

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Mental yang sehat tentu sangat diinginkan oleh setiap orang. Karena ketika seseorang tersebut mengalami gangguan kesehatan mental, maka tidak akan seimbang dalam menjalani hidupnya. Fisik dan mental saling memengaruhi satu sama lain, sehingga penting untuk menjaga keduanya agar terhindar dari gangguan kesehatan mental. Menurut Adang Hambali (2013, hal. 281) Kesehatan mental adalah kondisi di mana seseorang terbebas dari gangguan kejiwaan, mampu menyesuaikan diri, menghadapi masalah, merasakan keharmonisan dalam jiwa, dan memiliki perasaan bahwa dirinya berharga, dan bisa memakai potensi yang terdapat padanya semaksimal mungkin. Begitupun kesehatan mental dalam anak-anak merupakan sesuatu hal yang krusial dalam global pendidikan. Dimana kesehatan mental memiliki dampak yang secara signifikan ke dalam masa depan siswa. Dikatakan bahwa seseorang menderita gangguan mental dan orang yang tidak dapat menikmati kebahagiaan pada hidupnya. Alasan terbesar adalah pendidikan yang diterimanya, terutama pendidikan sebagai seorang anak.

Dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa faktor utama, salah satunya adalah siswa. Tanpa keberadaan siswa, proses pendidikan tidak dapat berlangsung. Sebagai subjek pendidikan, peserta didik mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup aspek jasmani dan rohani (Darajat, 2016). Banyak masyarakat Indonesia yang masih percaya bahwa gangguan jiwa bersifat turun temurun, tidak dapat disembuhkan dan memalukan bagi lingkungan sekitar. Penyebab utama gangguan mental adalah kurangnya rasa percaya diri, hilangnya semangat hidup, dan kepasrahan dalam menghadapi keadaan. Kesehatan mental sendiri memiliki banyak faktor yang mempengaruhinya secara positif dan negatif. Kesehatan mental secara tidak langsung juga dapat berpengaruh terhadap pembelajara siswa, khususnya matematika.

Pada pembelajaran matematika, siswa memperoleh hasil dari kegiatan yang mereka lakukan. Hasil belajar matematika dari siswa ini terbagi menjadi dua bagian, yang pertama menghasilkan hasil belajar yang baik dan yang kedua

menghasilkan hasil belajar yang kurang baik. Hasil belajar dalam bidang matematika yang kurang baik dapat dilihat dari hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, Indonesia berada di urutan ke -74 dari 79 negara. Dalam bidang matematika sendiri Indonesia menempati peringkat ke – 73 dengan skor 379 (OECD, 2019). Dilihat dari urutan tersebut dapat membuktikan bahwa hasil belajar matematika siswa dalam kategori kurang baik. Selanjutnya, hasil belajar matematika yang kurang baik dapat dilihat dari hasil Ujian Nasional (UN) tahun 2019 pada halaman website Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, rata-rata nilai UN pada bidang matematika tingkat SMA IPA yaitu 39,33, SMA Bahasa yaitu 37,53 dan SMA IPS yaitu 34,46 (Puspendik, 2019).

Selanjutnya hasil belajar matematika siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil tahun 2023 yang dilakukan di SMA Negeri 1 Babakan mendapatkan hasil yang cukup dengan rata-rata 60,24. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa hasil belajar matematika di SMA Negeri 1 Babakan dalam kategori cukup.

Dari data diatas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa di Indonesia masih dalam kategori kurang baik. Hasil belajar matematika bagi siswa yang mendapatkan hasil yang kurang baik dapat dikendalikan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kurang baik yaitu keberadaan game online. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anisah, (2020, hal. 68) ditemukan adanya korelasi signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Selanjutnya penelitian oleh Astuti, Satriani, & Hafid (2021, hal. 550-551) Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi di SDN 26 Watang Patacca. Temuan ini membuktikan bahwa kebiasaan tersebut berkontribusi terhadap perubahan hasil belajar siswa.

Game online merupakan sebuah game yang dapat dimainkan melalui jaringan atau koneksi internet. Adams (2010, hal. 3) mengemukakan bahwa game online adalah game yang berupa game petualangan, strategi, simulasi dan role-

playing yang memiliki aturan permainan agar pemain merasa puas sebab memperoleh kepuasan yang diakses oleh banyak pemain yang memiliki komputer atau laptop dengan terkoneksi internet, handphone serta tab. Menurut We Are Social, Indonesia menempati peringkat ketiga di dunia dalam jumlah pemain game online, dengan 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun tercatat bermain game online pada Januari 2022 (Databoks, 2022).

Seiring dengan berkembangnya zaman, maka semakin berkembang pula suatu teknologi informasi dan komunikasi juga semakin berkembang, salah satu contoh berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi adalah internet. Di era 4.0 ini internet sangat berkembang dengan pesat, dimana semua kalangan dapat menggunakannya. Pada tahun 2021, Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), Johnny G. Plate, melaporkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta orang, atau sekitar 73,7% dari total populasi. Angka ini menunjukkan potensi peningkatan jumlah pengguna internet setiap tahunnya. Ketertarikan seseorang terhadap internet sangatlah beragam diantaranya untuk menghibur diri rasa sepi, mengetahui kabar dari sanak saudara yang jauh dengan menggunakan video call, lalu adanya game online .

Di era modern seperti sekarang ini, game online sudah sangat familiar di telinga masyarakat. Definisi kecanduan adalah perilaku tidak sehat yang terus-menerus bagi individu untuk berhenti (Yee, 2006). Sudah banyak berita yang beredar bahwa para pencandu game online ini lupa dengan rutinitas kehidupannya seperti lupa akan beribadah, makan, bahkan untuk belajar pun tidaklah ingat. Rasa kecanduan tersebutlah yang dapat menimbulkan berbagai dampak buruk pada pengguna. Dampak kecanduan game online memiliki efek psikologis, sosial, pendidikan dan fisik pada remaja. Dampak psikologis pada remaja adalah mereka bahkan sering memikirkan game online terus menerus. Game online dengan latar belakang konten kekerasan menyebabkan anak muda mengekspresikan pikiran, perasaan, perilaku, dan penurutan proposal membantu (Anderson & Bushman, 2001). Selain kesehatan mental, kecanduan game online berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Karena siswa yang kecanduan game online merasa sulit untuk berkonsentrasi belajar, kehilangan minat belajar dan mengabaikan tugasnya

sebagai siswa. Hal ini sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Babakan Kabupaten Cirebon, sebanyak 70% siswa bermain game online tetapi untuk yang kecanduan game online hanya sekitar 2 – 5%.

Selain pengamatan yang dilakukan di lapangan secara langsung, beberapa penelitian mengenai kecanduan game online dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya oleh Hakiki (2019) dan Prayoga (2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hakiki (2019) memperoleh hasil bahwa hubungan yang negatif signifikan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Prayoga (2021) menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan kemampuan siswa dalam mengelola pembelajaran matematika. Berikutnya penelitian mengenai kesehatan mental dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu, Purnomosidi & Mutiarasari (2020) dan Erik & Syenshie (2020) memperoleh hasil bahwa menunjukkan bahwa kategori kesehatan mental kurang baik. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Badaruddin, Erlamsyah, & Said (2016) dan Fatimah (2019) menemukan adanya hubungan yang signifikan dan positif antara kesehatan mental dengan motivasi belajar siswa.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Mahmud, (2020) mengenai pengaruh game online terhadap kesehatan mental mahasiswa IAIN Padangsidimpuan memperoleh bahwa mahasiswa pemakai game online berada di kategori cukup dengan presentase 68%, dari segi kesehatan mental mahasiswa berada di kategori tinggi dengan presentase 70% pengaruh dari penggunaan game online terhadap kesehatan mental mahasiswa terletak pada kategori sangat rendah (35%) dan (65%) di pengaruhi variabel lain

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Analisis Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kesehatan Mental Siswa Yang Kecanduan Game Online”

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Munculnya fenomena game online yang membuat banyak orang kecanduan terutama anak usia sekolah sehingga mempengaruhi kesehatan mental dan hasil belajar matematika anak.
2. Munculnya rasa malas belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar
3. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika
4. Anak sekolah yang bermain game online sering kali kecanduan dan resah jika tidak mengakses game tersebut.
5. Guru dan orang tua khawatir terhadap kesehatan mental anak usia sekolah jika sudah mengalami kecanduan berat.
6. Minat atau respons siswa terhadap pembelajaran matematika selama kegiatan belajar mengajar cenderung rendah.
7. Minimnya siswa yang memanfaatkan android sebagai media ataupun referensi dalam pembelajaran matematika
8. Munculnya emosi dan rasa iri yang membuat siswa tidak dapat menyesuaikan dirinya sendiri terhadap lingkungan sekitar.
9. Keterbatasan instrumen pengukuran untuk mengukur kesehatan mental siswa

1. 3. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji lebih terarah, maka dalam penelitian ini memfokuskan hal – hal sebagai berikut :

1. Kesehatan mental yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada kondisi psikologis yang dialami oleh peserta didik, yang dapat dikenali melalui gejalanya berdasarkan karakteristik tertentu, seperti kesehatan fisik, kesehatan psikologis, hubungan sosial, moral, dan aspek religius..

2. Pecandu game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang bermain game online dalam intensitas yang lama (lebih dari 3 jam).
3. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Babakan pada kelas XI
4. Hasil belajar matematika siswa pecandu game online pada siswa kelas XI SMA Negeri Babakan

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitimenuliskan rumusan masalah dalam penlitian ini adalah sebaga berikut :

1. Bagaimana sebaran kesehatan mental siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Negeri 1 Babakan ?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi kesehatan mental pada siswa kecanduangame online ?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Negeri 1 Babakan ?

1. 5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitidalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sebaran kesehatan mental siswa yang kecanduangame online kelas XI SMA Negeri 1 Babakan
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kesehatan mental pada siswayang mengalami kecanduangame online

3. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang mengalami kecanduan game online

1. 6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan, baik segi teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut :

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, ilmu serta referensi tentang kesehatan mental pecandu game online yang dapat berpengaruh pada hasil belajar khususnya pada mata pelajaran matematika dan diharapkan dapat mengingatkan akan pentingnya kesehatan mental pada remaja yang diakibatkan oleh game online serta dampaknya terhadap hasil belajar.

2. Praktis

- a. Bagi siswa, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan agar para siswa dapat lebih mencintai diri sendiri dan menjaga kesehatan dengan tidak bermain game secara berlebihan, karena hal tersebut dapat memengaruhi kesehatan mental dan hasil pembelajaran matematika mereka secara langsung.
- b. Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan mengingatkan akan pentingnya menjaga kesehatan mental para siswa yang merupakan salah satu dampak dari kecanduan suatu game online sehingga tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.
- c. Bagi orang tua, dari penelitian ini diharapkan dapat menambahkan perhatiannya kepada para anaknya agar terhindar dari rasa kecanduan game online yang dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental serta hasil belajar anak.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengamalan yang berharga, karenapeneliti dapat berbagi ilmu serta dapat mengetahui akan

pentingnya menjaga kesehatan mental, mengetahui bahwa salah satu dampak dari game online adalah kesehatan mental dan hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seorang siswa.

