

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, mengatakan bahwa :

“Bimbingan dan Konseling sebagai bagian integral dari program pendidikan, merupakan upaya memfasilitasi dan memandirikan peserta didik dalam rangka mencapai perkembangan yang utuh dan optimal.”

Menurut Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi (2022) Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (dalam Marisyah & Firman 2019)

Seringnya siswa mengumpulkan tugas sekolah diakhir waktu, bahkan lewat dengan batas yang ditentukan. Hal ini disebabkan karena siswa merasa masih memiliki banyak waktu untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan sehingga mereka menunda-nunda mengerjakan tugas yang diberikan tersebut. Menunda adalah salah satu perilaku dan kebiasaan yang

kurang baik serta dapat menimbulkan dampak yang negatif di kehidupan kita.

Suatu pekerjaan yang tertunda bisa disebabkan karena kesibukan dalam menyelesaikan pekerjaan lain yang kurang mendesak tidak menjadi prioritas, selain itu menunda tugas / pekerjaan bisa dilakukan dengan sengaja karena rasa malas dan menjadi kebiasaan sehari-hari. Biasanya faktor utama menunda-nunda pekerjaan adalah sikap malas yang diikuti dengan anggapan bahwa masih banyak kesempatan untuk menyelesaikan kewajiban atau tugas-tugas yang harus diselesaikan (Rizkia, 2021)

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Ferrari & Tice, 2000), prokrastinasi atau menunda-nunda dapat dikaitkan dengan kecemasan dan ketakutan terhadap kegagalan. Menunda-nunda seringkali dianggap sebagai salah satu penghalang siswa untuk mencapai kesuksesan akademis karena dapat menurunkan kualitas dan kuantitas pembelajaran, menambah tingkat stres, dan juga dapat berdampak negatif dalam kehidupan siswa tersebut.

Siswa menunda menyelesaikan tugas dengan melakukan berbagai macam kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan proses penyelesaian tugas seperti asik menonton film / drama, berkumpul serta bersantai bersama teman-teman, bermain *game online*, mengakses internet ataupun bermain media sosial lainnya.

Zaman sekarang ini *handphone* tidak sekedar berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi saja tetapi juga dapat digunakan untuk bermain *game*,

hampir setiap anak mulai dari SD sampai dengan dewasa menyukai *game*. Salah satu perkembangan internet yang belakangan marak digemari adalah *game online*. Salah satu *game online* yang saat ini sering dimainkan oleh anak mulai dari anak SD sampai dengan dewasa yaitu *Mobile Legends* atau biasa dikenal dengan nama ML. Menurut data dari *google playstore* bahwa *game online mobile legends* ini telah dimainkan dan didownload oleh 500.000.000 (lima ratus juta) kali download dengan rating 12 lebih dan 32 juta ulasan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani, Sadiyah, Darma Putri, & Andana Pohan, 2020) didapatkan bahwa dari 87 siswa yang mengalami prokrastinasi akademik jatuh pada kategori tinggi diperoleh rata-rata skor 90,92 sehingga hal ini mengarah pada negatif.

Berdasarkan fenomena dilapangan, pada saat peneliti melakukan pra-penelitian berupa observasi pada tanggal 12 Mei 2023 dengan menggunakan pedoman observasi dan hasil observasi ditemukan bahwa dalam kesehariannya siswa SMA N 11 Muaro Jambi sering melakukan prokrastinasi akademik diantaranya ialah siswa suka menunda untuk menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada serta berbagai penjelasan diatas mengenai penggunaan *game online mobile legends* yang merupakan salah satu varian dari teknologi yang cukup menarik untuk ditinjau lebih dalam menyangkut prokrastinasi akademik maka peneliti memilih judul

Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMA N 11 Muaro Jambi.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yaitu :

1. Prokrastinasi akademik dalam penelitian ini yaitu berupa penundaan untuk menyelesaikan tugas sekolah.
2. Penggunaan *game online mobile legends* dalam penelitian ini yaitu siswa yang bermain *game* dalam rentang waktu 2-5 jam dalam sehari.
3. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat intensitas penggunaan *game online mobile legends* pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi?
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *game online mobile legends* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang peneliti harapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Untuk mengungkapkan tingkat intensitas penggunaan *game online mobile legends* pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi.
2. Untuk mengungkapkan tingkat prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi.
3. Untuk mengungkapkan hubungan antara intensitas penggunaan *game online mobile legends* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara tingkat intensitas penggunaan *game online mobile legends* dengan perilaku prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan serta bantuan bagi sekolah untuk membantu siswa yang sering menunda mengerjakan tugas terutama menunda mengerjakan tugas untuk bermain *game online*.

- b. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai wahana menambah pengetahuan dan keilmuan serta menjadi bahan perbandingan dan penelitian selanjutnya.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi bahan tindaklanjut pada subjek dan objek yang berbeda.

F. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis yakni “Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online mobile legends* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa SMA N 11 Muaro Jambi.”

G. Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kesalahan yang terdapat pada penelitian ini, oleh karena itu akan dijelaskan melalui definisi operasional sebagai berikut:

1. Prokrastinasi Akademik adalah penundaan yang dilakukan pada tugas formal seperti tugas sekolah secara sengaja dan merasa takut apabila tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut yang mencakup tindakan penundaan untuk memulai maupun mengerjakan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.
2. Penggunaan *game online mobile legends* adalah seberapa besar dorongan serta penarikan diri seseorang untuk dapat bermain *game online mobile legends* yang mencakup tindakan *compulsion* (dorongan

untuk terus-menerus bermain *game online mobile legends*), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi waktu yang digunakan), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

H. Kerangka Konseptual

