

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan mempunyai sarana utama dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki manusia. Hal ini selaras dengan pendapat Triwahyuni dan Qodariah (2022) yang mengemukakan bahwa pendidikan menjadi faktor utama untuk meningkatkan sumber daya manusia agar menjadi lebih berkualitas di masa depan. Menurut Nafeesa (2018) pendidikan tidak terlepas dari istilah belajar karena pada dasarnya belajar merupakan bagian dari pendidikan.

Menurut Hanifah dan Khairunnisa (2023) pendidikan terbagi menjadi tiga, yaitu pertama pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Kedua, pendidikan non formal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Ketiga, pendidikan informal merupakan jalur pendidikan melalui keluarga dan lingkungan. Salah satu pendidikan bersifat formal adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Menurut Lindawati et al. (2022) siswa SMK berada pada rentang usia 15 hingga 18 tahun. Menurut Septiyan et al. (2023) pada masa ini siswa berusaha memperoleh pengetahuan baru, salah satunya melalui proses belajar dimana proses belajar mengambarkan perubahan perilaku antara sebelum dan sesudah belajar. Menurut Astuti et al. (2021) siswa mampu belajar secara

mandiri, memenuhi target yang telah direncanakan, dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan mampu mengatur waktu. Akan tetapi, tidak sedikit siswa yang tidak mampu memenuhi target dalam penyelesaian tugas dan tidak bisa mengatur waktu sehingga menyebabkan penundaan tugas (Septiyan et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Syahfitri dan Dewi (2023) mengemukakan bahwa siswa mengabaikan tanggung jawab seperti tidak menyelesaikan tugas dan memilih untuk menundanya, sering mengalami keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, tidak bisa menyelesaikan tugas sesuai batas waktu sehingga hasilnya tidak maksimal. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2020) bahwa siswa sering terlambat mengumpulkan tugas karena beranggapan tugas tersebut memiliki waktu yang lama untuk dikumpulkan dan akhirnya menjadi menumpuk. Dengan demikian, perilaku menunda-nunda tugas tersebut dikenal dengan istilah prokrastinasi akademik.

Menurut McCloskey dan Scielzo (2015) prokrastinasi akademik merupakan kecenderungan untuk menunda kegiatan dan perilaku yang terkait dengan pendidikan. Kemudian menurut Wolters (dalam Tresnawati & Naqiyah, 2020) prokrastinasi akademik merupakan ketidakmampuan individu untuk menyelesaikan tugas akademik sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan atau menunda untuk menyelesaikannya.

Aspek yang melatarbelakangi prokrastinasi akademik menurut McCloskey dan Scielzo (2015) antara lain pertama keyakinan psikologis

individu, dimana individu memiliki keyakinan bahwa dapat menyelesaikan tugas dibawah tekanan. Kedua perhatian terganggu, dimana individu mudah terganggu dan lebih memilih melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan. Ketiga faktor sosial, dimana individu lebih memilih menghabiskan waktunya bersama keluarga atau teman daripada harus mengerjakan tugas sekolah. Keempat keterampilan manajemen waktu, dimana individu tidak bisa mengatur waktu antara rencana dengan perilakunya. Kelima inisiatif diri, dimana jika individu tidak memiliki inisiatif, maka individu tidak akan memiliki dorongan tertentu untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Keenam kemalasan, dimana individu menghindari dalam mengerjakan tugas meskipun individu tersebut mampu mengerjakannya secara fisik.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa SMK Bhinneka Karawang, ditemukan siswa menunda-nunda untuk menyelesaikan tugas sekolah sedangkan pada saat itu terdapat tugas yang harus diselesaikan. Hal ini diperkuat juga dengan hasil wawancara dengan tiga siswa SMK Bhinneka Karawang yang mengatakan sering menunda-nunda tugas sekolah, menyelesaikan tugas di akhir waktu sehingga hasil tugas menjadi kurang optimal dan tidak mengumpulkan tugas sekolah. Kemudian alasan siswa melakukan prokrastinasi akademik karena siswa kesulitan mengelola waktu dan tidak memiliki dorongan untuk mengerjakan tugas sekolah, malas mengerjakan tugas serta menganggap bahwa pengumpulan tugas sekolah memiliki waktu tenggat yang lama sehingga membuat siswa mengalihkan perhatiannya kepada hal yang menyenangkan seperti membuka sosial media

dan bermain *game online*. Kemudian peneliti menggali informasi lebih lanjut dengan melakukan wawancara guru BK SMK Bhinneka Karawang pada tanggal 16 November 2023. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK, terdapat permasalahan-permasalahan pada siswa salah satunya siswa menunda tugas-tugas sekolah.

Pada 21 November 2023, peneliti melakukan pra penelitian dengan menggunakan instrumen angket melalui *google from* kepada 35 siswa kelas X di SMK Bhinneka Karawang. Hasil menunjukkan 82,86% siswa melakukan prokrastinasi akademik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa, siswa lebih banyak memunculkan aspek perhatian terganggu, dimana siswa lebih memilih melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan seperti memainkan *handphone*, membuka sosial media dan bermain *game online* daripada menyelesaikan tugas. Kemudian pada urutan kedua pada aspek manajemen waktu, seperti siswa kesulitan untuk mengatur waktu dalam menyelesaikan tugas sekolah. Kemudian pada aspek keyakinan psikologis, dimana siswa yakin bisa menyelesaikan tugas dibawah tekanan dan menyelesaikan tugas sekolah ketika mendekati *deadline*. Pada aspek faktor sosial, dimana siswa lebih memilih menghabiskan waktu bersama teman seperti ke kantin daripada mengerjakan tugas sekolah. Pada aspek kemalasan, seperti siswa malas untuk mengerjakan tugas akhirnya menunda tugas sekolah. Pada aspek inisiatif diri, seperti siswa tidak memiliki dorongan dan semangat dalam mengerjakan tugas sekolah.

Alasan mengambil lokasi penelitian di SMK Bhinneka Karawang karena peneliti telah melakukan survei ke beberapa sekolah di Karawang untuk melihat fenomena prokrastinasi akademik. Berdasarkan hasil survei, sekolah SMK Bhinneka Karawang lebih tinggi melakukan prokrastinasi akademik dibandingkan sekolah lain sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pada sekolah SMK Bhinneka Karawang.

Ferarri (dalam Wicaksono, 2017) mengatakan bahwa prokrastinasi akademik memiliki dampak negatif seperti menghabiskan waktu sia-sia, tugas tidak dapat terselesaikan dengan tepat waktu, ketika bisa diselesaikan hasilnya tidak akan maksimal karena mengerjakannya dengan terburu-buru. Selain itu, prokrastinasi akademik dapat meningkatkan tekanan secara psikologis terhadap siswa karena menyelesaikan tugas di akhir waktu yang diberikan, kemudian prokrastinasi akademik juga dapat menurunkan performa akademik siswa (Tice & Baumesteir dalam Nafeesa, 2018; Husain et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini sangat penting untuk diteliti karena apabila siswa melakukan prokrastinasi akademik secara terus menerus maka akan berdampak buruk bagi diri siswa seperti mengalami stress atau cemas sehingga dapat menurunkan performa akademik.

Menurut Gultom et al. (dalam Astuti, 2020) yang dapat memengaruhi prokrastinasi akademik salah satunya yaitu kecanduan *game online*. Hal ini selaras dengan pendapat Sandya dan Ramadhani (2021) siswa dengan kecanduan *game online* tinggi tidak bisa mengelola waktunya dengan baik sehingga waktu yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan

tugas terbuang dengan sia-sia, sebaliknya siswa dengan kecanduan *game online* rendah akan lebih bisa memanfaatkan waktu dengan baik untuk hal-hal yang menjadi kewajiban siswa seperti menyelesaikan tugas sekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahrin et al. (2020) didapatkan bahwa adanya pengaruh positif kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa, dimana semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademiknya, begitupun sebaliknya apabila semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah pula individu melakukan prokrastinasi akademik. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2020) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Sakina et al. (2022) mengatakan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

Adams dan Rollings (dalam Novrialdy, 2019) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Kurniawan (2017) mengemukakan jika durasi bermain *game online* tinggi akan mengakibatkan individu mengalami kecanduan *game online*. Menurut Lemmens et al. (2009) kecanduan *game online* merupakan penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang mengakibatkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional serta individu tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* yang berlebihan. Individu yang kecanduan *game online* akan

memfokuskan diri dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran dan lainnya.

Terdapat dimensi kecanduan *game online* menurut Lemmens et al. (2009) yakni pertama ciri khas, dimana individu menganggap bahwa aktivitas terpenting dalam hidup dengan bermain *game*. Kedua toleransi, proses dimana individu lebih sering bermain *game* sehingga terjadi peningkatan waktu yang dihabiskan. Ketiga modifikasi suasana hati, kondisi dimana individu akan merasa tenang ketika bermain *game*. Keempat pengulangan, dimana individu cenderung untuk selalu mengulangi ke pola permainan sehingga menjadi kebiasaan. Kelima penarikan, terjadi ketika munculnya perasaan cemas dan gelisah saat tidak bermain *game*. Keenam konflik, dimana munculnya pertengkaran pada individu dengan orang-orang di sekitarnya. Ketujuh masalah, dimana munculnya masalah akibat dari berlebihnya penggunaan *game online*.

Menurut Bahtiar (2022) tingginya durasi dalam bermain *game online* akan mengakibatkan kecanduan *game online*. Hal ini didukung dengan pendapat Pratama (dalam Rahman et al. 2022) bahwa kecanduan *game online* rendah apabila durasi bermain kurang dari 4 jam sehari sedangkan kecanduan *game online* tinggi apabila durasi bermain lebih dari 4 jam sehari. Kemudian menurut Sandya dan Ramadhani (2021) siswa yang kecanduan *game online* cenderung lebih memilih bermain *game online* dan menunda untuk menyelesaikan tugas sekolah. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzi et al. (2022) bahwa siswa banyak menghabiskan waktu dengan

bermain *game online* hingga larut malam dan menunda tugas sekolah yang seharusnya dikerjakan.

Sejalan dengan hal itu, siswa seringkali menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game online* dan pada akhirnya mengesampingkan dan menunda tugas sekolah yang seharusnya dikerjakan terlebih dahulu. Hal ini didukung oleh pendapat Ferrari et al. (dalam Syahrin & Ardi, 2020) bahwa salah satu ciri individu melakukan prokrastinasi akademik dengan mengalihkan perhatiannya pada kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat melalaikan tugas-tugas akademik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Irawan et al. (2021) mengemukakan bahwa terdapat banyak siswa yang mengakses *game online* pada saat jam istirahat maupun diluar jam pelajaran. Hal ini didukung oleh Astuti (2020) bahwa tidak sedikit siswa bermain *game online* di dalam kelas pada saat jam istirahat.

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai pengaruh kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik sehingga diketahui dengan jelas antara kedua variabel tersebut mengarah pada subjek siswa SMK Bhinneka Karawang dimana peneliti menemukan fenomena tersebut. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas X di SMK Bhinneka Karawang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas X di SMK Bhinneka Karawang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas X di SMK Bhinneka Karawang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi baru serta sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang psikologi klinis dan psikologi pendidikan, terutama mengenai kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik pada siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Diharapkan memberi gambaran mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas X di SMK Bhinneka Karawang.

### b. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah tentang kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa dan juga dapat mengevaluasi perilaku siswa di dalam lingkungan sekolah.

### c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi pengetahuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya. Terutama yang lebih mendalam tentang kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik.