

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kautsar (2019), Di era digital dan kontemporer saat ini, industri asuransi jiwa sedang berkembang pesat. Berbagai aspek kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh fenomena ini, termasuk pekerjaan, karena tidak terbatas pada kemajuan dalam teknologi, komunikasi, dan transportasi. Dengan adanya teknologi yang canggih dapat membuat masyarakat lebih berinovatif dan memperluas pergaulan melalui teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam meningkatkan kesejahteraan. Namun realita nya penggunaan *handphone* pada kalangan remaja tidak semua nya di pergunakan dengan baik, salah satu nya diantara nya yaitu digunakan untuk bermain *game online*.

Menurut Barkiyah (2020) *Game* berbasis *web* terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *web*. Menurut young *game* berbasis *web* adalah *game online* adalah permainan yang didalam nya terdapat berbagai macam tantangan yang dapat membuat pemain nya berinteraksi antara satu sama lain nya dimana pun dia berada sehingga membuat pemain nya menjadi kecanduan. Pengguna dapat menemukan berbagai jenis *game online*, termasuk teka-teki, permainan bermain peran, dan arena pertempuran online multipemain. Saat ini, permainan bergaya MOBA sangat diminati. Segera setelah itu, banyak wanita mulai bermain *game* ini. Pemain permanen biasanya hanya dapat dinyatakan sebagai pemenang setelah memenangkan dua pertandingan.

Sebuah tim dapat menang jika mereka dapat menghilangkan desain tertentu dari pesaingnya. *Mobile Legend* adalah *game* berjenis MOBA yang dapat

dimainkan secara online di PC dan ponsel. Moonton mengembangkan dan menerbitkan *Mobile Legend, game* multipemain yang dapat dimainkan melalui ponsel.

Game ini dimainkan secara tim, masing masing tim beranggota 5 orang dan setiap anggota mengendalikan avatar atau yang biasa disebut dengan “hero” yang dimana hero ini memiliki berbagai jenis seperti Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank, Markman. Terdapat beberapa aturan dalam permainan mobile legend ini yaitu: Setiap pemain tidak boleh memilih hero yang sama dalam grup nya, Setiap pemain juga tidak diizinkan untuk bermain dengan posisi level diatas dan dibawah level pemain, Jika koneksi internet pemain hilang maka pemain itu akan dinyatakan afk.

Sebagai orang yang gemar bermain game maka ini akan sangat berpengaruh bagi orang yang memainkannya, *game online* ini mempunyai dampak positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari bermain *game* ini adalah apabila dimanfaatkan sebaik mungkin misalnya dimanfaatkan sebagai hiburan disaat kita merasa penat dan stress maka dengan bermain game maka akan mengurangi rasa penat dan stress. Menurut (Adams, 2013).

Namun yang terjadi pada saat ini game online dimainkan secara berlebihan dan membuat pemainnya menjadi kecanduan sehingga ini berakibat kecanduan yang berpengaruh kepada penurunan kesehatan mental kepada orang yang memainkan *game* tersebut (Hussain & Griffiths, 2009).

Disuatu lembaga pendidikan salah satu contoh nya yaitu di suatu sekolah di perbolehkan untuk membawa *Handhone* dengan alasan untuk menambah wawasan atau membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru yang mengajar dikelas tersebut. Namun para siswa banyak memanfaatkan nya untuk bermain *handphone* pada siswa yang kecanduan bermain *game mobile legend* ini malah memanfaatkan waktu untuk fokus bermain game dan menjadi tidak fokus untuk belajar dan bahkan membuat siswa tersebut tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya,terkadang tidak mengerjakan tugas, selalu mencotek saat diberikan tugas. Karena Mobile Legend sangat disukai oleh siswa, penting untuk memantau dan mengontrol penggunaan perangkat seluler. Akibatnya, siswa yang kecanduan game Mobile Legend akan menjadi pendiam, menghindari orang lain, dan terlalu emosional. Dalam keadaan seperti ini, kita harus berhati-hati agar tidak membahayakan kesehatan mental siswa yang suka bermain video game.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yang dilakukan di SMA N 8 Kota Jambi bahwa para siswa yang suka bermain *game mobile legend* ini mengalami penurunan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mempengaruhi hasil pembelajaran dikarenakan siswa tersebut bermain *game mobile legend* saat guru menjelaskan pelajaran sehingga dia hanya mencontek saat diberikan tugas oleh guru tersebut, selain itu keadaan mental beberapa siswa tersebut mengalami ketergangguan misal nya para siswa tersebut sering kali meluapkan emosi nya secara tidak dasar dan terkadang berubah menjadi agresif, mempengaruhi mental nya menjadi lebih emosional.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas te maka penulis merasa tertarik untuk menyusun penelitian ini dengan judul “ **HUBUNGAN BERMAIN *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA SISWA DI SMA N 8 KOTA JAMBI** “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar kan latar belakang yang diuraikan diatas maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Adanya sebagian siswa yang kecanduan dalam bermain game mobile legend yang berdampak ke pada mental siswa tersebut.
2. Sebagiannya siswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dikarenakan timbulnya perasaan gelisah jika tidak bermain game tersebut.
3. Siswa tersebut sering kali meluapkan emosi nya secara tidak sadar dan terkadang berubah menjadi agresif, sehingga membuat mental nya menjadi lebih emosional.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak merambat luas kemana mana maka penulis harus membuat membuat batasan masalah,hal ini bertujuan supaya penelitian lebih jelas dan terarah tujuan nya mau kemana. Maka masalah yang akan dikaji oleh penulis yaitu hanya Hubungan Bermain *Game Mobile legend* Terhadap Kesehatan Mental Siswa di SMA N 8 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka terdapat rumusan masalah yaitu “Apakah ada Hubungan Bermain Game Mobile Legend terhadap Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game mobile legend* terhadap kesehatan mental siswa.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh *game mobile legend* terhadap kesehatan mental siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan bukti secara ilmiah mengenai Pengaruh Bermain Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Siswa Di SMA N 8 Kota Jambi sehingga dapat memberikan kajian yang berkaitan dengan pendidikan jasmani dan kesehatan.

2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti pribadi,dapat menambah pengetahuan dan wawaan mengenai fenomena yang sedang terjadi.
2. Bagi Jurusan Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan,Hasil Penelitian ini bisa digunakan sebagai informasi mengenai gangguan kesehatan mental pada siswa yang di sebab kan oleh game online.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi selanjutnya jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan kesehatan mental.