

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dalam menciptakan produk-produk baru dapat digunakan untuk mempermudah aktifitas pendidikan. Produk-produk tersebut seperti komputer, telepon genggam, dan internet. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya dikalangan anak sekolah. Salah satu darilayanan teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa yaitu internet. Internet menyediakan berbagai hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *game online*.

Menurut Hurlock (2013) anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepak bola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan-permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak-anak lebih cenderung menyukai bermain *game online*.

Menurut Adamns dan Rollings (dalam Pratama, 2007) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak manusia, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan dengan jaringan internet. *Game online* mempunyai daya tarik yang membuat para siswa lebih mementingkan permainan dari pada belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan setiap hari. *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif. Menurut Kurniawan (2017) *game online* akan menghilangkan kepenatan atau sekedar melakukan penyegaran otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat siswa terikat. Intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang berdampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak negatif akibat tingginya intensitas bermain *game online* yaitu remaja menjadi tidak memiliki prioritas yang tinggi dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Mendorong remaja bertindak sosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas.

Menurut Suryabrata (2015) *game online* adalah suatu tantangan baru bagi para pelajar seperti siswa-siswi sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan. Hal ini dikarenakan pada masa ini adalah masa perkembangan. Dalam psikologi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah menurut paham konvergensi bahwa didalam perkembangan individu baik dasar atau pembawaan maupun lingkungan memainkan peranan yang sangat penting. Selanjutnya Surbaki (2017) *game online* adalah salah satu kemajuan teknologi dibidang hiburan yang berbentuk permainan atau biasa disebut *game*. *Game online* salah satu jenis permainan yang memanfaatkan perangkat yang terkoneksi jaringan internet sebagai medianya. *game online* dapat berkisar dari permainan yang sederhana berbentuk teks sampai grafis yang kompleks, memiliki kelebihan yaitu bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara kebersamaan, banyak tersedia secara gratis, dan tersedia berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*.

Game online adalah aktivitas manusia yang dilakukan untuk menghibur dan menyenangkan diri. *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, zaman dulu *game online* hanya bisa diakses dengan menggunakan komputer saja tetapi saat ini *game online* bisa diakses menggunakan *handphone*. *Game online* dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama di depan komputer, pemain *game online* begitu menghibur membuat para pemain *game* menjadi melupakan waktu belajarnya, melupakan hal lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut berimbas terhadap prestasi akademik yang didapat oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan menurunnya prestasi belajar. *Game online* adalah aktivitas manusia yang dilakukan untuk menghibur dan menyenangkan diri. *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, zaman dulu *game online* hanya bisa diakses dengan menggunakan komputer saja tetapi saat ini *game online* bisa diakses menggunakan *handphone*. Permainan *game online* juga bisa menghambat siswa dalam belajar atau tidak suka membaca. Hal ini dikarenakan kecanduan yang berlebihan dapat membuat siswa memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua dan maupun terhadap orang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan, biasanya siswa mempergunakan waktu 2 sampai 4 jam untuk bermain *game online*. Siswa yang sudah bermain *game online* biasanya akan bermain terus-menerus karena siswa tersebut sudah kecanduan *game online*. Dampak positif *game online* diantaranya: meningkatkan konsentrasi karena dalam mengakses *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi, mengembangkan

daya berpikir penalaran, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres. Sedangkan dampak negatif dari *game online* adalah: membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, menurunkan kebugaran tubuh, merusak mata dan juga saraf, berkurangnya sosialisasi, dan menurunnya motivasi belajar.

Menurut Winkel (2004) motivasi belajar adalah segala usaha didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Menurut Sardiman (2012) motivasi belajar adalah hal yang sangat penting bagi pencapaiannya kinerja atau prestasi belajar. Menurut Yamin (2007) daya penggerak yang akan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan. Motivasi adalah motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah semangat dan merasa senang untuk belajar, semakin besar motivasi untuk belajar siswa maka besar pola yang dimiliki untuk belajar. motivasi adalah keadaan dalam pribadi individu yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu. Hal ini akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga siswa akan sungguh- sungguh dalam belajar dan akan memotivasi, agar tercapainya prestasi belajar yang baik. Motivasi belajar sangat sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dan meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan kenyataan bahwa para siswa, kelas VII SMP Negeri Neonbat adalah: kecanduan bermain game ditempat-tempat umum maupun di sekolah siswa bermain game First person shooter, cross-platform online, browser games. Meskipun demikian pada saat jam pelajaran berlangsung merupakan kenyataan bahwa siswa tergolong cukup aktif karena cukup memiliki motivasi belajar. Tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan di rumah juga dilaksanakan dengan cukup baik.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Neonbat. Peneliti berhipotesis terduga ada pengaruh positif game online terhadap motivasi belajar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah: apakah ada pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri Neonbat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar Siswa kelas VII SMP Negeri Neonbat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi kedalam dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Peneliti ini diharapkan mampu memberikan penambahan keilmuan psikologi terutama yang berkenaan dengan hubungan *game online* dengan motivasi belajar siswa. Manfaat praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:.

- a. Bagi Guru, dapat memanfaatkan *game online* dalam pembelajaran agar siswa dapat terhindar dari kecanduan *game online* yang berdampak negatif terhadap motivasi belajar.
- b. Bagi siswa, memberikan informasi sejauh mana keterkaitan *game online* dengan motivasi belajar sehingga dapat meminimalisir dampak negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, memberikan informasi sejauh mana *game online* dapat menyebabkan siswa menjadi kecanduan sehingga para guru melakukan pendekatan secara personal kepada siswa untuk mencegah dampak dari *game online*.