

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua sudah mendapatkan akses internet. Hal ini berarti saat ini, sebagian besar masyarakat Indonesia mampu menggunakan internet yang semakin mudah diakses, tidak hanya bagi warga perkotaan namun juga di pedesaan (Lutfiwati, 2018).

Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dicapai dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu *game* elektronik atau *game online* (Yulianti dkk., 2020). Saat ini, *game online* berkembang pesat, semakin lama waktu waktu bermain sensasi yang didapat akan semakin menarik bagi para pemainnya.

Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat pemainnya lebih senang bermain *game online* dari pada permainan konvensional, mulai dari efek tampilan, gaya permainan, layar permainan, resolusi layar, mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya sehingga membuat pemainnya merasa tertantang dan ingin memainkannya terus. Ada juga berbagai jenis permainan, seperti *game battle war*, *game* petualangan, *fighting*, dan jenis *game online* lainnya, yang

membuat *game* semakin menarik. Semakin menarik permainan, semakin banyak orang akan memainkan *game online* (Anwar & Winingsih, 2021).

Game online adalah sebuah permainan yang dioperasikan dengan menggunakan koneksi internet. *Game online* secara umum adalah sebuah video *game* yang hanya bisa dioperasikan bila ada koneksi internet. Menurut (PUEBI) atau pedoman ejaan bahasa Indonesia bahwa *game online* terdiri dari dua kata, *game* dan *online*, *game* merupakan seperangkat sistem yang biasa digunakan untuk bermain sedangkan *online* berarti sistemnya yang terhubung ke internet (Dari hastining dkk., 2019).

Kecanduan *media sosial* dan *game online* ini akan berpengaruh pada akademik peserta didik. Peserta didik yang akan lebih mengutamakan atau mementingkan untuk bermain *media sosial* dan *game online*, dari pada harus melakukan kewajiban serta tugasnya sebagai peserta didik di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan tugas–tugasnya sebagai peserta didik menjadi tertunda dan terbengkalai. Penundaan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya perlu menjadi perhatian khusus bagi guru bimbingan dan konseling (BK), terutama untuk yang kecanduan *media sosial* dan *game online*. Penundaan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya termasuk bentuk prokrastinasi akademik. Prokrastinasi perilaku menahan pengerjaan tugas yang dilakukan seseorang dengan sengaja meskipun mengetahui jika hal tersebut akan menghasilkan efek yang buruk. Menurut Solomon & Rotthblum (dalam Putro & Sugiharto, 2016).

Prokrastinasi merupakan kita cenderung menunda memulai atau menyelesaikan pekerjaan dan hanya melakukan kegiatan lain yang tidak berguna, sehingga mengurangi produktivitas setiap harinya. Menurut Rizki (dalam Muflihah & Afifatus, 2019)

mengemukakan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku bermalasan tapi dalam hal tugas akademik dimana dengan memilih melakukan kegiatan kurang bermanfaat serta menyenangkan agar terhindar dari kecemasan selama mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Rabu tanggal 4 Oktober 2023 di SMK Negeri 9 Padang, yaitu pada saat jam pembelajaran berlangsung di dalam kelas siswa banyak yang kurang fokus memperhatikan guru disaat memberikan materi, dikarenakan siswa lebih fokus menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Akibatnya siswa tidak memahami materi yang disampaikan dan tidak dapat mengerjakan tugas sehingga akhirnya siswa tersebut menunda-nunda tugas-tugas yang diberikan.

Temuan dari prokrastinasi akademik dari siswa yaitu mengatakan bahwa dampak negatif yang dirasakan dari melakukan prokrastinasi akademik yaitu banyak tugas yang menumpuk dan bermalasan dan suka menunda-nunda untuk mengerjakan tugas. Ada salah seorang siswa yang dipanggil keruang BK karena terdapat nilai yang kurang dikarenakan dia sering menunda-nunda tugas yang diberikan.

Temuan dari kecanduan *game online* dan prokratinasi akademik yang saya temukan disekolah yaitu saya menemukan sekelompok siswa yang bermain *game online* pada saat tidak ada guru yang mengajar mereka menggunakan kesempatan jam kosong untuk bermain *game* dibandingkan mengerjakan tugas yang di beri pada mereka dan mereka menunda-nunda mengerjakannya.

Masalah pengendalian emosi dan penggunaan waktu luang yang tidak produktif dalam kegiatan bermain *game online* masih menjadi tantangan yang dihadapi oleh

beberapa siswa. Beberapa siswa belum mampu mengendalikan emosinya saat bermain *game online*, seringkali mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan dan bahkan sampai memukul meja. Selain itu, ada juga siswa yang memanfaatkan jam kosong atau waktu luang mereka untuk bermain *game online*, dibandingkan dengan kegiatan belajar yang seharusnya menjadi prioritas.

Dari penjelasan diatas yang peneliti gambarkan kecanduan *game online* dan prokrastinasi akademik tertarik melakukan penelitian terhadap fenomena tersebut. Berdasarkan uraian diatas, peneliti terdorong untuk meneliti lebih lanjut tentang “Korelasi Kecanduan *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI di SMK Negeri 9 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian menidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada siswa di SMK Negeri 9 Padang kecanduan *game online*
2. Masih ada siswa yang menunda-nunda/prokratinasi mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
3. Masih ada siswa yang belum dapat memahami pelajaran yang diberikan karena lebih fokus bermain *game online*
4. Masih ada siswa yang belum bisa mengontrol emosi dalam bermain *game online* seperti mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan, memukul meja
5. Masih ada siswa yang menggunakan jam kosong/*free* untuk bermain *game online* dan dibandingkan belajar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini “apakah terdapat korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat penelitian:

1. Manfaat teoritis

Berdasarkan uraian di atas peneltian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat mengetahui apakah ada korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi.
- b. Bagi guru, menambah pengetahuan dalam mengetahui korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi.
- c. Bagi guru BK, untuk membantu meningkatkan korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinas,