

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat pada zaman ini serentak membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan yang sangat menonjol pada era sekarang ini adalah internet. Internet telah menjadi salah satu sarana utama dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Hingga saat ini internet telah menghasilkan multi manfaat bagi manusia (dari anak-anak sampai orang dewasa). Salah satu manfaat internet yang cukup besar berhubungan dengan hiburan. Hal ini dialami oleh semua kalangan istimewa anak-anak dan remaja. Hiburan internet yang cukup banyak dinikmati adalah *game online*. *Game online* sering diidentikan dengan permainan video *game* dengan menggunakan jaringan internet (Matur et al., 2021).

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Meskipun *game online* dapat menjadi hiburan yang menyenangkan, namun kecanduan terhadapnya dapat memberikan dampak negatif pada prestasi akademik dan motivasi belajar siswa (Lebho et al., 2020).

Bermain *game* secara *online* menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal

hingga menjelang lanjut usia (Dewi et al., 2023). Perilaku anak-anak dan remaja yang memainkan *game online* ini menyebabkan timbulnya keprihatinan dari para orang tua dan guru, yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tadi tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka (Irawan & Siska W., 2021). Idealnya seorang siswa lebih mementingkan sekolah daripada bermain *game online* agar siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah (Abdi & Karneli, 2020).

Studi yang dilakukan oleh Lembaga Penelitian Teknologi Informasi (LPTI) tahun 2022 menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa SMA/SMK di Indonesia mengakui kerap memainkan *game online* selama jam pelajaran (Husain & Basri, n.d.). Data ini mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* telah menjadi masalah yang cukup serius di kalangan pelajar Indonesia. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus dan motivasi dalam belajar. Mereka cenderung lebih tertarik untuk menghabiskan waktu bermain *game* daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hal ini dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik dan kurangnya motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih tekun, disiplin, dan bersemangat dalam mengikuti

pelajaran serta mengerjakan tugas-tugas sekolah. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas, mudah putus asa, dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademiknya.

Fenomena kecanduan *game online* di kalangan siswa SMK Negeri 3 Mukomuko juga cukup memprihatinkan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, banyak siswa yang terlihat mengantuk di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan sering terlambat mengumpulkan tugas.

Tabel 1. Jumlah Siswa Yang Bermain *Game Online*

No.	Jurusan	Siswa Yang Memiliki Handphone	Siswa Yang Menginstal <i>Game Online</i>
1.	XI TKJ A	34	17
2.	XI TKJ B	32	13
3.	XI Multimedia A	33	8
4.	XI Multimedia B	27	11
5.	XI Akuntansi	30	5
6.	XI Tata Busana	34	16
7.	XI Tata Boga	12	6
Jumlah		202	76

Sumber. Guru SMK Negeri 3 Mukomuko

Dampak kecanduan *game online* tidak hanya terbatas pada prestasi akademik, tetapi juga dapat mempengaruhi aspek lain dalam kehidupan siswa, seperti hubungan sosial, kesehatan fisik, dan mental. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya, serta kurang memperhatikan pola makan dan istirahat yang sehat. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “**Hubungan**

Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah yang terjadi pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Mukomuko sebagai berikut;

1. Terdapat peserta didik yang tidak mengikuti kelas online, karena bermain *game online*.
2. Terdapat siswa hanya masuk ke kelas online di awal pembelajaran.
3. Terdapat beberapa siswa yang menurun motivasi belajarnya di karenakan kecanduan *game online*.
4. Terdapat banyak jenis *game online* yang menarik untuk di mainkan,membuat siswa kecanduan *game online*.
5. Siswa menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *game online*.
6. Siswa yang kecanduan *game online* kencederung mengabaikan orang-orang disekitarnya.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan mencapai hasil yang di harapkan maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Mukomuko”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini “Apakah terdapat Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mokomuko”.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dari segi teoritis adalah memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko.

a. Sekolah

Sebagai sumber informasi dan menambah pemahaman kepala sekolah tentang bagaimana Hubungan Kecandun *Game Online* dengan Motivasi Siswa SMK Negeri 3 Mokokmuko.

b. Wali Kelas

Sebagai informasi dan menambah pemahaman wali kelas tentang bagaimana Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mokokmuko.

c. Guru BK

Sebagai informasi dan menambah pemahaman Guru BK tentang bagaimana Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mokokmuko.

d. Peserta Didik

Sebagai informasi dan menambah pemahaman peserta didik tentang bagaimana Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa Kelas XI Negeri 3 Mokokmuko.

e. Bagi Penulis

Bagi penulis ini menambah pemahaman, pengetahuan dan wawasan penulis tentang bagaimana Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar Siswa Kelas XI Negeri 3 Mokokmuko.