

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Produk-produk dari teknologi informasi yang diciptakan juga beragam, seperti *smartphone*, laptop, dan juga komputer yang dapat digunakan oleh semua kalangan tak terkecuali anak-anak hingga orang dewasa. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak sekolah (Nisrinafatin, 2020).

Era *society* 5.0 memaksa setiap individu bisa menggunakan teknologi untuk melakukan kegiatannya sehari-hari. Semisal, siswa yang dituntut menggunakan *gadget*-nya untuk belajar secara *online* ketika masa pandemi covid-19 beberapa tahun lalu. Hingga saat ini, ujian sekolah masih menggunakan teknologi, baik itu melalui website maupun platform yang menunjang kelancaran ujian tersebut. (Novitasari, 2021). Sangat banyak fitur-fitur yang dihadirkan oleh produk teknologi informasi salah satunya dapat mengakses internet, dan juga *game online* di *smartphone*, komputer, maupun gadget lainnya.

Menurut Adams dan Rollings *game online* adalah game yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan oleh para pemain terhubung oleh jaringan internet (Pati, 2020). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan level tertentu. Trend yang berkembang

dikalangan anak-anak dan remaja saat ini banyak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* melalui gadget bersama teman-teman maupun bermain sendiri. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas kegiatan sehari-hari para siswa.

Tidak sedikit pula, siswa pada saat sekarang mengalami kecanduan bermain *game online*. Menurut Mark Griffiths pakar adiksi video game di Amerika dari Nowingham Trent University mengungkapkan penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain game online setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja (Rini, 2011).

Bagi siswa, bermain *game online* sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas *game online*, dan siswa berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam *game online* sesuai yang diinginkan oleh siswa. Selain karena permainannya yang menarik, kehadiran *game online* tentu menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi terganggu (Pati, 2020). Selain itu, sering bermain *game online* siswa menjadi malas untuk masuk sekolah sehingga sering bolos sekolah. Siswa juga malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah (Adiningtiyas, 2017). Kecanduan dalam bermain *game* ini

mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti akan berdampak pada aspek belajar. Kecanduan ini dapat menimbulkan rasa malas belajar hingga menurun minat belajar pada siswa yang dapat berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa (Harahap & Ramadan, 2021). Hal ini perlu diperhatikan oleh guru agar dampak dari game online tidak mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Melihat data, di SMK N 9 Padang hampir seluruh siswa mempunyai *smartphone*. Pengguna *smartphone* di kalangan siswa kelas XI berjumlah 390, dan sebagian kecil siswa yang tidak memiliki *smartphone*, berjumlah 26 siswa. Sehingga dapat dikatakan pengguna *smartphone* memiliki akses untuk bermain *game online*. Secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Jumlah Pengguna Smartphone

No.	Kelas	Pengguna <i>smartphone</i>	Tidak Memiliki <i>Smartphone</i>
1	XI Perhotelan 1	28	2
2	XI Perhotelan 2	30	2
3	XI Perhotelan 3	29	2
4	XI Perhotelan 4	30	1
5	XI Perhotelan 5	32	1
6	XI Perhotelan 6	30	1
7	XI Kuliner 1	31	2
8	XI Kuliner 2	31	1
9	XI Kuliner 3	30	3
10	XI Kuliner 4	29	3
11	XI Kuliner 5	28	4
12	XI Kuliner 6	30	3
13	XI Kuliner 7	32	0
Jumlah		390	26

Sumber: Observasi Peneliti 2024

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan dan membentuk sikap (Pratiwi & Yusnaldi, 2022). Dalam proses belajar

pastinya seseorang itu memiliki minat untuk belajar lebih giat lagi agar terlaksanakan dengan baik pula. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang. Faktor tersebut berawal dari lingkungan keluarga, lingkungan bermain maupun lingkungan disekolah. Dari faktor tersebut bisa saja merubah seseorang itu menjadi lebih baik atau malah sebaliknya. Apalagi dilingkungan yang mayoritasnya memiliki gadget dan bermain *game online* hal tersebut akan memungkinkan anak kita juga akan memintanya dan bermain bersama teman-temannya, sehingga tidak fokus lagi dan minat belajarnya menjadi menurun (Yusup et al., 2021). Minat sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan adanya minat belajar dalam diri siswa maka akan menimbulkan keingintahuan dan kesenangan dalam diri siswa untuk terus belajar.

Dari fenomena serta trend yang berkembang, peneliti mengamati di tengah kalangan siswa-siswa senang bermain *game online* pada saat proses belajar mengajar. Ketika guru menjelaskan materi siswa sibuk bermain smartphone, bahkan ada yang bermain *game online* di bangku bagian belakang. Peneliti juga mewawancarai guru BK di SMK N 9 Padang, terdapat siswa yang bolos sekolah untuk bermain game online di warung internet, maupun di kafe. Melihat hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “hubungan antara kecanduan *game online* terhadap penurunan minat belajar siswa di SMK Negeri 9 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan pada sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terdapat siswa yang masih bermain *game online* ketika proses pembelajaran berlangsung
2. Ada siswa yang mengalami penurunan prestasi belajar.
3. Ada siswa yang tidak mendengarkan guru ketika menerangkan materi pembelajaran di kelas
4. Ada siswa yang bolos sekolah dan pergi bermain *game online* di warnet
5. Masih banyak siswa sepulang sekolah pergi berkumpul dengan teman-teman di warung untuk bermain game online

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini “Hubungan antara kecanduan *game online* terhadap penurunan minat belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2024/2025.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang dikemukakan oleh peneliti diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana hubungan kecanduan game online dengan penurunan minat belajar siswa di SMK Negeri 9 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan menurunnya minat belajar siswa di SMK Negeri 9 Padang?

F. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat penelitian:

a. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan adanya korelasi antara kecanduan *game online* dengan menurunnya tingkat minat belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, dapat mengetahui apakah minat belajar siswa menurun dikarenakan kecanduan *game online*
2. Bagi subjek penelitian, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahamannya terutama dampak dari kecanduan *game online*.
3. Bagi lembaga penelitian, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih pemikiran mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap penurunan minat belajar siswa.