

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi merupakan satu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti ia telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh kesuksesan dalam kehidupan.

Sardiman (2006:73) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*felling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Mulyasa (2003:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang peserta didik juga akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

Koeswara, (dalam Mudjiono 2002:80) mengatakan bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seseorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar. Motivasi belajar itu ditandai oleh jangka panjang, kualitas keterlibatan di dalam

pelajaran dan kesanggupan untuk melakukan proses belajar (ejournal Ilmu Komunikasi, 2013:1).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan.

Namun, jika dilihat pada masa sekarang ini motivasi belajar anak sangat rendah. Seperti halnya yang terjadi di desa Gonting Mahe terdapat rental- rental *playstation*. Harga yang diberikan untuk bisa memakainya juga relatif murah yaitu Rp 3000/ jam. Banyak anak-anak yang menghabiskan uang sakunya untuk bermain *playstation*. Awalnya mereka hanya bermain satu sampai dua jam saja. Namun sifat game yang bisa menimbulkan kecanduan menyebabkan banyak anak yang lupa waktu dan lupa akan kewajibannya untuk belajar. Hal ini dilihat dari pengunjung rental yang semakin ramai meski di jam belajar sekolah. Banyak anak-anak yang bolos sekolah hanya untuk bermain *playstation*. Hal tersebut terjadi dikarenakan mereka mulai mengenal teknologi *modern*. Di era modernisasi seperti sekarang ini, terjadi berbagai macam perubahan di segala bidang dan tidak dapat dipungkiri Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang pun ikut dalam perubahan yang semakin kompleks. Indonesia sebagai negara berkembang cenderung menjadi konsumen teknologi canggih dari negara maju sebagai penciptanya.

Menurut Soekanto (2010:259) perubahan-perubahan yang ada dalam masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya. Masyarakat Indonesia dahulu masih tergolong sangat sederhana. Tingkat kesederhanaan dan kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi, misalnya saja teknologi komunikasi.

Teknologi modern dapat dilihat sebagai sebuah perubahan menuju kehidupan masyarakat yang lebih baik. Teknologi modern ini mencakup berbagai macam alat pemenuhan kebutuhan manusia yang dirancang atau dibuat secara canggih. Salah satu perubahan mencolok dalam bidang teknologi adalah munculnya alat-alat permainan baru bagi anak-anak dan remaja. Anak-anak khususnya remaja awal hingga remaja akhir merupakan tahap perkembangan manusia yang paling rentan dengan pengaruh lingkungannya. Hal tersebut dikarenakan usia yang masih labil sehingga mudah terpengaruh oleh lingkungannya. Pada tahap usia 13-15 tahun merupakan tahap perkembangan signifikan anak mulai dari perkembangan fisik maupun psikisnya. Anak yang mulai beranjak dewasa akan memiliki rasa ingin tahu yang banyak dan merasa sudah mampu menentukan pilihannya.

Dengan adanya teknologi juga dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar anak. Menurut Afifudin, (dalam Ridwan, 2008) ada beberapa faktor menurunnya motivasi belajar adalah :

1. Guru Tidak Memberikan Motivasi Kepada Siswa.
2. Siswa Tidak Menyukai Cara Pengajaran Guru
3. Siswa Tidak Menyukai Mata Pelajaran Tertentu
4. Lemahnya Motivasi Dalam Diri Siswa Sendiri

5. Siswa Bermasalah
6. Kurangnya Perhatian Orang Tua di Rumah
7. Pergaulan Buruk
8. Faktor Kemajuan Teknologi

Diantara faktor tersebut, faktor kemajuan teknologi diprediksi sebagaipenyebab yang utama dalam menurunnya motivasi belajar anak. Paradigma dalam sebuah perkembangan tekhnologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan tekhnologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online seperti *Playstation* menurunkan motivasi belajar mereka.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online seperti bermain *Playstation* 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 atau 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.

Playstation diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak-anak dan remaja. Kehadiran aplikasi permainan dalam *Playstation* ini dikemas dengan sangat menarik dengan pilihan aplikasi permainan yang sangat banyak. Menurut Bahtiar, (2013) permainan *playstation* menyuguhkan

permainan-permainan yang sifatnya individualis tidak melibatkan anak-anak dalam grup. Kehadiran permainan modern mengakibatkan jarang terbangunnya keakraban seperti pada saat memainkan permainan tradisional yang dimainkan dengan banyak orang. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut.

Pada masyarakat Desa Gonting Mahe juga terlihat fenomena anak-anak dan remaja yang sudah sangat jarang memainkan permainan tradisional, namun cenderung memainkan permainan modern. Anak-anak dan remaja jarang memainkan permainan tradisional karena adanya rental playstation yang menyuguhkan permainan-permainan yang menarik, sehingga mendorong anak-anak untuk mengunjungi rental tersebut. Perilaku anak-anak dan remaja di Desa Gonting Mahe juga sudah mulai tampak berubah. Dahulu anak-anak dan remaja masih sangat sering terlihat berkumpul bersama teman-teman sebayanya, namun untuk saat ini anak-anak dan remaja lebih bersifat individual dan kemampuan sosialnya semakin berkurang.

Berdasarkan uraian gejala masalah yang dikemukakan diatas, dapat diketahui bahwa banyak faktor yang dapat menentukan motivasi belajar, termasuk permainan. Sejauhmana permainan *playstation* ini dapat memengaruhi motivasi belajar anak perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Playstation Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 13-15

Tahun Di Desa Gonting Mahe Kecamatan Sorkam Kabupaten Tapanuli Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi faktor-faktor yang dapat diprediksi memengaruhi motivasi belajar anak usia 13-15 tahun masalah antara lain :

1. Bermain game *Playstation*.
2. Sifat game yang menimbulkan rasa ingin terus bermain (kecanduan) menyebabkan anak lupa akan kewajibannya untuk belajar.
3. Banyak ditemukan anak yang bermain game (*Playstation*) tidak fokus dalam menerima pelajaran.
4. Menurunnya motivasi belajar anak.
5. Tertinggalnya permainan tradisional dengan adanya rental *Playstation*.
6. Anak menjadi pribadi yang individualis.
7. Game (*Playstation*) dapat mengganggu proses kegiatan akademis anak.

C. Batasan Masalah

Motivasi belajar anak usia 13-15 tahun dapat dipengaruhi banyak faktor, namun dalam penelitian ini dibatasi hanya pada faktor permainan modern game online (*Playstation*) di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut adalah :

1. Bagaimana motivasi belajar anak usia 13-15 tahun di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah?
2. Bagaimana perilaku anak yang bermain *Playstation* di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah?
3. Apakah terdapat pengaruh bermain *Playstation* terhadap motivasi belajar anak usia 13-15 tahun di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian untuk mengetahui :

1. Motivasi belajar anak usia 13-15 tahun penggemar *playstation* di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah?
2. Mengetahui perilaku anak setelah bermain *Playstation* di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah?
3. Pengaruh bermain *Playstation* terhadap motivasi belajar anak usia 13-15 tahun di Desa Gonting Mahe, Kecamatan Sorkam, Kabupaten Tapanuli Tengah?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari segi pengembangan ilmu atau teoritis dan bagi kepentingan atau praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai bahan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan sosial dibidang ilmu yang sesuai dengan kajian penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak terutama;

- a. Bagi masyarakat, memberikan informasi bahwa bermain playstation dapat mempengaruhi motivasi belajar anak usia 13-15 tahun di Desa Gonting Mahe Kecamatan Sorkam Kabupaten Tapanuli Tengah.
- b. Bagi kalangan akademis, untuk menjadi bahan masukan bagi pendidik dalam mengawasi peserta didik dalam memanfaatkan internet, terutama pada kegiatan bermain playstation agar lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai bahan masukan yang mengkaji atau meneliti masalah yang sama.
- d. Dan sebagai bahan masukan kepada jurusan Pendidikan Luar Sekolah, kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.