

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat membantu manusia mengembangkan potensi melalui proses belajar. Sebagaimana tertuang di dalam UUD pasal 31 ayat 1 yang berbunyi setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan, dengan demikian jelas bahwa setiap orang berhak memperoleh pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkompeten dan berpengetahuan, generasi yang mampu memaksimalkan kemajuan yang telah dicapai dan dapat menghasilkan generasi yang memiliki rasa jati diri bangsa yang kuat (dalam Septiana, 2023).

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis. Pendidikan hendaknya mempersiapkan siswa di masa yang akan datang sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (dalam Asri Apriani,2023). Dengan demikian, siswa dapat melangsungkan kehidupannya dalam hidup bermasyarakat, sekolah merupakan salah satu tempat siswa mendapatkan pendidikan. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di sekolah sebagai besar bertujuan untuk mendidik siswa (dalam Nurfadilah Ramdani,2021).

Kemajuan teknologi informasi telah melahirkan budaya baru yang mempunyai nilai dan norma tersendiri sehingga menyebabkan remaja pilihan interaksi sosial yang luas seperti, menghabiskan waktu bersama

(Azwar, 2020). Salah satu contoh dari fenomena budaya ini adalah internet, di mana *game online* berfungsi sebagai bentuk hiburan yang populer, khususnya di kalangan pelajar. Terbukti bahwa banyak pelajar saat ini menghadapi dampak positif dan negatif dari keterlibatan mereka dalam bermain *game online* (Hidayat, 2020).

Belajar dan mengajar merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan di sekolah. Menurut W.S. Winkel (dalam Yasinta, 2023), belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara konstan dan berbekas. Dengan demikian, peserta didik dikatakan belajar apabila peserta didik melakukan kegiatan interaksi aktif dengan lingkungan sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai sikap. Menurut Herman Hudoyo (dalam Yasinta, 2023), mengajarkan adalah untuk melihat bagaimana proses belajar berjalan. Tidak hanya sekedar mengatakan dan memberikan instruksi atau tidak hanya membiarkan siswa belajar sendiri. Mengajar sebenarnya memberikan kesempatan kepada yang diajarkan untuk mencari, bertanya, menalar dan bahkan menebak dan mendebat. Oleh karena itu, mengajar bukan sekedar menyampaikan materi saja melainkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan idenya. Adapun pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yakni, Trianto (dalam Asri Apriani, 2023), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi

dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, selama proses pembelajaran berlangsung penting adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Asri Apriani, 2023), mengemukakan bahwa motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting untuk kehidupannya. Perubahan nilai-nilai yang dianut akan mengubah tingkah laku manusia dan motivasinya. *Game online* ini paling banyak digunakan oleh siswa. Karena dunia siswa memang identik dengan bermain.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya (Dani 2014). Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (*waronet*), ponsel *Android* dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut.

Dulu siswa hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh siswa

seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang siswa sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses internet. *Game online* hadir pada tahun 1960 (dalam Nurfadilah Ramdani, 2021) dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 (dalam Nurfadilah Ramdani, 2021) muncullah jaringan komputer berbasis paket. *Game online* akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi *egosentrис* dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan.

Minat belajar sangat penting sebab minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenangkan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa keterkaitan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya (dalam Nurfadilah Ramdani,2021). Dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian, tetapi sebenarnya antara minat dan perhatian mempunyai pengertian yang berbeda. Perhatian mempunyai sifat yang sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti rasa senang. Sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan

senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya minat belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar siswa (dalam Nurfadilah Ramdani,2021). Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 29 Juli 2024 di SMK Semen Padang terdapat beberapa siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa, berikut nama siswa dan permasalahan yang dialami oleh siswa yang mengalami kecanduan *game online* tersebut yaitu:

Tabel 1.Data data siswa yang memiliki *smartphone*

No	Kelas	Jumlah Siswa	Memiliki Android
1	X EI	14	14
2	X TM 1	26	26
3	X TM 2	28	28
4	X TM 3	25	25
5	XI EI	18	18
6	XI TM 1	24	23
7	XI TM 2	23	23
8	XII EI	14	14
9	XII TM 1	25	25
10	XII TM 2	21	21
TOTAL		218	217

Sumber Tata Usaha SMK Semen Padang Tahun 2024

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 29 Juli 2024 di SMK Semen Padang yaitu banyak terdapat peserta didik yang mempunyai android dan 1 siswa yang tidak mempunyai android karna mengalami ekonomi dan jika memulai ujian, siswa yang tidak mempunyai android tersebut bisa ujian di ruangan labor komputer yang sudah di sediakan oleh pihak sekolah .

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan selama PLK di SMK Semen Padang pada tanggal 29 Juli 2024 bahwa terdapat peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* yang dapat menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik di SMK Semen Padang, seperti yang peneliti ketahui bahwa pada saat proses belajar mengajar (PBM) berlangsung terdapat beberapa peserta didik pada setiap kelasnya yang sedang melakukan aktivitas lain, yakninya bermain *game online*, setelah diproses peserta didik yang bermain *game online* pada saat PBM berlangsung ternyata banyak dari peserta didik yang menyukai dan hobi bermain game online dengan jenis *mobile legend*, *PUBG*, *Free Fire*, selain itu akibat dari kecanduan *game online* ini, banyak diantara peserta didik yang tidak fokus dalam proses belajar, yang disebabkan karena peserta didik mengalami kurang tidur, dimana peserta didik tersebut tidur larut malam karena bermain *game online* yang dilakukan oleh peserta didik ini, serta diantara peserta didik ini juga sering telat datang ke sekolah karena efek dari tidur larut malam karena bermain *game online*. Peserta didik yang mengalami telat datang ke sekolah ini, setibanya sampai di sekolah akan mendapatkan

sangsi atau hukuman yang sudah ada di sekolah tersebut, karena melanggar aturan disiplin sekolah, dalam hal ini mempengaruhi minat belajar pada peserta didik tersebut. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan dari hasil observasi tersebut bahwa dengan kecanduan *game online* dapat menurunnya minat belajar para peserta didik.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik meneliti sebuah judul **“Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang Tahun Ajaran 2025/2026”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, banyak faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran siswa. Adapun permasalahan yang ditentukan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adanya siswa yang memiliki kecenderungan, karena bermain *game online*.
2. Terdapat beberapa siswa yang menurun minat belajarnya siswa dikarenakan kecanduan *game online*.
3. Terdapat banyak jenis *game online* yang menarik untuk dimainkan, membuat siswa kecanduan *game online*.
4. Terdapat siswa yang bermain *game online* 4 sampai 7 jam sehari, dan hal tersebut sangat mengganggu siswa dalam minat belajar.
5. Dengan bermain *game online* mengakibatkan siswa tidak dapat memanjemankan waktu, sehingga siswa lebih fokus untuk bermain *game online* dari pada belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak kecanduan *game online* di SMK Semen Padang?
2. Bagaimana indikator minat belajar siswa di SMK Semen Padang?
3. Hubungan antara dampak kecanduan *game online* dengan indikator minat belajar siswa di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran mengenai kecanduan *game online*?
2. Bagaimana gambaran mengenai minat belajar siswa?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguji seberapa besar tingkat kecanduan *game online*.
2. Menguji seberapa besar tingkat minat belajar siswa.
3. Menguji seberapa besar hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dari segi teoritis adalah memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan mengenai Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang.

a. Sekolah

Sebagai sumber informasi dan menambahkan pemahaman Kepada Sekolah tentang bagaimana Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang.

b. Wali Kelas

Sebagai Informasi dan menambahkan pemahaman wali kelas tentang bagaimana Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang.

c. Guru BK

Sebagai informasi dan menambah pemahaman Guru BK tentang bagaimana Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang.

d. Peserta Didik

Sebagai informasi dan menambahkan pemahaman peserta didik tentang bagaimana Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang.

e. Bagi Penulis

Bagi penulis penelitian ini menambahkan pemahaman, pengetahuan dan wawasan penulis tentang bagaimana Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SMK Semen Padang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti sebagai pelajaran untuk menambahkan pengetahuan dalam bidang penelitian ilmiah. Dengan melakukan penelitian akan mengetahui secara langsung apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Semen Padang tahun ajaran 2025/2026.
- b. Bagi guru dan orang tua dalam memahami tugas dan perkembangan yang dihadapi oleh siswa terutama untuk memahami hubungan kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa.
- c. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dapat memberikan pemahaman mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di dalam lingkungan sekolah.