat yang sangat buruk, bagikesehatan

fisik, mental, sosial seorang. kecanduan game juga bisa menyebabkan kematian secara tidak langsung.(Puspitosari & Ananta, n.d.). Sering memainkan suatu game online dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada waktu, bahkan lupa pada jatih diri mereka, dampak game online tersebut bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku yang mengarah pada perilaku penyimpangan social. Perilaku positifnya yaitu siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran sehingga wawasan siswa bertambah

Kecanduan game online lebih sering terjadi di kalangan remaja, karena remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan game online berasal di orang yang telah dewasa. Hal tersebut dikarenakan remaja lebih suka untuk mencoba hal-hal yang baru buat memperoleh kesenangan secara eksklusif. Kecanduan game online mempunyai konsekuensi yang sangat besar karena remaja umumnya akan melupakan aktivitas yang lain salah satunya merupakan istirahat dan tidur. menurut Lam (2014) dalam (Mais et al., n.d.) kecanduan game online memiliki beberapa resiko, yaitu bisa menyebabkan gangguan atau persoalan tidur termasuk antara lain artinya sulit tidur.

Prestasi belajar mahasiswa merupakan salah satu indikator yang akan menentukan kualitas pendidikan di perguruan tinggi. prestasi belajar memiliki peran sebagai penditeksi perkembangan mahasiswa setelah menyelesaikan studi mereka. Menurut Djamarah (1994:24) dalam (Alam, 2018) prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan mahasiswa dalam segala hal yang dipelajari di kampus yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/keterampilan yang

dinyatakan sesudah hasil penilaian. Keberhasilan mahasiswa dalam menempuh pembelajaran tersebut terlihat dari indeks prestasi kumulatif (IPK) yang mereka peroleh. Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran dapat mendorongpencapaian prestasi belajar yang semakin baik mahasiswa berperan aktif dalam setiap kegiatan perkuliahan, disiplin mengikuti perkuliahan dan mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dosen.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menemukan bahwa di prodi d3 keperawatan blitar pernah mengadakan event perlombaan game *mobile legends* tanggal 4 desember 2022, dimana terdapat banyak mahasiswa yang mengikuti mulai dari tingkat 1 sampai tingkat 3. Selain itu penulis juga menemukan ada mahasiswa yang mengalami penurunan IPK. Sehingga peneliti ingin mengetahui gambaran perilaku kecanduan bermain game online dan indeks prestasi kumulatif mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu bagaimana gambaran perilaku bermain game online dan indeks prestasi (IPK) pada mahasiswa.

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui gambaran perilaku bermain game online dan indeks prestasi (IPK) pada mahasiswa.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi perilaku kecanduan mahasiswa yang bermain game

online

2. Mengidentifikasi gambaran game online dan indeks prestasi mahasiswa

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan perilaku bermain game online dengan indeks prestasi mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi institusi

   Sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar mengenai intervensi indeks prestasi pada civitas academika poltekkes kemenkes malang prodi D3 keperawatan blitar dalam perilaku kecanduan bermain game.

b. Bagi mahasiswa

   Sebagai bahan informasi, khususnya pada identifikasi gambaran perilaku bermain game online dan indeks prestasi (IPK) guna untuk mencegah terjadinya perilaku tidak baik dengan pengaruh penurunan nilai.