

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan hiburan. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan TIK adalah semakin masifnya penggunaan internet dan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Di Indonesia, tren ini sangat terlihat dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan remaja. Salah satu aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh remaja melalui perangkat digital adalah bermain *game online*.

*Game online* merupakan permainan berbasis elektronik yang terhubung melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain untuk bermain secara individual maupun bersama pemain lain secara daring (*online*). Fenomena *game online* kini tidak hanya menjadi bagian dari industri hiburan, tetapi juga telah menjelma menjadi gaya hidup, khususnya bagi kalangan pelajar dan remaja. *Game online* menawarkan berbagai macam pilihan permainan, fitur interaktif, serta komunitas virtual yang sangat menarik minat remaja untuk terus berpartisipasi di dalamnya.

Secara global, data *Newzoo Global Games Market Report* tahun 2023 mencatat bahwa terdapat sekitar 3,3 miliar gamer di seluruh dunia, meningkat dari 2,9 miliar pada tahun sebelumnya. Pasar Asia Tenggara, termasuk Indonesia, menjadi wilayah dengan pertumbuhan paling cepat dalam jumlah pengguna *game online*. Indonesia sendiri menempati posisi ke-17 negara dengan jumlah gamer terbanyak di dunia, dengan lebih dari 122 juta pengguna aktif yang bermain *game* pada tahun 2023 (Newzoo, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi aktivitas yang umum dan semakin populer di berbagai kalangan usia, termasuk anak-anak dan remaja sekolah.

Sementara itu, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, tercatat bahwa 78,19%

pengguna internet Indonesia berada pada kelompok usia 13–25 tahun. Dari jumlah tersebut, sekitar 65,7% menyatakan menggunakan internet secara rutin untuk bermain *game online*. Angka ini menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok dominan dalam aktivitas bermain *game online*. Survei yang sama juga menunjukkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain game mencapai 2 hingga 5 jam per hari, tergantung pada waktu luang yang dimiliki dan jenis permainan yang dimainkan.

Fenomena ini diperkuat dengan hasil riset dari Kominfo dan UNICEF Indonesia (2022), yang mengungkapkan bahwa penggunaan *game online* pada anak dan remaja di Indonesia mengalami peningkatan signifikan sejak pandemi COVID-19. Aktivitas pembelajaran daring selama pandemi turut meningkatkan waktu layar (*screen time*), yang sebagian besar digunakan untuk bermain *game online*. Bahkan setelah pandemi mereda dan pembelajaran tatap muka kembali diberlakukan, kebiasaan bermain *game online* tetap melekat dan menjadi bagian dari rutinitas harian para siswa.

Frekuensi bermain *game online* yang tinggi pada remaja menimbulkan berbagai dampak yang perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak. Di satu sisi, bermain *game online* dapat memberikan manfaat positif, seperti melatih kemampuan berpikir strategis, meningkatkan koordinasi motorik halus, serta memperluas jaringan sosial secara virtual. Beberapa penelitian bahkan menunjukkan bahwa game tertentu dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* dan kreativitas anak (Putri et al., 2021). Selain itu, game juga sering digunakan sebagai sarana rekreasi dan penghilang stres setelah aktivitas belajar yang padat.

Namun demikian, bermain game online secara berlebihan juga berpotensi menimbulkan dampak negatif yang signifikan. Dampak negatif tersebut antara lain adalah gangguan tidur, menurunnya minat belajar, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, gangguan penglihatan, serta meningkatnya risiko adiksi game (*gaming disorder*). WHO secara resmi telah mengakui “*gaming disorder*” sebagai salah satu bentuk gangguan mental yang ditandai dengan kurangnya kontrol terhadap kebiasaan bermain game hingga mengganggu fungsi sosial,

pendidikan, dan kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Ramadhani et al. (2021) menunjukkan bahwa siswa dengan durasi bermain game lebih dari 3 jam per hari cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar dan prestasi akademik.

Frekuensi bermain game yang tinggi juga dapat memengaruhi manajemen waktu siswa. Siswa yang tidak mampu mengatur waktu dengan baik cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolah, mengalami kelelahan fisik, dan mudah mengalami perubahan emosi seperti mudah marah atau frustrasi jika tidak diberi akses bermain. Kondisi ini jika dibiarkan dapat mengarah pada pola perilaku yang maladaptif serta memicu konflik dengan orang tua, guru, dan teman sebaya. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh mana frekuensi bermain *game online* terjadi di kalangan siswa, agar dapat dilakukan upaya pengendalian dan pendampingan yang sesuai.

Fenomena serupa juga terjadi di lingkungan MTsN 7 Klaten. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, banyak siswa yang menunjukkan kecenderungan bermain *game online* dalam durasi yang cukup tinggi setiap harinya. Untuk memperkuat dugaan ini, peneliti telah melakukan studi pendahuluan (studen) sebanyak dua kali. Studi pendahuluan pertama dilakukan pada bulan Maret 2025 terhadap 5 siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki frekuensi bermain *game online* yang tinggi, yakni bermain lebih dari 3 kali dalam seminggu dengan durasi rata-rata 2–4 jam per hari.

Selanjutnya, pada bulan Juni 2025, dilakukan studi pendahuluan ulang terhadap 10 siswa lainnya di sekolah yang sama. Hasilnya konsisten, yaitu sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan bermain *game online* setiap hari dengan durasi lebih dari 3 jam. Bahkan beberapa siswa mengaku sering bermain hingga larut malam, terutama pada akhir pekan atau saat tidak ada tugas sekolah yang mendesak. Temuan ini menegaskan bahwa frekuensi bermain *game online* di kalangan siswa sekolah menengah telah menjadi fenomena yang nyata dan patut mendapat perhatian.

Kondisi tersebut mendorong pentingnya dilaksanakan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai frekuensi

bermain *game online* pada siswa sekolah menengah di MTsN 7 Klaten. Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengungkap pola frekuensi bermain *game online* berdasarkan data aktual dari lapangan. Dengan mengetahui tingkat frekuensi tersebut, diharapkan pihak sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan dapat mengambil langkah-langkah pencegahan dan pengawasan yang sesuai, serta memberikan edukasi tentang manajemen waktu bermain yang sehat dan seimbang.

Melalui penelitian ini, data yang dihasilkan juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan untuk merancang program literasi digital yang lebih komprehensif, guna mendidik siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur ilmiah terkait perilaku digital remaja, khususnya dalam konteks pendidikan Islam di sekolah menengah.

Dengan demikian, penelitian tentang gambaran frekuensi bermain *game online* menjadi penting untuk dilakukan, tidak hanya untuk mengetahui sejauh mana intensitas kegiatan tersebut dilakukan oleh siswa, tetapi juga sebagai upaya awal dalam mengantisipasi potensi dampak negatifnya. Pengetahuan ini dapat digunakan oleh tenaga kesehatan, guru BK, serta orang tua dalam mendampingi dan mengarahkan anak-anak usia remaja menuju penggunaan teknologi yang sehat dan produktif.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran frekuensi bermain *game online* pada siswa sekolah menengah?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk memberikan gambaran frekuensi bermain *game online* pada siswa sekolah menengah.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi nama inisial, jenis kelamin, usia, kepemilikan gadget, dan jumlah *game online* yang di mainkan.
- b. Mengidentifikasi tingkat frekuensi bermain *game online* siswa.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang kesehatan dan perilaku remaja, khususnya mengenai penggunaan teknologi digital dalam bentuk *game online*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang meneliti tentang perilaku digital remaja, khususnya dalam konteks frekuensi bermain *game online* dan dampaknya terhadap keseimbangan hidup.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kebiasaan bermain *game online* mereka sendiri, sehingga mereka dapat lebih sadar dalam mengatur waktu bermain secara seimbang dan tidak mengganggu kegiatan belajar serta aktivitas lainnya.

#### b. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi tentang seberapa sering anak bermain *game online*, sehingga orang tua dapat meningkatkan pengawasan, bimbingan, dan membentuk pola komunikasi yang lebih terbuka dengan anak terkait penggunaan gadget dan manajemen waktu.

#### c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah, khususnya guru bimbingan dan konseling (BK), dalam menyusun program pendampingan atau edukasi digital bagi siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melanjutkan studi lebih lanjut yang mengkaji hubungan antara frekuensi bermain game dengan aspek akademik, psikologis, atau sosial siswa.

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul (penelitian,tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Pengaruh Durasi Bermain <i>Game Online</i> terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP (Ramadhani et al., 2021)	Kuantitatif korelasional, sampel: 50 siswa SMP, lokasi: Kota Tangerang.	Terdapat hubungan negatif antara durasi bermain game dan nilai akademik. Semakin lama bermain, semakin rendah prestasinya.	Meneliti hubungan antar variabel (durasi vs prestasi), sementara penelitian ini hanya mendeskripsikan frekuensi bermain game.
2	Dampak <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Sosial Remaja (Putri & Sari, 2022)	Kualitatif, sampel: 12 remaja usia 13–16 tahun, lokasi: Jakarta Selatan	<i>Game online</i> berdampak pada penurunan interaksi sosial langsung dan peningkatan kecenderungan isolasi sosial.	Fokus pada dampak perilaku sosial, bukan frekuensi. Menggunakan metode kualitatif dan lokasi berbeda.
3	Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Konsentrasi Belajar Siswa (Azreen Fida Sariy, 2022)	Deskriptif kuantitatif, sampel: 32 siswa SMP, lokasi: Sleman, Yogyakarta	Frekuensi bermain game yang tinggi berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, terutama saat pembelajaran daring	Meneliti pengaruh terhadap konsentrasi belajar, sedangkan penelitian ini hanya menggambarkan frekuensi bermain. Lokasi dan subjek penelitian juga berbeda.
4	Tingkat Kecanduan <i>Game</i>	Survei deskriptif, sampel: 60 siswa	Sebagian siswa menunjukkan gejala	fokus pada tingkat

No	Judul (penelitian,tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan
	<i>Online</i> pada Siswa SMA (Wijaya et al., 2023)	SMA, lokasi: Bandung.	adiksi ringan hingga sedang terhadap game online.	kecanduan, bukan frekuensi biasa. Alat ukur menggunakan skala adiksi, sedangkan penelitian ini fokus pada intensitas waktu dan hari bermain
5	Perilaku Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja selama Pandemi (Sari & Hidayat, 2023)	Mixed method (kuantitatif & kualitatif), sampel: 40 siswa SMP, lokasi: Bekasi	Remaja bermain game lebih sering selama pandemi, rata-rata >3 jam/hari. Game menjadi pelarian dari stres dan kebosanan.	Penelitian dilakukan saat pandemi, sedangkan penelitian ini dilakukan setelah pandemi, dengan fokus lebih spesifik pada frekuensi bermain siswa madrasah.

