

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan termasuk penggunaan alat komunikasi yang lebih mudah, cepat dan praktis. Salah satunya adalah *smartphone* yakni perangkat teknologi yang memiliki multi fungsi dapat sebagai alat komunikasi, mencari informasi dan hiburan. *smartphone* sangat diminati oleh masyarakat sebagai alat komunikasi modern. Berdasarkan informasi Kominfo Lembaga riset digital marketing Emarketer pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan penduduk sebanyak itu, Indonesia akan menjadi negara pemakai aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Teknologi pada *smartphone* telah merubah orang dewasa bahkan sampai kepada anak-anak. Sebuah studi memperlihatkan dampak pemakaian *smartphone* pada anak usia dini. Kyung-SeuCho dan Jae-Moole (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "*Influence Of Smartphone Addiction Proneness Of Young Children On Problematic Behaviors And Emotional Intelligence: Mediating Self-Assessment Effects Of Parents Using Smartphone*". Hasil penelitian memaparkan semakin besar tingkat evaluasi diri orang tua terhadap pemakaian *smartphone* pada anak, semakin rendah pula efek kecenderungan kecanduan *smartphone* pada anak-anak terhadap perilaku bersalah. Yang artinya hal ini memperlihatkan bahwa pengaruh orang tua terhadap pemakaian *smartphone* bisa mengurangi dampak negatif pemakain *smartphone* secara berlebihan pada anak-anak.

Pendidikan saat ini bisa dianggap menjadi bagian yang amat krusial pada perkembangan anak. Pentingnya pendidikan buat anak sudah dibuktikan dengan adanya program pemerintah wajib belajar dua belas tahun. Pendidikan itu sendiri merupakan wadah untuk seseorang berkembang melalui proses-proses yang dialami yang dilakukan secara terstruktur dan terencana supaya pencapaian-pencapaian yang diinginkan dapat dilihat dari sikap dan perilaku yang ditunjukkan.

Pada Tahun 2019 didunia, khususnya indonesia sedang dilanda wabah *coronavirus* yang menghambat seluruh aktivitas termasuk pendidikan dalam proses belajar mengajar. *Coronavirus/virus corona* adalah virus yang menyebabkan Infeksi penyakit saluran pernapasan Dewi (2020, 56). Pada tanggal 18 maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan pada semua sektor sementara di tunda untuk mengurani penyebarluasan corona termasuk bidang pendidikan. Tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Kondisi Terpapar Penyebaran covid-19, diterapkan bahwa proses pembelajaran dilakukan dirumah masing-masing malalui daring dilakukan untuk memberi pengalaman belajar yang baru untuk siswa.

Dampak covid-19 merubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh berbasis *e-learning* dengan metode pembelajaran daring (dalam jaringan). Proses pembelajaran daring lebih menitik beratkan kepada Peranan guru yang harus lebih aktif dalam memfasilitasi pembelajaran dengan kompetensi yang dimiliki guru. Pembelajaran daring memiliki dinamika tersendiri dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring mempunyai hambatan yang lebih

banyak dari pada pembelajaran tatap muka dimana para siswa harus memiliki *smartphone* untuk menunjang untuk mengikuti pembelajaran yang dilakukan ditambah lagi siswa harus menyiapkan paket data untuk memudahkan siswa mengakses pembelajaran bukan hanya disitu saja lokasi/tempat tinggal siswa tinggal juga menjadi permasalahan yang dimana sangat sulitnya mengakses jaringan yang menghambat proses pembelajaran.

Smartphone yang digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran daring banyak disalahgunakan oleh siswa. Siswa lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk hiburan dan kecanduan bermain game *online* dari pada digunakan untuk belajar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menimbulkan banyak efek samping seperti perubahan perilaku yang berefek pada kesehatan dan sikap disiplin seorang siswa.

Mobile dalam FEBELIA (situs belajar bahasa inggris *online*) yang bermakna berpindah-pindah, bergerak, ponsel. *Game Mobile* merupakan suatu permainan yang menggunakan *smartphone* sebagai sarana untuk kecanduan bermain game (Setiawan, 2018), *Game* merupakan permainan yang paling sering dimainkan oleh siswa di *smartphone* baik yang dimainkan secara *online* dengan frekuensi kecanduan bermain game yang cukup sering. Menurut Limianto (2020, 50) salah satu yang dapat memicu efek negatif dari sebuah *game* yang dimainkan oleh para siswa yang berstatus masih sekolah adalah *Drop Out (DO)* sekolah, nikah muda, hingga munculnya sifat *introvet* atau tertutup dikalangan remaja. Disisi lain, Pemakaian *smartphone* yang tidak hanya digunakan untuk kecanduan bermain game, juga dapat digunakan untuk mencari berita melalui beberapa situs – situs/*website* yang harus dikelola secara bijaksana untuk mengatasi efek-efek

negatif yang ditimbulkan, sebab efek positif yang ditimbulkan pada sebuah internet di dalam *smartphone* kita dapat memperoleh informasi dan komunikasi yang bersifat global. Kemajuan teknologi yang disalahgunakan sebagaimana mestinya tentunya akan mendapai kualitas pendidikan yang menurun karena digunakan hanya untuk kecanduan bermain game sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Liminanto (2020) bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa.

Seorang siswa diharapkan memiliki tingkat kedisiplinan yang baik guna meningkatkan hasil belajarnya. Alasan mengapa disiplin belajar sangat dibutuhkan seorang siswa adalah untuk pengendalian diri, membentuk karakter yang bermoral Rahman (2011). Disiplin sangat penting kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar, sikap tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif untuk belajar dan belajar merupakan suatu proses perubahan yang diperoleh dari usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri Slameto (2013).

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang Guru Bimbingan Konseling (BK) di SMA Swasta Budi Satria Medan, saat ini penggunaan *smartphone* merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan *smartphone* siswa juga dapat mengakses pembelajaran, namun banyak siswa yang kurang disiplin dalam belajar seperti tidak aktif selama mengikuti pembelajaran, sulit untuk berkonsentrasi dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, seringkali tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa sering kali mengabaikan pembelajaran yang sedang berlangsung, sebab siswa lebih suka

kecanduan bermain game dengan *smartphone* dari pada mengikuti pembelajaran yang dianggapnya membosankan, hal ini yang menyebabkan kekwatiran oleh guru yang dapat menyebabkan kebiasaan kecanduan bermain game yang mereka lakukan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana hubungan kecanduan bermain game *mobile* dikalangan siswa sehingga kita bisa mengetahui bagaimana cara mengatasi kecanduan bermain game *mobile* agar bisa meminimalisir terjadinya perubahan perilaku disiplin belajar pada proses pembelajaran daring. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan Kecanduan bermain game *Mobile* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Daring Kelas XI Sma Swasta Budi Satria Medan Tahun Ajaran 2021/2022”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi suatu masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan Tahun Ajaran 2021/2022 masih tergolong rendah dalam mengikuti pembelajaran daring.
2. Siswa malas mengikuti pembelajaran daring yang dianggap membosankan dan lebih suka kecanduan bermain game *mobile*.
3. Siswa kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan lebih suka kecanduan bermain game *mobile* sehingga banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

4. Ketergantungan siswa kecanduan bermain game *mobile* pada saat mengikuti pembelajaran daring.

1.3 Batasan Masalah

Dari Penjelasan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Kecanduan bermain game *Mobile* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Daring Kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan Tahun Ajaran 2021/2022”

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini apakah ada pengaruh kecanduan bermain game *mobile* Terhadap disiplin belajar siswa mengikuti pembelajaran daring kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain game *mobile* terhadap disiplin belajar siswa mengikuti pembelajaran daring kelas XI SMA Swasta Budi Satria Medan tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil penelitian ini memiliki manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan informasi mengenai bahaya kecanduan bermain game *mobile*.
- b. Dapat memperdalam dan menambah wawasan bagi peneliti khususnya, pembaca dan sekolah tentang masalah disiplin belajar dikalangan siswa.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan informasi di bidang ilmu Bimbingan dan Konseling tentang informasi masalah disiplin belajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Dapat memberikan informasi positif agar dapat memberikan program kepada siswa agar dapat membatasi kecanduan bermain game.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Dapat memberikan informasi kecanduan bermain game serta pengaruh terhadap disiplin belajar belajar siswa. Kepada guru agar dapat membimbing siswa menggunakan teknologi dengan bijak, lebih memfokuskan pada aktivitas yang lebih positif, dan lebih memanfaatkan media untuk belajar.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan informasi untuk siswa agar terhindar dari kecanduan kecanduan bermain game yang berefek negatif bagi siswa.

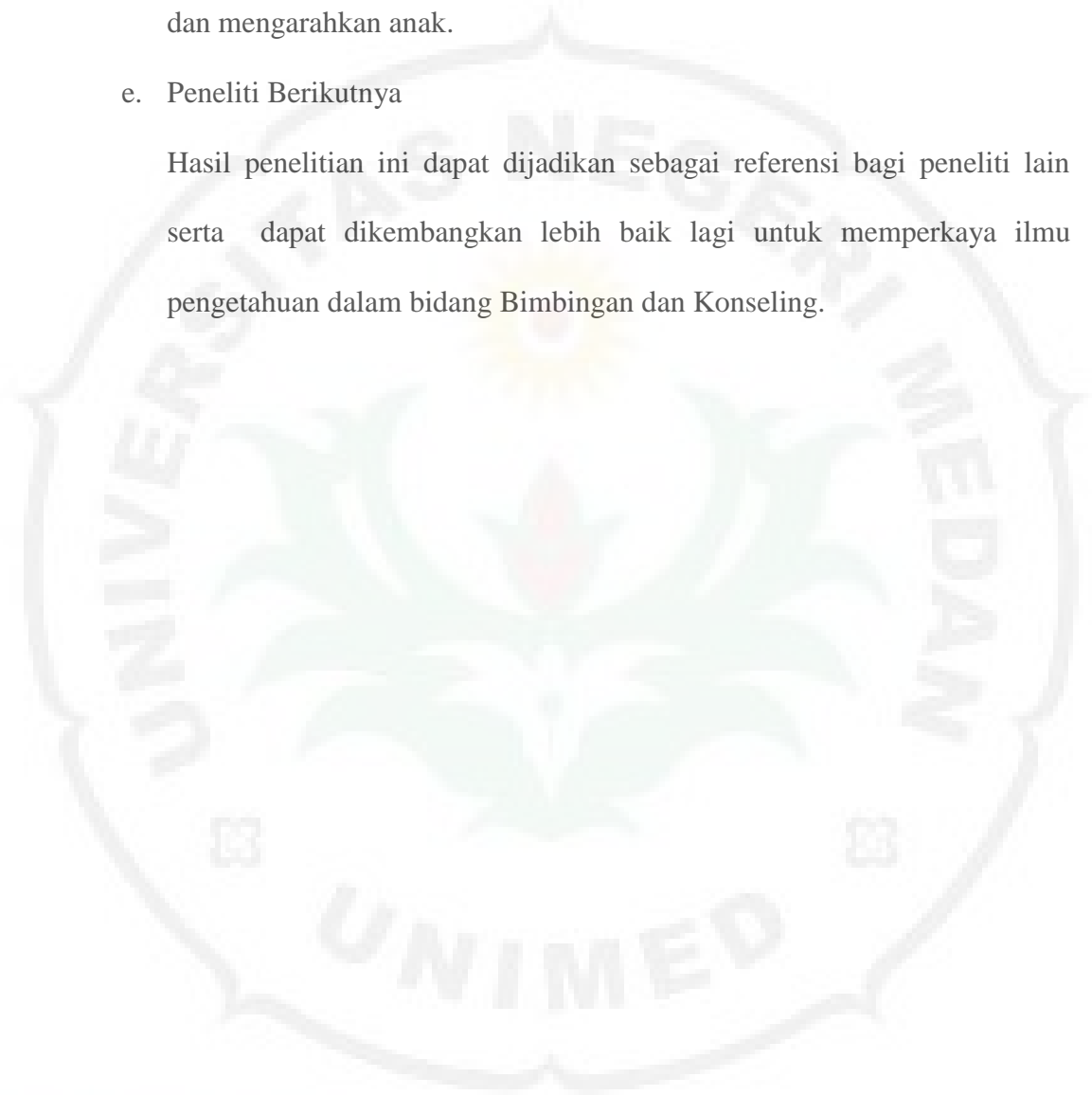
d. Bagi Orang Tua

Dapat menjadi informasi kepada orang tua tentang efek yang ditimbulkan kecanduan bermain game *mobile* dengan disiplin belajar siswa.

Sehingga orang tua memiliki wawasan untuk mengawasi, mengatur waktu dan mengarahkan anak.

e. Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain serta dapat dikembangkan lebih baik lagi untuk memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang Bimbingan dan Konseling.



THE
Character Building
UNIVERSITY