

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Tahun 2019 ialah tahun dimana virus Covid-19 mulai menyebar di Indonesia, virus ini sangat cepat untuk menular kepada masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia. Penutupan sekolah-sekolah di Indonesia menyebabkan para siswa harus melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah atau biasa disebut dengan belajar secara daring atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Belajar secara daring merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik yang prosesnya menggunakan jaringan internet (Rigianti, 2020). Hal ini mendorong siswa untuk dapat mahir dalam menggunakan *gadget* dan internet untuk belajar pada masa pandemi.

Survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam *website* Data Indonesia, diketahui bahwa dari data usianya tingkat pengguna internet paling tinggi di kelompok usia 13-18 tahun (Indonesia, 2022). Internet merupakan hal umum bagi masyarakat Indonesia, tidak hanya dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran saja, akan tetapi dapat digunakan untuk mencari hiburan.

Pada survei di tahun 2023, masyarakat yang menggunakan internet di Indonesia mencapai 212,9 juta masyarakat. Dari jumlah tersebut, 98,3% menggunakan telepon genggam untuk mengakses internet. Selanjutnya, dari survei di Indonesia sebanyak 94.8% penduduk bermain *video games* (We Are Social, 2023). Masyarakat yang bermain *game online* terdapat dari para remaja hingga orang dewasa untuk mengisi waktu luang (Amin, 2021).

Pada era kemajuan teknologi, terdapat beberapa dampak negatif dari kemajuan teknologi yang berpengaruh pada karakter siswa, contohnya siswa yang menjadi pemalas. Perangkat dan internet yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar digunakan oleh siswa untuk bermain internet demi kesenangan semata, contohnya bermain *game* dan bermain sosial media (Waruwu, Sari, & Jalaluddin, 2020).

Pendidikan karakter adalah pembelajaran yang difokuskan pada pengembangan perilaku siswa yang didasarkan pada suatu nilai di sekolah

(Zahrudin, Shalahudin Ismail, & Aan Hasanah, 2020). Upaya penanaman nilai pendidikan karakter yang berlandaskan Pancasila kepada siswa tidak hanya melalui kegiatan belajar mengajar, akan tetapi juga melalui kebiasaan sehari-hari. Pembiasaan itu mengajarkan nilai yang baik dan yang tidak baik dan melakukannya dari lingkup dalam keluarga sampai masyarakat. Sebaik apapun perkembangan zaman tetap jagalah ketegakan nilai-nilai Pancasila dan tanamkan kepada siswa agar mereka dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari (Waruwu, Sari, & Jalaluddin, 2020).

*Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan menggunakan internet (Ernest, 2010). *Games* dapat menggambarkan permainan masyarakat yang biasa dan tidak biasa, dari permainan pengejaran dan romantis hingga pertarungan keuangan, kontes hukum, dan bahkan perang (Baird, 2020). Pada era sekarang, banyak *game online* yang populer dikenal di Indonesia, sehingga banyak remaja yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. *Game Online* yang familiar dimainkan di kalangan remaja banyak macamnya, diantaranya adalah *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Strumble Guys*, *PUBG*, *Apex Mobile*, dan lain sebagainya. Bermain *game* secara terus menerus, memungkinkan peningkatan remaja yang menjadi kecanduan *game online* (Rangkuti, Nasution, & Yurliani, 2020).

Pengguna *game online* merasakan rasa senang serta kepuasan. Kepuasan pemain saat memainkan *game* akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Penelitian oleh Yatan Pal Singh dkk, menghasilkan bahwa dari 128 mahasiswa terdapat 50,8% peserta penelitian menunjukkan ada peningkatan pada perilaku bermain *game online* (Balhara, Dheeraj Kattula, Swarndeeep Singh, Surekha Chukkali, & Rachna Bhargava, 2020). Kecanduan *game online* ditemukan di dunia nyata, seperti pada kasus dua anak usia sekolah menengah di Kota Cimahi yang berhenti sekolah selama satu tahun lantaran harus menjalani perawatan dan pemulihan kesehatan jiwa. Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan mengungkapkan dua anak itu mengalami kecanduan *game online* (Pradana, 2021).

Motivasi belajar adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar untuk terus berlanjut, dan memberi arah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. (Sardiman, 2016). Motivasi

merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar. Seseorang yang memiliki motivasi mempunyai kecenderungan untuk mengusahakan segala kemampuannya untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Gama Ayuningtyas Hadi Putri diketahui bahwa dari informan yang diteliti, kecanduan *game online* memiliki dampak negatif yaitu menjadi malas belajar sehingga mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, sering menunda aktivitas seperti makan dan sholat, bahkan menjadi kurang tidur. Akan tetapi terdapat dampak positif dari *game online*, bahwa *game online* dapat melatih otak, mengatur strategi dan kekompakan bersama teman (Putri, 2020). Penelitian juga dilakukan oleh Riza Rizkiana menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa tentu terdapat hubungan, dengan demikian hasil menunjukkan apabila siswa kecanduan bermain *game online* tanpa adanya kontrol, maka kecanduan bermain *game online* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Namun sebaliknya apabila siswa kecanduan bermain *game online* dengan adanya kontrol diri maupun kontrol orang tua maka kecanduan bermain *game online* tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa (Rizkiana, 2021).

*Game online* tidak selalu menjadi dampak negatif bagi siswa di Indonesia, pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Nico Suryanti menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak positif bagi penggunanya yaitu, dapat menghilangkan stress akibat rutinitas di sekolah, memberi pengetahuan mengenai pelajaran komputer, dan memberikan keterampilan penyelesaian masalah (*problem solving*) (Suryanto, 2015). Hal ini berarti bahwa *game online* jika digunakan di secara tepat dapat memberikan dampak positif. Akan tetapi jika digunakan secara tidak tepat dan tidak terkendali, *game online* akan memberikan dampak negatif kepada penggunanya.

Tidak luput dari ranah pendidikan di sekolah, sekolah berperan penting untuk membantu siswa dalam mengurangi kemungkinan terjadinya kecanduan *game online*, khususnya guru bimbingan dan konseling juga menjadi peran penting di sekolah dalam mengoptimalkan potensi siswa. Dalam jurnal karya Wei-Cheng J Mau dijelaskan bahwa hal yang dilakukan guru BK sekolah adalah (a) membantu siswa mempersiapkan diri untuk sekolah lanjutan; (b) membantu siswa meningkatkan prestasi di sekolah; dan (c) membantu siswa dengan

pertumbuhan/perkembangan pribadi (Mau, 2016). Kinerja guru BK di sekolah dilihat dari program konseling yang dibuat, program konseling sekolah bersifat perkembangan dan komprehensif. Program konseling dirancang untuk memfasilitasi pertumbuhan siswa dalam tiga bidang pengembangan siswa yaitu, pengembangan akademik, pribadi/sosial dan karir (Cinotti, 2014). Akan tetapi, tidak di semua negara bimbingan konseling di sekolah berjalan dengan lancar, pada jurnal karya Wambu & Fisher menyatakan bahwa sekolah di Kenya yang memiliki guru BK masih sedikit, kepelatihan untuk guru BK juga belum terlaksana dengan baik, dan di Kenya guru BK di sekolah berperan hanya untuk pengetasan masalah pada siswa saja. Dengan melihat kondisi sekolah di Kenya yang banyak memiliki masalah pada perilaku siswa, maka pada saat ini bimbingan dan konseling di Kenya sedang ditingkatkan (Wambu & Fisher, 2015).

Penilaian kinerja guru BK meliputi beberapa hal, diantaranya meliputi 1) Guru BK menunjukkan landasan keilmuan dan esensi layanan BK dalam perencanaan layanan BK; 2) Guru BK dapat melakukan perencanaan atau memilih instrumen, menganalisis data, mengaplikasikan, serta menggunakan hasil asesmen, dan 3) Guru BK dapat merancang program BK. Dalam jurnal penelitian karya Hanung Sudibyo menghasilkan bahwa kinerja guru BK masih rendah dikarenakan perencanaan program BK komprehensif tergolong rendah. Hal itu dapat dijelaskan dari indikator-indikator yang diteliti masih tergolong rendah meliputi 1) perencanaan instrumen; 2) melakukan asesmen kebutuhan peserta didik dan lingkungan; 3) mengolah dan menganalisis hasil data asesmen kebutuhan peserta didik dan lingkungan; 4) perencanaan program BK tahunan; 5) perencanaan program BK semesteran, dan 6) perencanaan rencana pelaksanaan layanan (Sudibyo, 2019).

Pada era perkembangan teknologi seperti saat ini berdampak besar kepada beberapa bidang, salah satunya bidang pendidikan. Bimbingan dan konseling sebagai peran penting dalam pendidikan juga harus bisa kreatif dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Melalui media-media interaktif pelayanan bimbingan dan konseling berbasis teknologi informasi inilah diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling yang efektif, variatif, dan tidak membosankan. Terjadinya pandemi Covid-19 pada tahun 2019 yang mengharuskan melakukan kegiatan pembelajaran di rumah, bimbingan dan konseling harus dapat

melakukan inovasi dalam pemberian layanan secara daring. Pemberian layanan bimbingan konseling secara daring dapat melalui media *online* dan *offline* diantaranya *whatsapp*, *google form*, *website*, *blog*, *email*, *facebook*, *google classroom*, *cyber counseling*, dan lainnya (Musdalifah, 2021). Sebagai salah satu contohnya ialah *cyber counseling* (konseling berbasis dunia maya) merupakan wadah untuk layanan konseling melalui media *videoconference*, yang memungkinkan bertatap muka secara *online*. Akan tetapi tidak semua guru BK dapat memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini. Dalam jurnal karya Triyono & Febriani dinyatakan bahwa salah satu permasalahan perkembangan teknologi informasi di bidang BK yaitu tidak semua guru BK mampu beradaptasi dengan teknologi informasi. Kurangnya kemampuan guru BK dalam menggunakan teknologi informasi akan berdampak terhadap proses dan hasil layanan (Triyono & Febriani, 2018). Dengan hal ini, diharapkan guru BK mulai dapat memahami pemanfaatan teknologi dan media sosial untuk melakukan layanan agar layanan bimbingan dan konseling dapat terus terlaksana secara efektif dan variatif.

Dalam POP BK dijelaskan bahwa bimbingan dan konseling saat ini merupakan upaya pengembangan potensi-potensi positif individu. Semua siswa berhak mendapatkan layanan bimbingan dan konseling agar potensi-potensi positif yang mereka miliki berkembang optimal. Pengembangan potensi-potensi positif memungkinkan individu mencapai aktualisasi diri. Meskipun demikian, paradigma bimbingan dan konseling ini tidak mengabaikan layanan-layanan yang berorientasi pada pencegahan (preventif) dan pengentasan masalah (kuratif) (Kependidikan, 2016). Dalam hal ini, BK menjadi ranah penting untuk memberikan layanan pencegahan dan pengentasan masalah bagi siswa yang mengalami masalah dalam pencapaian kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk juga dalam masalah kecanduan *game online* guru BK diharuskan mengerti, mencegah dan mengatasi hal ini jika terjadi pada siswa.

Peneliti memilih SMAN 15 Bandung sebagai populasi untuk dilakukannya penelitian. SMAN 15 Bandung menerapkan sistem pembelajaran secara *online* ketika masa pandemi 2019-2021. Peserta didik diajarkan untuk mengenali dan memahami unsur teknologi dalam pembelajaran, sehingga untuk saat ini peserta didik terbiasa untuk menggunakan teknologi. Termasuk informasi mengenai *game online* sudah tidak asing lagi didengar oleh siswa di sekolah, *game online* adalah

aplikasi yang sering pula terpantau dimainkan oleh pada siswa ketika jam pelajaran kosong. Kadang kala siswa di SMAN 15 Bandung bermain *game online* dengan teman-teman sekelasnya.

Dari sekian gagasan di atas, memunculkan kekhawatiran bagi peneliti jika hal ini tidak diteliti lebih lanjut, dikhawatirkan jika *game online* yang seharusnya dijadikan wadah untuk mencari hiburan pada waktu luang berubah menjadi kegiatan inti yang harus dilakukan sehari-hari dengan durasi yang panjang. Penelitian juga dilakukan untuk memberikan informasi kepada guru-guru, khususnya guru bimbingan konseling untuk lebih memerhatikan kembali kegiatan siswa di sekolah, dan dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan *game online* untuk meminimalisir dampak negatif dari kecanduan *game online*.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi proses dan hasil belajar. Seseorang yang memiliki motivasi mempunyai kecenderungan untuk mengusahakan segala kemampuannya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Siswa seharusnya mementingkan sekolah daripada bermain *game online* agar siswa tersebut dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif di sekolahnya. Tetapi pada kenyataannya, banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah (Dewandari, 2013).

Pada latar belakang di atas dicantumkan beberapa kasus mengenai kegiatan pembelajaran dan permasalahan mengenai motivasi belajar yang disebabkan oleh kecanduan *game online*. Maka dari itu, peneliti dapat mengemukakan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

- 1) Bagaimana tahapan kecanduan *game online* siswa SMAN 15 Bandung?
- 2) Bagaimana tipe motivasi belajar siswa SMAN 15 Bandung?
- 3) Apakah terdapat hubungan antara tahapan kecanduan *game online* dengan tipe motivasi belajar siswa di SMAN 15 Bandung?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dideskripsikan, maka tujuan penelitian yaitu untuk:

- 1) Mendeskripsikan tahapan kecanduan *game online* siswa SMAN 15 Bandung.
- 2) Mendeskripsikan tipe motivasi belajar siswa SMAN 15 Bandung.
- 3) Mendeskripsikan hubungan antara tahapan kecanduan *game online* dengan tipe motivasi belajar siswa SMAN 15 Bandung

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi untuk wawasan mengenai konsep kecanduan *game online* dan motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi mengenai fenomena yang terjadi pada lingkungan sekolah khususnya sekolah menengah atas.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi bimbingan dan konseling, penelitian mampu memberikan implikasi bagi layanan bimbingan dan konseling dalam upaya pencegahan, upaya mereduksi kecanduan *game online*, dan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bagi orang tua siswa, penelitian mampu memberikan wawasan mengenai fenomena yang terjadi pada aktivitas siswa sehingga orang tua diharapkan dapat membantu memaksimalkan layanan bimbingan dan konseling dalam keefektifan kegiatan pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab sebagai berikut.

Bab I yaitu pendahuluan, membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II yaitu kajian teori, membahas tentang konsep dasar motivasi belajar, dan konsep motivasi belajar.

Bab III yaitu metode penelitian, membahas desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV yaitu temuan dan pembahasan, membahas hasil atau temuan dari penelitian, pada bab ini berisi hasil hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa SMAN 15 Bandung.

Bab V yaitu penutup, membahas tentang simpulan penelitian dan rekomendasi kepada guru BK dan Peneliti selanjutnya.