

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin cepat kini berdampak pada perubahan dalam kehidupan masyarakat (Habtiah dkk., 2024; Hasanah dan Setiaji, 2019). Teknologi ini juga memberikan berbagai kemudahan dan hiburan bagi masyarakat. Salah satu indikator kemajuan teknologi adalah kehadiran internet, yang membuat akses ke berbagai aspek kehidupan menjadi lebih mudah (Gandur dkk., 2020). Salah satu hasil dari perkembangan teknologi berbasis internet adalah permainan *online*, atau yang lebih dikenal sebagai *game online* (Adam dan Rahman, 2023).

Berdasarkan data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta orang, dengan tingkat penetrasi sebesar 79,5% dari total populasi 278,7 juta jiwa. Kenaikan ini menandai pertumbuhan sebesar 1,31% dibandingkan tahun sebelumnya. Mayoritas pengguna internet berasal dari kalangan Gen Z (kelahiran 1997-2012), dengan kontribusi terbesar dalam jumlah pengguna. Selain itu, sekitar 78,6% dari penggunaan internet di Indonesia adalah untuk hiburan, termasuk bermain *game online* (Patria dkk., 2024).

Game online merupakan jenis permainan yang membutuhkan koneksi internet dan memungkinkan pemain untuk bermain dengan banyak orang, bahkan dengan mereka yang berada di lokasi yang jauh (Amran dkk., 2020).

Perkembangan *game online* yang pesat tidak lagi hanya terbatas pada *platform Personal Computer* (PC) (Rompas dkk., 2023). Saat ini, banyak perusahaan *game* yang menyediakan permainan yang dapat diakses melalui *smartphone*, memudahkan para pemain untuk bermain kapan saja. *Smartphone*, yang telah menjadi kebutuhan esensial bagi berbagai lapisan masyarakat, memiliki desain yang portabel sehingga mudah dibawa ke mana saja. Dengan adanya kemudahan ini, para *gamers* dapat bermain *game online* lebih fleksibel, baik di tempat umum, tempat kerja, maupun di sekolah.

Kemudahan akses *game online* melalui *smartphone* memungkinkan pemain untuk bermain di berbagai tempat dan waktu tanpa batasan. *Game online* di *smartphone* dapat diakses selama 24 jam sehari, sehingga memungkinkan para *gamers* untuk bermain kapan pun mereka mau. Penggunaan *smartphone* yang praktis dan akses *game* yang tidak terbatas berkontribusi pada peningkatan durasi bermain *game* di berbagai situasi. Namun, meskipun kemudahan ini meningkatkan popularitas *game online*, hal ini juga disertai dengan munculnya dampak negatif yang perlu diperhatikan.

Semakin tinggi budaya internet pada masyarakat di sebuah negara, maka negara tersebut akan menjadi tempat yang „subur“ bagi pertumbuhan kasus-kasus kecanduan yang tentunya berdampak negatif. Penelitian di Tiongkok selama pandemi COVID-19 melaporkan peningkatan prevalensi internet *addiction* hingga 36,7 % pada populasi umum, menunjukkan korelasi kuat antara penetrasi internet dan ketergantungan digital (Chen dkk., 2023). Selanjutnya,

studi penelitian Li dkk (2021) menegaskan bahwa kemampuan adaptasi budaya internet dapat memperlemah hubungan negatif antara penggunaan internet dan kecanduan, namun, di banyak negara dengan budaya internet yang sangat berkembang, kecanduan digital tetap merajalela karena desain *platform* yang memanfaatkan „*dark patterns*’ untuk mempertahankan pengguna aktif gemar bermain.

Kecanduan ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan sosial remaja. Para *gamers* sering kali mengorbankan waktu untuk kegiatan lain seperti hobi, tidur, belajar, atau bekerja. Selain itu, mereka juga cenderung mengabaikan interaksi sosial dengan teman dan keluarga, karena waktu mereka dihabiskan untuk bermain *game*. Akibatnya, keseimbangan kehidupan sehari-hari terganggu, yang berdampak pada kualitas hubungan sosial mereka dan tanggung jawab dalam kehidupan pribadi dan akademis.

Keseruan bermain *game online* sering kali membuat seseorang lupa waktu. Hal ini berdampak terutama pada pelajar, yang dapat mengabaikan tanggung jawab utamanya, yaitu belajar. Ketika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, mereka cenderung mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kecanduan. Jika kecanduan ini dibiarkan terus-menerus, dapat menghambat perkembangan remaja, motivasi belajarnya dan mempengaruhi prestasi akademik di sekolah .

Kecanduan *game online* yang mengganggu kegiatan belajar berkaitan dengan turunnya motivasi siswa untuk belajar (Kusumaningrum, 2021). Siswa yang kecanduan akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain daripada belajar, sehingga berdampak buruk pada akademik mereka. Akibatnya, perilaku seperti malas belajar, membolos, atau bahkan berbohong kepada orang tua demi mendapatkan uang untuk bermain *game online* semakin sering terjadi di kalangan pelajar. Fenomena ini tidak hanya merugikan prestasi siswa, tetapi juga mengganggu hubungan mereka dengan keluarga serta lingkungan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Wiguna dkk (2020) menemukan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara tingkat kecanduan bermain *game online* dengan rendahnya motivasi belajar, dengan nilai *p-value* sebesar 0,003. Ini menegaskan bahwa kecanduan *game online* dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, bermain *game online* selama waktu istirahat juga berpotensi mengganggu konsentrasi saat belajar di sekolah, yang pada akhirnya bisa berdampak pada penurunan prestasi akademik dan masalah tidur yang berkelanjutan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kecanduan *game online*, jika tidak dikendalikan, dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap proses belajar dan kesejahteraan siswa secara keseluruhan (Matur dkk., 2021).

Belajar merupakan aktivitas utama bagi seorang pelajar, yang melibatkan serangkaian kegiatan baik fisik maupun mental untuk mencapai perubahan

perilaku. Perubahan ini merupakan hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan mereka, yang meliputi aspek kognitif (pemikiran), afektif (emosi), dan psikomotorik (keterampilan). Melalui proses belajar, seseorang mengalami transformasi dari tidak mengetahui menjadi mengetahui. Agar proses belajar berjalan efektif, diperlukan motivasi yang kuat, karena motivasi bertindak sebagai dorongan atau kekuatan yang memacu individu untuk mencapai tujuan belajar dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul.

Motivasi merupakan faktor penting dalam proses belajar, karena tanpa motivasi, seseorang tidak akan terdorong untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi bertindak sebagai pendorong atau penggerak dalam kehidupan seseorang. Jika siswa tidak memiliki motivasi, mereka cenderung tidak melibatkan diri dalam kegiatan belajar. Motivasi ini bisa timbul dari tujuan tertentu, seperti keinginan untuk menjadi siswa yang cerdas atau mendapatkan nilai yang baik. Namun, motivasi belajar dapat berkurang atau bahkan hilang ketika siswa menghadapi berbagai tantangan, seperti masalah pribadi, kesehatan, atau kecanduan *game online*. Ketika siswa terus-menerus bermain *game online* di smartphone mereka, motivasi untuk belajar bisa menurun secara perlahan. Kecanduan *game online* menyebabkan intensitas bermain meningkat, yang pada akhirnya dapat mengalihkan fokus siswa dari belajar dan mengurangi motivasi mereka untuk mencapai tujuan akademik. Akibatnya, waktu yang seharusnya

digunakan untuk belajar sering kali dihabiskan untuk bermain *game*, sehingga prestasi akademik dapat menurun.

Siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan melihat *game* bukan lagi sekadar hiburan, tetapi sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Mereka mulai memprioritaskan bermain *game online* di atas tanggung jawab akademis, seperti belajar. Akibatnya, pola perilaku mereka berubah, di mana permainan *game online* dianggap lebih penting daripada kewajiban belajar. Seiring berjalannya waktu, tujuan belajar yang seharusnya dimiliki oleh siswa mulai menghilang, yang pada akhirnya berujung pada penurunan motivasi belajar. Saat motivasi belajar melemah, siswa semakin terjebak dalam pola kecanduan *game online*, yang berdampak negatif terhadap prestasi akademik dan perkembangan pribadi mereka.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa di sekolah tersebut sering bermain *game online* di rumah. Hal ini disebabkan oleh hampir semua siswa memiliki *smartphone* pribadi, sehingga mereka dapat dengan mudah bermain setelah pulang sekolah. Selain itu, di sekitar lingkungan sekolah juga terdapat warung yang menyediakan fasilitas internet. Dengan adanya akses ini, siswa tidak kesulitan mencari tempat untuk bermain.

Warung *wifi* beroperasi tanpa batasan waktu khusus bagi anak-anak, sehingga mereka dapat bermain *game* selama berjam-jam tanpa adanya pengawasan atau larangan. Hal ini memungkinkan mereka menghabiskan banyak waktu di tempat tersebut, tanpa ada yang memperingatkan mereka untuk

pulang ke rumah. Peneliti memilih SMA Negeri 1 Kayan Hulu sebagai lokasi penelitian karena beberapa siswa di sekolah tersebut menunjukkan perubahan perilaku dan penurunan prestasi belajar. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal, di mana peneliti mencatat bahwa siswa tampak kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya ditemukan banyaknya siswa saat dijam istirahat pertama maupun jam istirahat kedua berbondong-bondong mereka menuju tempat atau warung Wi-Fi dekat sekolahan dan bukannya menyantap makanan atau minuman yang dipesan melainkan bermain *game online* di *smartphone* masing-masing

Di dalam kelas, siswa-siswa tersebut lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan teman-temannya, dan bermain *game* di ponsel mereka. Akibatnya, nilai-nilai pelajaran mereka mengalami penurunan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang nilainya tidak memenuhi standar ketuntasan minimal. Selain itu, ada siswa yang membolos karena merasa takut menghadapi guru akibat tidak menyelesaikan tugas sekolah, yang disebabkan oleh kebiasaan bermain *game online* di rumah. Perilaku ini menunjukkan adanya dampak negatif dari kebiasaan bermain *game online*, yang mempengaruhi fokus motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti berminat untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai hal ini melalui penelitian tentang **“Hubungan Intensitas Bermain *Game online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan konteks latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Intensitas Bermain *Game online* di *Smartphone* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu?
2. Bagaimanakah Tingkat Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu?
3. Adakah Keterkaitan Antara Intensitas Bermain *Game online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kayan Hulu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu Tahun Ajaran 2024/2025”, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* di *smartphone* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kayan Hulu.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kayan Hulu.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya keterkaitan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kayan Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu yang berkaitan dengan hubungan antara intensitas bermain *game online* di smartphone dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kayan Hulu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Wali Kelas/ Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini dapat membantu wali kelas dan guru mata pelajaran dalam memberikan pendekatan yang tepat untuk siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi, sehingga diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada siswa mengenai pentingnya motivasi belajar dalam mencapai kesuksesan akademik.

c. Orang Tua

Penelitian ini memberikan informasi kepada orang tua agar mereka dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan melakukan pengawasan terhadap anak, sehingga dapat menghindari dampak negatif dari intensitas bermain *game online* dan mendukung peningkatan motivasi belajar.

d. Bagi Peneliti

Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada peningkatan wawasan dan pengetahuan, memperkaya pemahaman peneliti terkait hubungan antara intensitas bermain *game online* di smartphone dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian serupa, mengingat pentingnya motivasi siswa dalam mencapai kesuksesan akademik.

e. Lembaga Pendidikan STKIP Persada Khatulistiwa

Bagi Lembaga Pendidikan, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber ilmu dan untuk menambah wawasan tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* di smartphone dan motivasi belajar siswa, yang dapat digunakan sebagai acuan bagi seluruh civitas akademika STKIP Persada Khatulistiwa.

E. Variabel Penelitian

Dalam proses penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen atau variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat. Menurut Arikunto (2019: 161), Variabel dapat diartikan sebagai "objek penelitian atau hal yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian." Terdapat dua jenis variabel: variabel yang mempengaruhi disebut sebagai variabel penyebab, variabel bebas, atau variabel independen (X). Sementara itu,

variabel yang dipengaruhi disebut sebagai variabel tidak bebas, variabel terikat, atau variabel dependen (Y) (Arikunto, 2019) Penelitian ini berfokus pada hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kayan Hulu.

Dengan demikian, variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* pada *smartphone* sebagai variabel independen, sementara motivasi belajar siswa berfungsi sebagai variabel dependen.

F. Definisi Operasional

Operasional merujuk pada konsep abstrak yang digunakan untuk mempermudah pengukuran suatu variabel. Selain itu, operasional juga dapat diartikan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan atau pekerjaan penelitian. Definisi operasional mencakup karakteristik yang dapat diamati dari apa yang sedang dijelaskan, atau mengubah konsep yang bersifat konstruktif dengan menggunakan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diobservasi, diuji, dan diperiksa kebenarannya oleh pihak lain.(Pasaribu dkk., 2022).

1) Motivasi Belajar (Variabel Terikat)

Motivasi belajar merupakan aspek krusial dalam pendidikan yang dapat memengaruhi keberhasilan akademik siswa. Motivasi ini bisa bersifat intrinsik, di mana siswa belajar karena dorongan dari dalam diri mereka sendiri, atau ekstrinsik, yang berhubungan dengan faktor luar seperti

penghargaan atau pengakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa besar motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain, khususnya oleh intensitas bermain *game online* di *smartphone*.

2) Intensitas bermain *game online* di *smartphone* (Variabel Bebas)

Game online merujuk pada penggunaan *game* secara berlebihan yang dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari, termasuk pada kegiatan belajar. Ketika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*, hal ini bisa mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Penelitian ini akan meneliti bagaimana tingkat intensitas bermain *game online* di *smartphone* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, dengan harapan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang interaksi antara kedua faktor ini.