

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata.

Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat sekarang. Khususnya masyarakat dengan budaya ketimuran saat ini seperti Indonesia. Akibatnya, segala informasi yang bernilai positif dan negatif, dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan dengan mudah diakses adalah game online.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umumnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah

game online juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah “Game Center” yaitu tempat bermain khusus game online cukup besar. Realita pada masyarakat kita dikota maupun didesa game center sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang.

Menurut Rahmatsyam Lakoro (2008:17) citra *game online* di masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*). *Game online* menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan menempatkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar sampai mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak

menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar, hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu.

Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online menurunkan motivasi belajar mereka.

Uraian di atas membawa kita pada suatu kesimpulan bahwa remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan observasi pendahuluan di SMK Swasta Budisatrya Medan sebagian siswa yang kecanduan game online, dari keseluruhan kelas XI AP yang di observasi dengan jumlah sampel 40 siswa hanya 15 siswa atau 37,5% yang memiliki motivasi belajar baik berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Jika dilihat akhir-akhir ini, banyak warnet-warnet yang berlokasi di dekat sekolah, umumnya pengusaha warnet menyediakan fasilitas bermain game online ini membuat pelajar lebih tertarik untuk bermain game online dibandingkan berangkat kesekolah.

Maraknya game online saat ini menjadi bahasan cukup penting bagi sebahagian orang tua yang memiliki anak terutama anak remaja karena anak remaja ini mempunyai emosi yang tidak stabil atau sering berubah-ubah. Maraknya game di komputer yang mengandung berbagai bentuk kekerasan menimbulkan keresahan bagi para orangtua. Kekhawatiran orang tua dengan maraknya game online yaitu para orang tua khawatir gairah belajar anaknya menurun, dan juga apa yang diperintah orang tua di keluarga tidak diperdulikan si anak akibat pengaruh game online.

Peranan keluarga dalam hal ini sangat penting untuk menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat. Berbagai peranan orang tua yang terdapat di dalam keluarga adalah ayah sebagai kepala keluarga, ibu sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya. Untuk mendidik anak, keluarga sangat berperan penting untuk melaksanakan peranan psikososial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial, dan spiritual.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis identifikasi masalahnya meliputi:

1. Intensitas bermain game online membuat siswa malas belajar dan berangkat sekolah.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun motivasi belajar.
3. Adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016

1.3 Batasan Masalah

Melihat sangat luasnya permasalahan yang akan diteliti dan dapat menimbulkan bermacam penafsiran, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Kearsipan di kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016??”

1.5 Tujuan Penelitian

Pada dasarnya tujuan penelitian merupakan sasaran utama yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan yang dilakukan. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui sebesar apa pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Kearsipan di kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016”

1.6 Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dengan candu game online dan lingkungan sosial game center.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
 - b. Memberikan pemahaman akan pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game center terhadap motivasi belajar siswa.