

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Rahman (Meutia, dkk 2020 : 29) menjelaskan bahwa perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dapat dilakukan didalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Piliang (Meutia, dkk 2020 : 432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkuat dengan buku pelajaran karena itu sudah bagian dari perkembangan zaman.

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya

perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Sebelum adanya permainan-permainan modern, kita telah mengenal permainan tradisional lebih dulu misalnya saja congklak, petak umpet, kelereng, masak-masakan, layangan, dan sebagainya. Akan tetapi pada era sekarang bermain permainan tradisional tidak lagi diminati dan menyenangkan bagi anak- anak usia sekolah dasar. Hal-hal yang dapat dipetik dari bermain permainan tradisional adalah permainan ini mengajarkan bagaimana caranya bekerjasama, saling tolong menolong, dan menghargai pendapat orang lain, selain itu permainan tradisional juga dapat menunjang perkembangan fisik seorang anak karena banyak permainan tradisional yang membutuhkan gerak aktif.

Permainan tersebut tidak lagi disukai pada era globalisasi karena sudah banyak permainan modern yang telah menggeser permainan-permainan tradisional salah satunya adalah *game online*. *Game adalah suatu bentuk permainan. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Kurniawan (Safitri, dkk 2020 : 98) game online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Game yang semula berbasis personal komputer dan dimainkan sendiri menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh dunia dengan syarat memiliki handphone (telepon genggam) dan terhubung internet. Banyak game online yang dapat diakses dengan jaringan internet melalui komputer, laptop, smartphone, dan tablet.*

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan.

Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan atau kebiasaan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantaranya yaitu anak menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong anak untuk bertindak asosial, menyebabkan anak menjadi malas belajar, kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain, Setiawan (Meutia, dkk 2020). Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik.

Siswa sebagai pelajar sekaligus calon SDM masa depan diharapkan sejak awal menunjukkan perilaku produktif yaitu mampu menyelesaikan tugas tepat pada waktunya dan sesuai dengan ketentuan. Untuk itu di harapkan siswa tidak

menunda waktu dan kesempatan dalam mengerjakan tugas yang di bebankan. Setiap bentuk penundaan yang dilakukan oleh siswa tidak bisa diabaikan begitu saja, karena semakin banyak menunda pekerjaan semakin jauh dari keberhasilan. Penundaan yang dilakukan pada umumnya akan membawa perasaan tidak menyenangkan bagi siswa berupa perasaan cemas, takut dan khawatir.

Penundaan melakukan pekerjaan lazim disebut dengan prokrastinasi. Knaus (Kurniawan, 2017) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah kebiasaan menunda suatu kegiatan penting dan tidak membuat tugas secara tepat waktu. Hal ini juga disampaikan oleh Prokrastinasi akademik menurut Ghufroon & Risnawati (Wicaksono, 2017 : 156) adalah: “jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik. Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi merupakan suatu perilaku yang bertujuan untuk menunda tugas yang berhubungan dengan tugas akademik yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dan mengganti aktivitas-aktivitas yang tidak penting sehingga tugas tidak dikerjakan. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa penundaan melibatkan emosi dan persepsi negatif tentang suatu kegiatan yang tidak menyenangkan. Dalam prokrastinasi individu atau remaja akan membuat alasan untuk membenarkan keterlambatan sehingga apabila penundaan menjadi kebiasaan dapat mengganggu produktivitas individu.

Solomon and Rothblum (Kagan, 2010)

*Describe the tendency of academic procrastination as completing homework, preparing for examinations or term papers at the last minute.*

*There are many reasons underlying the behavior of procrastination negatively affecting university life like all other areas of our lives. According to the studies regarding tendency to procrastination, the reasons were listed as poor time management skills, self-efficacy beliefs, discomfort regarding tasks, personal characteristics (responsibility, perfectionism, and neurotic tendency, etc),*

Menurut Basri (Rahman dkk, 2018 ) Prokrastinasi akademik dapat didefinisikan sebagai: 1) kecenderungan menunda tugas, 2) kecenderungan atau selalu mengalami kebimbangan menghadapi tugas. Prokrastinasi akademik membawa dampak negatif bagi siswa yang melakukannya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa prokrastinasi membawa dampak yang besar jika dibiarkan terus ada dalam diri anak. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah membentuk sifat pembohong, siswa akan menjadi terdorong untuk mencari alasan tidak mengerjakan tugas atau menundanya. Selain itu menimbulkan rasa cemas, takut, dan khawatir karena waktu mengerjakan tugas yang semakin sempit dan tugas yang belum terselesaikan. Jika prokrastinasi akademik dibiarkan berkelanjutan maka dampak yang akan terjadi adalah rendahnya prestasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan siswa tidak mengerjakan tugas sebagaimana mestinya. Waktu yang diberikan oleh guru tidak dimanfaatkan dengan baik, sehingga pada saat mendekati waktu pengumpulan tugas, siswa mengerjakan dengan tergesa-gesa. Tugas yang dikerjakan dengan tergesa-gesa hasilnya tidak akan optimal, selain itu siswa tidak memahami materi karena tidak sempat membaca kembali tugasnya.

Mengacu pada hal tersebut, dapat terlihat bahwa terdapat korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku menunda pekerjaan (prokrastinasi). Untuk mereduksi (mengurangi) intensitas bermain *game online* siswa agar tidak berkelanjutan, maka perlu diberikan suatu teknik untuk membimbing siswa dalam upaya mengurangi tingkat kecanduan *game online*. Dengan diberikannya suatu teknik perubahan perilaku, maka siswa dapat mengontrol dan mengarahkan perilakunya ke arah yang lebih positif, sehingga memberikan dampak yang positif bagi siswa.

Berdasarkan hasil studi awal siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu ditemukan berbagai fakta antara lain siswa sebagian besar sudah menggunakan handphone dan memainkan *game online* saat mereka di rumah setiap hari, terdapat beberapa siswa yang melakukan penundaan tugas yang akhirnya mereka beralasan lupa mengerjakan tugas dan sering terlambat saat mengumpulkan tugas. Temuan-temuan tersebut merupakan data empiric yang terjadi pada satuan pendidikan tentang *game online*. Hal ini dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan terdapat faktor-faktor penghambat dan pendukung. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang “Analisis Perilaku Prokrastinasi Dengan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dan Upaya Mereduksinya Pada Siswa SD di Desa Pucangsewu”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak permainan modern yang menggeser permainan tradisional.
2. Anak-anak sering beralasan lupa tidak mengerjakan tugas sekolah.
3. Waktu yang diberikan guru tidak dimanfaatkan dengan baik untuk mengerjakan tugas sekolah.
4. Banyak anak-anak yang mulai menyinggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern yaitu *game online*, dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan.
5. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu.
6. Kebiasaan peserta didik sering menunda saat mengerjakan tugas sehingga tidak menyelesaikan tugas tepat waktu.

### **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan pembatasan dan fokus penelitian sebagai berikut:

#### **1. Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang menjadi penelitian ini akan dibatasi yaitu dengan menganalisis perilaku prokrstinasi dengan kebiasaan bermain *game online* dan upaya mereduksi pada siswa.

#### **2. Fokus Penelitian**

Penelitian ini akan berfokus pada perilaku prokrstinasi yang dilakukan siswa dan kebiasaanya dalam bermain *game online* serta upaya orangtua

dalam mereduksinya. Subjek yang diteliti adalah siswa SD di Dusun Pucangrejo.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil kebiasaan bermain *game online* pada siswa SD Pucangsewu di lingkungan Desa Pucangsewu?
2. Bagaimana perilaku prokrastinasi dengan kebiasaannya bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan Desa Pucangsewu?
3. Bagaimana upaya mereduksi perilaku prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan Desa Pucangsewu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan profil kebiasaan bermain *game online* pada siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu
2. Mendiskripsikan perilaku prokrastinasi dengan kebiasaannya bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu
3. Mendiskripsikan upaya mereduksi perilaku prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoretis

- a. Melengkapi teori sebelumnya tentang perilaku prokrastinasi dan upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online*
- b. Menambah pengetahuan tentang perilaku prokrastinasi dalam bermain *game online* dan upaya mereduksinya

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengetahuan mengenai perilaku prokrastinasi saat bermain *game online* dan upaya mereduksinya
- 2) Menambah pemahaman baru tentang istilah prokrastinasi dan *game online*

#### b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dalam mereduksi perilaku prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online*
- 2) Guru dapat mengetahui langkah selanjutnya untuk memberikan bimbingan kepada anak didiknya.

#### c. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat mengurangi perilaku prokrastinasi dengan bermain *game online*

2) Siswa dapat mengevaluasi diri untuk menghindari sebab-sebab terjadinya prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online*

d. Bagi orangtua

1) Penelitian ini dapat membantu dan menjadi bahan pengetahuan orangtua dalam menyikapi perilaku prokrastinasi dengan bermain *game online* dan upaya apa saja untuk mereduksinya.

