

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas atau kejuruan, bahkan ada yang melanjutkan ke tingkat universitas. Kementerian pendidikan dan budaya (kemendikbud) Indonesia mengeluarkan program, wajib belajar 12 (dua belas) tahun sebagaimana bentuk pembaruan atau lanjutan dari program wajib belajar 9 (sembilan) tahun sehingga umumnya masyarakat Indonesia menempuh pendidikan hingga sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan menengah umum yang menjadi sasarannya yaitu setiap warga negara yang berusia 16 (enam belas) sampai dengan 18 (delapan belas) tahun yang artinya bahwa setiap warga negara yang berusia 7-18 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar sampai dengan SMA/K (Khairunnisa & Tinus, 2018).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah tingkat pendidikan menengah yang menciptakan hasil didik yang siap untuk bekerja dibidang tertentu sehingga pada umumnya siswa SMK mendapatkan pembelajaran praktikum yang lebih banyak, hal tersebut guna membiasakan siswa didalam dunia pekerjaan setelah lulus nanti, meski demikian siswa SMK tetap harus memahami dan mempelajari landasan teori terutama untuk siswa kelas 12 yang akan melaksanakan ujian akhir tingkat kejuruan, karakteristik siswa kelas 12 SMK yang sudah terbiasa dengan praktikum tentu tidak menutup kemungkinan mengalami rasa bosan saat proses pembelajaran

teori. Pada dasarnya, banyak cara yang dapat digunakan guru untuk mempengaruhi proses belajar menjadi efektif dan efisien, salah satunya diantaranya adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa (Hutahaean, 2019).

Motivasi belajar merupakan aspek terpenting dalam dunia Pendidikan, motivasi belajar diartikan sebagai suatu dorongan baik dalam diri siswa maupun dari luar diri untuk menciptakan suatu usaha yang mengarah pada kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Ahmad dkk., 2021). Motivasi belajar menimbulkan semangat yang mendorong individu tersebut merasa senang ketika melakukan aktivitas belajar. Menurut Sardiman (dalam Ahmad dkk., 2021) motivasi belajar yang rendah dan motivasi belajar yang tinggi menentukan hasil yang akan dicapai. Sehingga semakin besar motivasi siswa maka semakin besar juga semangat yang dimilikinya untuk belajar. Menurut Jannah dkk. (2015) siswa yang memiliki motivasi belajar ditandai adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa. Motivasi belajar dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam mencapai tujuan Pendidikan, proses pembelajaran akan berhasil apabila siswa mempunyai motivasi dalam belajar (Suprihatin, 2015). Menurut Pintrich dkk. (dalam Poetri & Aslamawati, 2020), motivasi belajar memiliki beberapa aspek yaitu: *intrinsic goal orientation* (persepsi siswa mengenai alasan-alasan atau sebab-sebab yang menyebabkan individu melakukan tugas-tugas belajar, tujuan-tujuan siswa belajar dan melihat tugas sebagai hal yang menantang dan keingintahuan), *extrinsic goal motivation* (siswa mempersepsikan dirinya berpartisipasi dalam sebuah tugas untuk mendapatkan nilai, peringkat, hadiah, evaluasi dari orang lain dan kompetisi), *task value* (evaluasi siswa terhadap seberapa menarik,

makna, dan bergunanya sebuah tugas), *control of learning beliefs* (keyakinan siswa bahwa usaha untuk belajar akan menghasilkan hasil yang positif), *self-efficacy for learning* (terbagi menjadi dua: harapan untuk sukses dan *self-efficacy*. Harapan untuk sukses merupakan harapan atas kinerja terutama kinerja pada tugas. *Self-efficacy* yaitu keyakinan pada diri sendiri atas kemampuannya untuk menguasai ilmu), *test anxiety* (keadaan emosi atau ketidaknyamanan yang muncul pada kinerja siswa dalam pengerjaan tes atau pengukuran kognitif lainnya). Dalam beberapa kasus, siswa yang mengalami rendahnya motivasi belajar cenderung mengalami kegagalan dalam dunia pendidikan. Akibat dari rendahnya motivasi belajar, menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari 196 siswa, sebanyak 77,04% dari 100% yang mendapatkan nilai di bawah kriteria kelulusan minimum (KKM) (Moslem dkk. (2019).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 12 SMK Pratama Mulya, permasalahan motivasi belajar rendah seringkali terjadi, dari tahun ke tahun, tidak sedikit siswa yang mendapatkan penurunan nilai hingga dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, kemudian siswa yang mengantuk hingga tidur di kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa yang terlambat datang ke sekolah bahkan hingga siswa berani bolos sekolah untuk bermain *game* bersama teman sekolah. Kemudian tidak sedikit siswa terkena razia *handphone* yang dimainkan saat kegiatan belajar mengajar terutama pada siswa yang duduk dibangku kelas 12 dan umumnya siswa yang sudah selesai menjalani praktek kerja lapangan. Sebelum ramainya aktivitas *game online* tidak sedikit siswa yang aktif dalam kegiatan belajar di kelas maupun organisasi bahkan dalam *record mounth*

(catatan perbulan) sangat jarang ditemukan kasus pelanggaran siswa dan setelah ramainya aktivitas *game online* mulai dari tahun 2021 hingga tahun 2024 terdapat perubahan penurunan yang sangat signifikan mulai dari sikap dan perilaku hingga keaktifan selama kegiatan belajar. Indikasi rendahnya motivasi belajar tentu juga tidak hanya berdampak pada saat bersekolah namun juga memberikan dampak negatif pada masa yang akan datang, tidak hanya mempengaruhi akreditasi sekolah namun juga akan mempengaruhi SDM masyarakat dan program pendidikan dari pemerintah serta UUD 1945 tentang “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Kemudian berdasarkan hasil pra-penelitian pada November 2023, yang dilakukan oleh penulis kepada siswa kelas 12 SMK Pratama Mulya Karawang menggunakan *google form*. Total hasil sebanyak 38 responden dengan hasil sebagai berikut, sebanyak 14 individu dari 38 responden menjawab bahwa siswa menyukai pelajaran yang membangkitkan rasa ingin tahu meskipun sulit untuk dipelajari, hal tersebut mengacu pada aspek *intrinsic goal orientation*. Sebanyak 13 individu dari 38 responden rata-rata menjawab bahwa siswa akan mempersiapkan diri berpartisipasi dalam sebuah tugas untuk mendapatkan nilai, peringkat maupun pengakuan dari orang lain, hal tersebut mengacu pada aspek *extrinsic goal orientation*. Sebanyak 13 individu dari 38 responden rata-rata menjawab mengerjakan lebih banyak tugas akan sangat berguna dalam mempelajari hal baru, hal tersebut mengacu pada aspek *task value*. Sebanyak 14 individu dari 38 responden rata-rata menjawab bahwa usaha dalam pembelajaran akan memberikan hasil positif sesuai yang diinginkan, hal tersebut mengacu pada aspek *control of learning belief*. Sebanyak 13 individu dari 38 responden rata-rata menjawab bahwa

keyakinan pada diri sendiri terhadap suatu tugas atas kemampuan dalam menguasai pengetahuan, hal tersebut mengacu pada aspek *self-efficacy for learning*. Sebanyak 11 individu dari 38 responden menjawab bahwa keadaan emosi atau ketidaknyamanan akan mempengaruhi proses belajar, hal tersebut mengacu pada aspek *test anxiety*. 6 aspek tersebut menunjukkan hasil responden yang rendah sehingga berdasarkan dari hasil wawancara dan pra-penelitian tersebut terlihat adanya indikasi motivasi rendah.

Motivasi tinggi dan rendah menjadi tolak ukur hasil belajar, dengan adanya motivasi tinggi maka setiap tahap pembelajaran dan hasil pembelajaran akan memberikan hasil yang maksimal dan berkualitas dalam dunia pendidikan begitupun sebaliknya, dengan motivasi yang rendah maka akan memberikan hasil yang tidak memuaskan sehingga kegagalan dalam dunia pendidikan akan sangat berpotensi, dampak dari motivasi belajar yang rendah tentu menjadi sebuah ancaman bagi seluruh siswa yang sedang menempuh pendidikan. Permasalahan rendahnya motivasi belajar pada siswa tidak hanya berdampak pada masa sekarang, tetapi juga dapat berdampak pada masa depan. siswa yang tidak termotivasi untuk belajar cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah, sehingga dapat berpengaruh pada kesempatan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi di masa depan Iskandar (dalam Julaiha dkk., 2023). Hal tersebut tentunya akan memengaruhi kualitas sumber daya manusia (SDM) masyarakat lokal tersebut. Menurut Adhetya dkk. (dalam Wicaksono dkk., 2021) ada dua faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Kemudian menurut Azies (dalam Ondang dkk., 2020) faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu ketergantungan atau kecanduan pada aktivitas *game*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andriani dan Basri (2022) diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Theresia dkk. (2019) menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* maka semakin rendah tingkat motivasi belajar. Demikian sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan bermain *game online* maka semakin tinggi tingkat motivasi belajar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dkk. (2021) hasil yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan negatif, yang berarti jika nilai pada variabel tinggi maka nilai pada variabel lain akan mengalami penurunan. Dalam hal ini, jika tingkat kecanduan bermain *game online* semakin tinggi, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin rendah begitupun sebaliknya. serta didukung oleh penelitian terdahulu bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar Jannah, dkk. (2015). Sehingga hal tersebut menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Menurut Rizai (2021) gambaran siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu beragam seperti siswa malas belajar, mengerjakan tugas, enggan diperintah orang tua dan lupa waktu. Menurut Ismi dan Akmal (2020) Siswa yang kecanduan *game online* akibatnya akan menjadi kehilangan kontrol waktu antara

bermain *game online* dan belajar tidak dapat fokus saat belajar disekolah bolos dari sekolah bahkan dapat melupakan kegiatan lainnya. Kemudian menurut Ahmad dkk. (2021) Siswa yang kecanduan *game online* mempunyai pola perilaku mendahulukan untuk bermain *game online* daripada untuk belajar, sehingga dengan itu menghilangkan tujuan dari siswa untuk belajar tentu akan mengurangi motivasi belajar pada diri siswa.

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan yang didalamnya terdapat aturan untuk mencapai kemenangan atau kekalahan. Menurut Neumann & Morgenstern (dalam Jannah dkk., 2015) *game* yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau sekelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Di era digital ini terdapat *game* yang dapat dimainkan secara luar jaringan ataupun dalam jaringan, *game* yang dapat dimainkan secara luar jaringan itu seperti *game* tradisional dan masih banyak yang lainnya kemudian *game* yang dimainkan dalam jaringan yaitu *game online* yang berbasis internet. Terdapat beberapa jenis *game* dan tempat untuk mengaksesnya, menurut Adams (dalam Jannah dkk., 2015) *game* adalah permainan berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan *internet* melalui *computer*, laptop, *handphone* dan *tab*. *Game online* mempunyai daya tarik seperti tampilan *game online* yang menarik perhatian siswa, *game* mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya sehingga membuat pemainnya



merasa tertantang dan ingin memainkannya terus (Amalia dkk., 2022). Hal tersebut menjadikan alasan utama bahwa *game online* adalah pilihan teratas dalam mengisi waktu luang bagi siswa. Namun karena aktivitas bermain *game* menjadi rutinitas setiap harinya *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang dan membuat pemainnya **kecanduan** (Amalia dkk., 2022).

Kecanduan adalah suatu perilaku ketergantungan yang berdampak negatif pada individu tersebut maupun pada lingkungan. Menurut Yuwanti (dalam Wulandari & Netrawati, 2020) kecanduan adalah suatu kondisi yang dapat mengakibatkan individu tidak mampu mengendalikan dirinya dan dampak negatif yang disebabkan oleh kebiasaannya. Kardefelt-Winther (2017) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Konsep kecanduan telah berkembang, menurut Alexander dan Peele (dalam Novrialdy, 2019) istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis, salah satunya adalah kecanduan bermain *game online*. *World Health Organisation* (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam *11th revision of the International Classification of Diseases* (ICD-11). Penyakit kecanduan *game online* ini memiliki beberapa



karakteristik antara lain perilaku bermain secara terus-menerus yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*, sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan hidup lainnya WHO (dalam Mais dkk., 2020). Kemudian menurut Yee (dalam Andrew dkk., 2022) kecanduan *game online* merupakan suatu perilaku seseorang yang memiliki dorongan untuk terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta pada individu yang bersangkutan tidak dapat mengontrol atau mengendalikan perilakunya tersebut. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan dan berdampak negatif pada pelakunya Weinstein (dalam Abdi & Karneli, 2020). Selanjutnya menurut King dan Delfabbro (dalam Novrialdy, 2019) kecanduan *game online* meliputi lima aspek, diantaranya: aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan keuangan.

Kecanduan *game online* memiliki dapat dampak buruk, terutama dari segi psikis dan akademik dan sosial. Menurut Soleman (dalam Ahmad dkk., 2021), mengatakan siswa yang kecanduan *game online* akan membuat siswa menjadi sulit berkonsentrasi terhadap sekolah, sering malas, acuh tak acuh dan kurang peduli dengan hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Sedangkan menurut Edrizal (dalam Ahmad dkk., 2021) mengemukakan dampak kecanduan *game online* dari segi sosial, siswa akan lebih sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya, dari segi psikologis siswa tidak mempunyai kemampuan untuk mengatur emosinya, siswa cenderung suka marah-marah dan menjadi kasar, kemudian dari segi akademik karena seringnya bermain *game* membuat waktu belajar siswa berkurang

cenderung mengakibatkan siswa malas belajar sehingga berpotensi mengalami kegagalan dalam dunia pendidikan akademik.

Menurut Kusumadewi dan Griffiths (dalam Nursyifa dkk., 2020) seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila bermain *game online* selama 2-10 jam setiap hari 30 jam/minggu. Kemudian menurut Pratama (dalam Rahman dkk., 2022) Kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan yaitu kesatu, kecanduan ringan, durasi bermain lebih dari 30 menit perhari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun; kedua, kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati 3 atau 4 jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; ketiga, kecanduan berat, *game* dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai 5 jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game online*. Dengan adanya penelitian terdahulu diharapkan dapat memperkuat penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 12 SMK Pratama Mulya di Karawang.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas 12 SMK Pratama Mulya di Karawang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar?”

## **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan keilmuan psikologi, terutama pada psikologi pendidikan. selain itu dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi pembaca, dapat digunakan sebagai tambahan ilmu maupun informasi tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membangkitkan minat bagi penulis selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam yang berhubungan dengan kecanduan *game online* dan motivasi belajar.

- c. Bagi siswa, dengan adanya penelitian pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar diharapkan siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan waktu untuk bermain *game online* demi menjaga motivasi belajar sebagai siswa terdidik.

