

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi merupakan salah satu aspek psikis manusia yang mendorong manusia untuk mencapai tujuan tertentu, karena menunjukkan kecenderungan perhatian sesuatu objek. Apabila objek tersebut memberikan kesenangan pada dirinya maka ia akan menaruh motivasi terhadap objek tersebut. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu dapat berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Oleh karena seseorang mempunyai tujuan dalam aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.

Motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan motivasi siswa, maka siswa akan malas dan tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh karena tidak merasa memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik motivasi siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena motivasi menambah kegiatan belajar.

Motivasi juga merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan motivasi selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari rasa senang diperoleh kepuasan.

Dalam kegiatan belajar, motivasi belajar siswa yang tinggi sangat diharapkan oleh semua pihak baik itu guru, orangtua, maupun siswa itu sendiri. Proses pembelajaran seharusnya dapat menciptakan motivasi belajar yang tinggi terhadap siswa. Pada dasarnya keluarga mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar anak disekolah, apabila keluarga khususnya orang tua bersifat merangsang, mendorong, dan membimbing terhadap aktifitas belajar anaknya. Hal ini memungkinkan diri anak untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Sebaliknya jika orang tua acuh tak acuh terhadap aktifitas belajar anak biasanya kurang semangat untuk belajar, sehingga prestasi belajar kurang tercapai. Sardiman (2011:73) mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Peserta didik yang melakukan aktivitas belajar karena memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar yang baik akan melahirkan proses dan hasil belajar yang baik tanpa memikirkan hal lain, misalnya bermain *game online*. Sebaliknya siswa yang motivasi belajar rendah menampilkan keengganan, perhatiannya terpusat pada permainan *game online*. Oleh karena itu, para guru harus dapat menerapkan proses pembelajaran dikelas yang dapat menumbuh kembangkan motivasi belajar pada diri peserta didik Hadis dan Nurhayati (dalam Skripsi “Pengaruh Game Online Sara’s Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kristiana, Nanik. 2012:3)

Game online sebagai bagian dari budaya yang berpengaruh terhadap motivasi berprestasi. Dari hal tersebut dapat kita lihat bahwa, *game online* yang ada sangat bernampak negatif bagi siswa. *Game* yang tidak mendidik, sebab gambar-

gambarnya hanya fantasi belaka, sehingga sifatnya hanya menyenangkan, dan *game* hanya membuang-buang uang, waktu, dan membuat seseorang menjadi malas. Lekatompessy (dalam Skripsi “Pengaruh Game Online Sara’s Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kristiana, Nanik. 2012:3). Namun dibalik sisi negatif ada juga dampak positifnya dari bermain *game*, dapat terlihat dari motivasi seseorang memakainya. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa ketika bermain *game online*, seseorang menginvestasikan waktu, pikiran, tenaga, serta uang.

Menurut Sardiman (2011:89) motivasi belajar terbagi atas dua bentuk, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang tidak secara mutlak memperoleh hadiah yang telah dijanjikan kepadanya oleh orang tuanya. Sedangkan motivasi intrinsik adalah bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Misalnya anak belajar karena ingin mengetahui seluk-beluk suatu masalah selengkap-lengkapnyanya.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dilapangan yakni di Sekolah Dasar Negeri 101775 Sampali pada tanggal 19 Juni 2017 dan berdasarkan observasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar bahwa banyak terlihat siswa yang membicarakan *game online* dilingkungan sekolah. Tidak hanya dilingkungan sekolah siswa juga banyak menghabiskan waktu dalam bermain *game online* setelah sepulang dari sekolah. Sesuai dengan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri 101775 Sampali

pada tanggal 19 Juni 2017, *game online* membuat siswa menjadi sulit konsentrasi terhadap sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi cuek atau acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Siswa yang sudah kecanduan akan melakukan apapun agar bisa bermain *game*, misalnya berbohong atau mencuri uang. Siswa yang terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer/internet membuat ia menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan.

Pada era moderen ini internet dan komputer telah memberikan banyak hal-hal menarik dalam bentuk pengetahuan, informasi, dan hiburan. Bukan suatu hal yang luar biasa bagi siswa sekolah dasar dalam menggunakan teknologi khususnya internet. Di warung internet banyak siswa mengakses situs yang mereka sukai. *Game online* adalah salah satu hal paling disukai oleh anak dari sekian banyak situs yang disajikan oleh internet. *Game online* adalah suatu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet, *game online* dapat diakses secara langsung dari sistem perusahaan kepada penikmat game melalui jaringan internet, dapat dimainkan bersama dan berkomunikasi secara langsung sesama player dalam game yang sama. *Game online* yang sederhana dan yang terumit pun tersedia dan gampang untuk didapatkan.

Menurut Winkel (dalam Dewandari 2013:6) ada beberapa faktor dalam motivasi belajar yaitu, corak pendidikan yang dialami sejak kecil, keaburan mengenai cita-cita hidup, keragu-raguan siswa mengenai kemungkinan untuk melanjutkan studi di perguruan tinggi, pengaruh dari teman sebaya dan suasana jaman moderen.

Dari uraian di atas peneliti mencoba melihat suasana bermain *game online* yang banyak dilakukan siswa, karena bermain *game online* dapat berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Pada dasarnya *game online* adalah hiburan yang menyenangkan dan dapat menghilangkan kejenuhan jika penggunaannya tidak berlebihan. *Game online* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Game online* berpengaruh positif dan negatif bagi motivasi belajar siswa. Positif dari *game online* adalah meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak, dan meningkatkan pengetahuan komputer dan lain-lain. Dampak negatif *game online* yaitu menimbulkan kecanduan yang kuat, sehingga anak-anak lebih mementingkan bermain *game online* dari pada mengerjakan tugas sekolahnya, dan biasanya bila anak kecanduan dalam bermain *game* maka kesehatannya akan terganggu, karena tidak ada yang lebih penting melainkan segera bermain *game online*.

Dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar, sehingga untuk meminimalisir anak dalam bermain *game online* sangat diperlukan campur tangan orang tua agar senantiasa mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain *game online*. Pada dasarnya jika orang tua memperhatikan anaknya, maka anak merasa betah untuk dirumah dan tidak akan melanggar peraturan yang telah dibuat oleh orang tuanya. Sebaliknya, jika terlalu dikekang anak akan merasa tertekan dan ingin mencari suasana baru yang menurutnya sangat menyenangkan seperti bermain *game online*.

Penelitian tentang *game online* ini sudah banyak dilakukan oleh orang lain namun peneliti ingin meneliti lagi sejauh mana hubungan *game online* dengan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu,peneliti sangat tertarik untuk membahas

“HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI SE – KECAMATAN SAMPALI KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN AJARAN 2017/2018”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat identifikasi sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang bermain *game online* dengan durasi waktu yang cukup lama.
2. Masih banyak siswa yang bermain *game online* pada saat pulang sekolah
3. Kurangnya pengawasan dari orang tua untuk bermain *game online*
4. Kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
5. Konsentrasi belajar hilang disebabkan siswa memikirkan *game online*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah **Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Se – Kecamatan Sampali Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018.**

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online* di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas V di SDN Se-Kecamatan Sampali terhadap *game online* Tahun ajaran 2017/2018.
3. Adakah hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun ajaran 2017/2018.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online* di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V di SDN Se-Kecamatan Sampali terhadap *game online* Tahun ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun ajaran 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih

baik dalam poses pembelajaran disekolah. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penambahan keilmuan psikologi terutama yang berkenaan dengan hubungan kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa Kecamatan Sampali

1.6.2 Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, dapat memperoleh pengetahuan tentang motivasi belajar pada siswa yang bermain *game online*.
2. Bagi Siswa, memberikan informasi dan sejauhmana keterkaitan siswa dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
3. Bagi Orang Tua, memberikan wacana baru bagi orang tua tentang motivasi belajar, sehingga orang tua dapat memotivasi anaknya dalam belajar.
4. Bagi Sekolah, memberikan informasi dan sejauh mana motivasi belajar siswa yang bermain *game online*, sehingga para guru dapat melakukan pendekatan secara personal kepada siswa untuk mencegah dampak dari game online.
5. Bagi semua pembaca, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman referensi untuk penelitian selanjutnya serta memperkaya pengetahuan terhadap motivasi belajar siswa.