

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi maupun sosial, baik di masyarakat, bangsa, maupun negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Pasal 13 ayat (1) undang-undang tersebut menyebutkan bahwa jalur pendidikan di Indonesia terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal dilaksanakan secara berjenjang mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal berfungsi sebagai pelengkap, pengganti, atau penambah pendidikan formal. Pendidikan informal berlangsung dalam keluarga dan lingkungan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai kebutuhan dunia kerja. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 76 menegaskan bahwa pendidikan menengah kejuruan dipersiapkan untuk membekali peserta didik agar dapat bekerja pada bidang tertentu. Data Badan Pusat Statistik (2020)

menunjukkan bahwa peserta didik pada jenjang SMK berada pada rentang usia 15–19 tahun yang tergolong dalam kategori remaja.

Remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang berlangsung pada usia 10–20 tahun. Pada masa remaja terjadi perubahan fisik, kognitif, dan sosial-emosional yang memengaruhi cara berpikir serta berperilaku (Santrock, 2011). Hurlock (2012) membagi fase remaja ke dalam tiga tahap, yaitu remaja awal (13–16 tahun), remaja tengah (17–18 tahun), dan remaja akhir (19–20 tahun).

Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk aktif mencari informasi, berlatih, dan mengembangkan keterampilan sehingga hasil belajar lebih optimal (Djamarah, 2011). Winkel (2012) menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menurunkannya.

Motivasi belajar menjadi motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri dan motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan atau hukuman (Hamzah, 2014). Rendahnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal berupa kondisi fisik, psikologis, minat, dan sikap siswa terhadap pelajaran maupun faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, dan Masyarakat (Slameto, 2015). Sardiman (2016) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Uno (2016) menguraikan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa kondisi jasmani, rohani, minat, dan bakat, serta faktor eksternal berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Syah (2017) menyebutkan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat mengurangi partisipasi siswa dalam pembelajaran, melemahkan perhatian terhadap penjelasan guru, serta menurunkan pencapaian hasil belajar. Winkel (2019) menjelaskan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi motivasi intrinsik seperti minat dan rasa ingin tahu, serta motivasi ekstrinsik seperti hadiah, pujian, atau hukuman. Sardiman (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam pencapaian prestasi.

Uno (2021) mengemukakan indikator motivasi belajar yang meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, keterlibatan dalam kegiatan menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung. Kumparan (2022) melaporkan bahwa perkembangan teknologi berupa pembelajaran *online*, media sosial, dan *game online* turut memengaruhi penurunan motivasi belajar siswa. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) mencatat bahwa pada jenjang pendidikan menengah terdapat siswa yang mengalami penurunan minat dan semangat belajar karena faktor lingkungan, beban tugas, dan penggunaan waktu di luar kegiatan belajar.

Hasil Asesmen Nasional (Kemendikbudristek, 2023) menunjukkan bahwa 37% siswa SMP dan SMA memiliki motivasi belajar rendah yang ditunjukkan dengan rendahnya ketepatan waktu hadir, minimnya keterlibatan dalam diskusi,

serta jarangnya penyelesaian tugas secara tepat waktu. Harian Fajar (2024) menyebutkan bahwa perkembangan era digital menumbuhkan kebiasaan instan yang berdampak pada berkurangnya kedisiplinan, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, dan menurunnya respons terhadap pembelajaran.

Kemudian data ini diperkuat dengan hasil pra-penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan observasi di SMK Negeri 1 Cikampek pada 11 September 2024. Peneliti mewawancarai guru Bimbingan Konseling, wali kelas, guru mata pelajaran, serta lima siswa kelas X. Observasi dilakukan langsung selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Fokus penelitian adalah motivasi belajar siswa berdasarkan delapan aspek Sardiman (1996), yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan dengan tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan yang diyakini, dan senang mencari serta memecahkan soal-soal.

Pada aspek tekun menghadapi tugas, guru BK menyampaikan bahwa sebagian siswa sering menunda pekerjaan dan tidak menyelesaikan tugas hingga tuntas. Hasil observasi menunjukkan adanya siswa yang berhenti di tengah pengerjaan latihan dan hanya menyalin jawaban dari teman.

Pada aspek ulet menghadapi kesulitan, wali kelas menjelaskan bahwa banyak siswa cepat menyerah ketika dihadapkan dengan soal yang sulit. Beberapa siswa memilih langsung meminta bantuan daripada berusaha menyelesaikan sendiri.

Pada aspek menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, guru mata pelajaran melaporkan bahwa sebagian besar siswa hanya mengikuti instruksi tanpa berinisiatif untuk bertanya atau menggali lebih jauh. Observasi menunjukkan masih sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan saat diskusi berlangsung.

Pada aspek lebih senang bekerja mandiri, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang menunjukkan kemandirian karena cenderung bergantung pada jawaban teman. Dalam pengerjaan tugas, siswa lebih memilih mengikuti arahan atau hasil pekerjaan kelompok tanpa mengembangkan cara sendiri.

Pada aspek cepat bosan dengan tugas rutin, peneliti mengamati banyak siswa kehilangan fokus saat mengerjakan latihan berulang. Siswa terlihat mudah teralihkannya dengan berbicara atau memperhatikan hal lain di luar pembelajaran.

Pada aspek dapat mempertahankan pendapatnya, guru mata pelajaran menyampaikan bahwa sebagian besar siswa cenderung diam dan mengikuti pendapat mayoritas. Hanya sedikit siswa yang berani menyampaikan pendapatnya meskipun berbeda.

Pada aspek tidak mudah melepaskan yang diyakini, wali kelas menemukan bahwa sebagian siswa kurang memiliki keyakinan terhadap jawaban mereka. Ketika mendapat perbedaan pendapat, siswa lebih memilih mengalah dan mengikuti jawaban orang lain.

Pada aspek senang mencari serta memecahkan soal-soal, sebagian besar siswa tidak menunjukkan inisiatif untuk mencari soal tambahan. Siswa hanya mengerjakan soal yang diberikan guru tanpa mencoba berlatih lebih jauh di luar jam pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Cikampek masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kecenderungan siswa untuk menunda tugas, cepat menyerah menghadapi kesulitan, kurang minat bertanya, rendahnya kemandirian, mudah bosan, pasif dalam diskusi, kurang yakin dengan pendapat sendiri, serta tidak aktif mencari soal tambahan untuk meningkatkan kemampuan.

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa adalah *game online*. Griffiths (2005) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai suatu perilaku bermain yang bersifat adiktif, ditandai dengan penggunaan berlebihan sehingga mengganggu aktivitas lain, termasuk belajar. Van Rooij et al. (2011) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku bermain yang kompulsif, di mana individu mengalami kesulitan mengendalikan durasi bermain hingga mengorbankan tanggung jawab akademiknya.

Perkinson et al. (2011) menyatakan bahwa kecanduan *game online* adalah kondisi ketika permainan memengaruhi pola perilaku dan psikologis individu, terutama dalam pengaturan waktu dan keseimbangan aktivitas sehari-hari. Kuss dan Griffiths (2012) menambahkan bahwa kecanduan *game online* ditandai

dengan penggunaan berlebihan yang membuat prioritas belajar bergeser dan aktivitas akademik terabaikan.

Lemmens et al. (2015) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* ditandai oleh sejumlah aspek utama, yaitu preokupasi, yaitu individu terus-menerus memikirkan *game online* di luar waktu bermain; toleransi, meningkatnya kebutuhan untuk bermain lebih lama atau lebih sering demi kepuasan yang sama. Gejala putus (*withdrawal*), berupa respons emosional negatif saat tidak dapat bermain. Melarikan diri (*escape*), menjadikan *game online* sebagai sarana pelarian dari tekanan atau masalah. Masalah (*problems*), tetap bermain meskipun menyadari adanya gangguan sosial atau akademik. Penipuan (*deception*), menyembunyikan durasi bermain dari orang lain. Pengalihan (*displacement*), mengurangi aktivitas sosial lain demi bermain dan konflik (*conflict*), munculnya gangguan besar, seperti hilangnya hubungan penting atau kesempatan akademik akibat terlalu sering bermain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2018) di SMA Negeri 16 Makassar menemukan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar, di mana semakin tinggi intensitas bermain maka semakin rendah motivasi belajar siswa. Hasil serupa diperoleh oleh Henukh et al. (2022) di SMA Negeri 1 Lobalain yang menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Dewi et al. (2024) di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru yang menyimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam bermain *game online*, semakin rendah pula motivasi belajar yang dimiliki. Berdasarkan

fenomena tersebut serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Cikampek.”

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada penjabaran dalam bagian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek?”

C. Tujuan Penelitian

Fokus utama dalam penelitian ini adalah menelaah pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang psikologi pendidikan, terkait dengan pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendukung, menguatkan, atau memperbarui teori-teori yang telah ada, sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa memahami dampak kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar, sehingga mendorong siswa untuk lebih bijak dalam mengatur waktu bermain dan belajar.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam merumuskan strategi pembinaan dan pengawasan siswa, khususnya terkait pengelolaan penggunaan *game online* agar tidak mengganggu motivasi belajar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang akan mengkaji hubungan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar atau topik lain yang relevan.

