

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar manusia dalam teori keperawatan Virginia Henderson adalah bermain atau berpartisipasi dalam berbagai bentuk hiburan (Kozier *et al*, 2010). Dan bermain merupakan salah satu unsur penting pada tahap perkembangan anak baik secara fisik, emosi, kreativitas maupun intelektual. Pada masa perkembangan remaja, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan dimana banyak terdapat pada jenis-jenis *game online*. Oleh karena itu remaja dianggap lebih rentan terhadap penggunaan *game online* dibandingkan dengan orang dewasa (Hurlock, 2008).

Game online merupakan aktivitas yang paling banyak dilakukan dalam kegiatan menggunakan internet. Sebuah penelitian menemukan bahwa orang Amerika menghabiskan lebih banyak waktu di *game online* 10,2% daripada tugas-tugas sosial *online* lainnya seperti *e-mail* 8,3% atau pesan instan 4,0% (NetView dalam Kowert & Oldmeadow , 2014). Penelitian lain juga melaporkan hal yang sama, menyatakan bahwa 22,7% dari waktu yang dihabiskan di internet didedikasikan untuk situs-situs jaringan sosial, yang juga diketahui untuk *game online*. Hingga 50% dari pengguna *Facebook* melaporkan bahwa mereka masuk ke akun mereka hanya untuk bermain *game* (Patel dalam Kowert & Oldmeadow, 2014). Dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game*

online daripada yang mereka lakukan pada sumber lain dari hiburan *online* (misalnya, *YouTube*, membaca berita *online*, dll) (SpilGames dalam Kowert & Oldmeadow, 2014).

Kemudahan akses merupakan salah satu faktor yang berkontribusi dalam tingginya penggunaan *game online* saat ini, jaringan internet adalah salah satunya. Dalam penghitungan statistik yang dilakukan oleh Miniwatts Markerting Group pada 30 Juni 2015 mengenai statistik populasi dan penggunaan internet di dunia memperkirakan bahwa pengguna internet di Asia mencapai 47,8 % dari pengguna internet diseluruh dunia dan Indonesia menempati negara ke 4 di Asia dengan pengguna internet terbanyak yaitu mencapai 73 juta pengguna. Dan jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersedianya jaringan dan peralatan yang menunjang seperti *gadget*.

Pengguna internet terbanyak adalah kalangan remaja umur 12-17 tahun, dan 63% dari remaja *online* setiap hari (Lenhart *et al*, 2010). Hasil demografi akses internet pada remaja yang dilakukan oleh Pew Research Center (2013) menunjukkan bahwa 95% remaja dengan usia 12-17 tahun dapat mengakses internet. Penggunaan internet pada kalangan remaja saat pertama kali mengenal dan menggunakan internet yaitu umur 12 tahun dan melakukan aktivitas-aktivitas internet tertentu yang lebih bersifat kesenangan seperti chatting, bermain *game online*, dan *social networking* (Qomariyah, 2009).

Masa remaja dipercaya sebagai masa puncak perkembangan dari manusia. Salah satu tugas perkembangan remaja menurut Havigrust adalah mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep penting untuk mencapai kompetensi sebagai warga negara (Kozier *et al*, 2010). Dan untuk memenuhi tugas perkembangan tersebut remaja dituntut untuk menjadi cerdas dan memiliki keterampilan intelektual yang tinggi. Salah satu keterampilan intelektual adalah daya ingat atau dapat juga disebut memori.

Hampir seluruh kehidupan remaja melibatkan memori, hanya sebagian kecil dari kehidupan mereka yang tidak. Remaja menggunakan memorinya setiap kali melangkah, berpikir, dan berbicara. Memori merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan mental dan bagi pemrosesan informasi (Santrock, 2007).

Di masa remaja awal, terjadi perubahan di otak yang memungkinkan kemajuan dalam berpikir. Para peneliti telah menemukan aspek yang menarik mengenai perkembangan otak remaja mengenai koneksi-koneksi sinaps. Jumlah koneksi sinaps yang dibuat itu hampir dua kali lebih banyak dibandingkan jumlah koneksi-koneksi yang digunakan (Huttenlocher, Huttenlocher & Dabholkar dalam Santrock, 2007). Pertumbuhan yang dramatis dan pemangkasan dari sinaps-sinaps di bagian visual, auditoris, dan korteks frontal dari otak (Huttenlocher & Dabholkar dalam Santrock, 2007). Area-area ini kritis bagi fungsi kognitif tingkat tinggi seperti belajar, memori dan penalaran (Santrock, 2007).

Bermain *game* dianggap dapat meningkatkan daya ingat seseorang. Seperti hasil penelitian Boot, *et al* (2008) mengenai efek bermain video *game* terhadap atensi, memori dan kontrol eksekutif, mengemukakan bahwa pemain *game* ahli memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dibandingkan yang tidak bermain *game*. Pemain *game* ahli dapat mengikuti jejak objek yang bergerak lebih cepat, mendeteksi perubahan dengan cepat yang menunjukkan memori jangka pendek visual yang lebih baik. Penelitian lain oleh McDermott, *et al* (2014) juga mengemukakan tentang kemampuan memori pemain video *game* aksi yang menunjukkan bahwa pemain video *game* aksi memproses memori lebih cepat dan lebih baik dalam memori jangka pendek visual.

Selain dampak positif dari bermain *game*, terdapat juga dampak negatif yang ditimbulkan. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi dampak buruk bermain *game online*. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Suveraniam (2012) mengenai pengaruh kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa SMA di Medan, menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah prestasi akademiknya. Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik salah satunya adalah kemampuan mengingat atau daya ingat.

Dari data-data tersebut, peneliti tertarik untuk menggali lebih lanjut tentang hubungan pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja usia 12-14 tahun. Dengan lebih banyak penelitian, diharapkan akan menghasilkan bukti empiris yang akan memberikan manfaat bagi

masyarakat terutama pada remaja usia 12-14 tahun yang bermain *game online* sebagai media belajar dan bermain.

SMP Brawijaya Smart School merupakan sekolah binaan Universitas Brawijaya Malang dan secara struktural di bawah naungan Rektor UB Malang. Alasan peneliti memilih *SMP Brawijaya Smart School* sebagai tempat penelitian adalah karena rata-rata sosial ekonomi siswanya hampir sama yakni tingkat menengah ke atas. Selain itu, lokasi sekolah yang strategis berada di lingkungan kampus Universitas Brawijaya, mudah dijangkau, sistem kelas kecil dan tenaga pendidikan yang profesional. Hal ini merupakan suatu upaya homogenisasi dari peneliti untuk memperkecil bias hasil penelitian.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) di *SMP Brawijaya Smart School* Malang?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) di *SMP Brawijaya Smart School* Malang.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi pola bermain *game online* pada remaja (usia 12-14 tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang.
2. Mengidentifikasi daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun).
3. Menganalisis hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang.

1.4. Manfaat

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber bahan kajian tambahan dalam lingkup keperawatan pediatrik untuk membahas tentang daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun).

1.4.2. Manfaat Praktik

1. Bagi Keluarga

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan bagi orang tua tentang permainan *game online* yang tepat dalam meningkatkan daya ingat pada remaja.

2. Bagi Anak

Anak dapat dibantu dan diarahkan dalam bermain *game online* yang tepat agar memberikan dampak positif terhadap daya ingat pada remaja.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat berpartisipasi dalam memberikan dukungan agar anak dapat memainkan *game online* dengan tepat agar dapat meningkatkan daya ingatnya.

4. Bagi Perawat

Dapat memberikan masukan pada profesi keperawatan untuk digunakan sebagai bahan memberikan KIE (Komunikasi, Informasi, dan Edukasi) pada klien atau keluarga dengan remaja dan sebagai media pembelajaran bagi remaja yang mengalami penurunan daya ingat.

