

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *Game Online*, *Game Online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *Game* sangat berkembang berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *Game Online* yang marak terjadi pada masa – masa sekarang ini. (Edrizal, F, 2018).

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya konteks tidak serius atau dengan tujuan refreking. *Game Online* adalah *Game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi dengan

rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota besar, tetapi kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau juga yang sering kita sebut dengan *Game Online* sudah menjamur dimana – mana (Tas'au, M. dkk, 2017).

Kecanduan *Game Online* pada siswa SMA menjadi isu yang semakin mendapatkan perhatian. Kecanduan tersebut dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk prestasi akademik, kesehatan fisik dan mental, serta hubungan sosial. Penting untuk memahami bahwa kecanduan *Game Online* dapat memengaruhi siswa laki- laki dan perempuan secara berbeda. Fenomena *Game Online* yang sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para siswa (Ramadhani, 2024).

Siswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan *Game* ini. Di tambah lagi siswa ini kebanyakan adalah urbanis – urbanis dengan gejala muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang siswa yang telah masuk masa remaja akhir ini akan mendapatkan kebebasan dalam menentukan sebagai aktifitas dalam kehidupan sehari – hari. Tentu saja banyak yang mendasari mengapa para siswa mau berlama – lama duduk depan komputer/*handphone*, lebih menyukai menjalani kehidupan dunia maya mereka dari pada dunia nyata sendiri. Karena banyaknya waktu yang

tersita untuk bermain *Game* mengakibatkan siswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari – hari.

Game Online sendiri sebenarnya menimbulkan berdampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain *Game Online* secara berlebihan dan dijadikan sebagai pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain *Game Online*.

Dampak dari kecanduan *Game Online* sendiri menurut penelitian (Nisrinafatin, 2020) dapat menurunkan motivasi belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf. Dampak lain yang disebabkan oleh bermain *Game Online* yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Terganggunya konsentrasi pada saat belajar dikarenakan siswa tidak semangat dalam belajar dan mengantuk akibat begadang semalaman hingga pagi untuk bermain *Game Online*, selain itu fokus siswa pada saat belajar tidak lagi pada materi pelajaran melainkan pada *Game Online* (Febriani, 2021).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati (2021) mengungkapkan bahwa siswa laki – laki cenderung lebih tertarik pada *Game* yang berorientasi aksi dan pertempuran, sementara siswa perempuan cenderung lebih tertarik pada *Game* yang melibatkan interaksi

sosial dan kreativitas. Hal ini dapat berkontribusi pada perbedaan tingkat kecanduan *Game Online* antara siswa Laki - laki dan perempuan di SMA.

Dengan memahami perbedaan ini, penting untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang tepat untuk mengatasi masalah kecanduan *Game Online* pada siswa SMAN 6 Padang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan siswa Laki - laki dan perempuan yang kecanduan *Game Online* pada siswa di SMA, dengan mempertimbangkan preferensi *Game*, faktor sosial, dan psikologis yang mempengaruhi kecanduan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMAN 6 Padang terlihat bahwa siswa banyak yang kecanduan menggunakan *Game Online*. Survey awal yang kecanduan *Game Online* dilakukan kepada siswa, pada setiap siswa kelas F pada umumnya anak-anak yang kecanduan *Game Online* aktif berjumlah kurang lebih 10 sampai 15 orang. Pada umumnya para siswa main *Game Online* pada saat jam istirahat dan bahkan tidak sedikit juga yang bermain *Game Online* ketika proses pembelajaran berlangsung. Para siswa bermain *Game Online* ketika jam istirahat tersebut dilokal, dikantin, bahkan saat belajar dan juga saat guru menjelaskan pembelajaran di depan kelas.

Tabel 1 siswa kelas F yang menggunakan *Game Online* di *Handpone*

No	Kelas	Katagori		Jumlah Sampel
		Laki-laki	Perempuan	
1	X F1	4	3	7
2	X F2	6	6	12
3	X F3	7	5	12
4	X F4	8	7	15
5	X F5	6	4	10
6	X F6	6	6	12
7	X F7	8	7	15
8	X F8	12	8	20
9	X F9	8	7	15
Jumlah		65	53	118

Berdasarkan tabel 1 diatas maka jumlah anak yang menggunakan *Game Online* pada *Handpone* sebanyak 118 orang. Dimana jumlah siswa laki- laki sebanyak 65 orang dan siswa perempuan sebanyak 53 orang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik meneliti tentang “ Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki – laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa bermain *Game Online* di kantin dan di lokal
2. Siswa bermain *Game Online* ketika belajar
3. Siswa mengabaikan tugas yang di berikan guru dan cenderung bermain *Game Online*
4. Siswa banyak menggunakan waktu untuk bermain *Game online* dibanding belajar
5. Stabilitas Fmosi siswa sering tidak terkendali ketika guru menegur untuk bermain *Game Online*.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan mencapai hasil yang diharapkan maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki - laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang “.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan tingkat kecanduan *Game Online* antara siswa laki – laki dan perempuan di SMAN 6 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki – laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang hendak di capai, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat di bidang pendidikan, adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini, peneliti dapat memperdalam ilmu pengetahuan yang terkait, khususnya pada bidang bimbingan konseling dan memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan mengenai Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki – laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Guru dan Kepala sekolah dapat memperhatikan siswa bagaimana Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki – laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang.

b. Bagi Guru BK/Konselor

Sebagai informasi untuk menambah pemahaman Guru BK tentang Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki - laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengantisipasi dan menambah informasi tentang Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* antara Siswa Laki - laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang.

d. Bagi penulis

Bagi penulis penelitian ini untuk memperoleh gelar S.Pd pada prodi Bimbingan Konseling di Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.