

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Motivasi belajar adalah dorongan atau penggerak yang menyebabkan seseorang untuk belajar atau mempelajari materi pelajaran. Semakin tinggi motivasi belajar seseorang, maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan aspek yang sangat penting. Dalam belajar sangat diperlukan motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil juga pelajaran itu. Pada mulanya siswa tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari, muncullah minat untuk belajar.

Hal ini sejalan dengan rasa keingintahuan dia yang akhirnya mendorong siswa untuk belajar. Sikap inilah yang akhirnya mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar. Jadi, motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya siswa ambil dalam rangka belajar. Menurut (Uno, 2016, hal. 3) motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk berusaha melakukan suatu perubahan pada tingkah laku menjadi lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Sudarwan (2002:2) motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Huitt,W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu

kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar dapat ditimbulkan pertama kali dari dalam diri sendiri, karena diri sendirilah yang mampu mengatur apakah remaja mau untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya yaitu motivasi belajar yang tinggi. Lalu kemudian lingkungan juga mendukung untuk timbulnya suatu motivasi belajar pada diri remaja, karena remaja cenderung untuk mengikuti lingkungan sekitarnya. Sebuah motivasi belajar yang timbul dalam diri remaja merupakan adanya dorongan dari internal atau dalam diri sendiri dan dorongan eksternal atau dari luar dirinya sendiri (Uno, 2016, hal. 31).

Motivasi belajar dapat timbul pada diri seseorang dikarenakan adanya faktor intrinsik yang meliputi, dorongan kebutuhan untuk belajar, harapan akan cita – cita, serta keinginan untuk berhasil. Faktor eksternal dalam motivasi belajar yaitu, terdapatnya penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, serta adanya kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2016, hal. 23). Motivasi intrinsik adalah suatu motivasi yang datang dari dalam diri sendiri dikarenakan ada keinginan dari orang tersebut, sedangkan motivasi ekstrinsik suatu hal dilakukan karena adanya dorongan dari luar diri seseorang (Monks, dkk., 2006, hal. 189).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keefektifan proses pembelajaran. Para siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi merupakan faktor pendorong yang mampu membuat siswa belajar dengan maksimal. Sardiman, (2007) menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak

di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki subjek belajar dapat tercapai. Siswa dengan motivasi belajar yang baik akan memiliki semangat, arah, dan kegigihan perilaku dalam aktivitas belajar.

Motivasi belajar yang rendah bisa disebabkan karena banyak hal yang terjadi, akibat dari menurunnya semangat belajar, hilangnya konsentrasi dalam belajar, dapat menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah. Menurunnya semangat belajar, terganggunya konsentrasi dalam belajar, rasa malas untuk belajar lambat laun menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah. Terdapat fenomena dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak nya siswa di SMAN 7 Medan yang memiliki motivasi rendah.

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara global dan menyebar di seluruh dunia. Dengan memanfaatkan jaringan telepon maka jutaan pesawat komputer dapat terhubung satu dengan yang lainnya dan provider harus memiliki program aplikasi serta bang data yang menyediakan informasi. Meluasnya jaringan internet, menjadikan internet sebagai salah satu media untuk meningkatkan produktifitas dalam belajar, meningkatkan kemampuan, memberikan pengetahuan sebagai sumber pustaka tanpa batas dan mempermudah dalam aktifitas interaksi sosail (Nurmandia dkk, 2013).

Internet dapat berdampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak dan tepat. Penggunaan internet yang berlebihan, dapat menjadikan seseorang candu dan ketagihan dalam menggunakannya. Menurut Young (1996) membedakan penggunaan internet menjadi 2 yaitu normal (nondependent) dan adiktif atau

kecanduan (*dependent*). Pengguna normal menggunakan internet selama 4 sampai 5 jam perminggu, sedangkan penggunaan kecanduan menggunakan internet selama 20 hingga 80 jam perminggu (Widiana, Retnowati, & Hidayat, 2004, hal. 2).

Semakin maraknya penggunaan internet bisa juga disebabkan karena fasilitas yang ada menarik bagi remaja. Fasilitas yang paling digemari oleh remaja ketika menggunakan internet adalah terdapatnya fitur chatting secara online, game online, hingga sosial media. Ketika menggunakan internet, remaja merasa nyaman dan senang sehingga tidak memperdulikan keadaan sekitarnya bahkan kewajibannya sebagai seorang siswa yaitu belajar. Seperti halnya kecanduan pada narkoba, remaja yang kecanduan pada internet merasa hampa ketika tidak bisa menggunakan. Ketika remaja sudah mulai kecanduan terhadap internet, maka mereka bisa lupa dengan hal lain terutama kewajibannya sebagai siswa yaitu belajar.

Kecanduan terhadap internet dikenal dengan istilah internet *addiction*. Beberapa ahli menyebutkan kecanduan internet sebagai *compulsive internet use*, *phatological internet use* atau *problematic internet use*, meski beberapa ahli memberi istilah yang berbeda namun inti dalam mendefinisikan kecanduan internet sama yaitu, penggunaan internet berlebih yang menyebabkan permasalahan psikologis, dengan artian seseorang seakan tidak memiliki hal lain yang dapat dikerjakan selain mengakses internet dan seolah internet adalah hidupnya. Terdapat fenomena dilapangan menunjukkan bahwa masih banyaknya siswa SMAN 7 Medan yang masih sering menggunakan internet bukan untuk belajar tetapi bermain game, sosial media.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhansyah Putra (2006) yang berjudul Hubungan Kecanduan Internet (*internet addiction*) dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 6 Padang. Menyimpulkan bahwa hasil uji hipotesis dengan rumus korelasi product moment diperoleh nilai  $r$  hitung 0,569 sedangkan  $r$  tabel 0,277, hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet (*internet addiction*) dengan motivasi belajar siswa yang berada pada kategori agak rendah. Selain itu juga didapat koefisien korelasi sebesar 32,4% yang berarti kecanduan internet (*internet addiction*) mempengaruhi motivasi belajar sebesar 32,4%. Selain itu indikator Kecanduan Internet merusak Motivasi Belajar paling tinggi sebesar 57%.

Dari fenomena yang ditemui oleh peneliti, masih ada siswa yang memiliki motivasi rendah yang disebabkan oleh banyaknya membuang waktu menggunakan internet bukan untuk belajar tetapi bermain game online, sosial media dan lainnya. Penelitian ini menggunakan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara pada hari Rabu, 15 Desember 2021 kepada guru BK SMAN 7 MEDAN mengenai bagaimana motivasi belajar siswa saat dikelas, hasil dari wawancara tersebut guru BK menjelaskan bahwa memang benar masih terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah, contohnya saat guru bidang studi terlambat masuk kelas, siswa bukannya membuka pelajaran tetapi ada yang bermain handphone, berjalan-jalan dikelas dan berkomunikasi sesama teman yang membahas diluar pelajaran. Dari beberapa contoh tersebut guru BK mengatakan bahwa saat guru bidang studi terlambat masuk kelas kebanyakan siswa menggunakan handphone bermain internet yang berupa game online maupun media sosial.

Peneliti juga membagikan angket pada Rabu, 15 Desember 2021 tentang kecanduan internet dan motivasi belajar melalui *Google Form* kepada siswa SMAN 7 Medan pada kelas X, XI, XII IPA maupun IPS sebanyak 19 kelas yang diperoleh sebanyak 144 responden yang mengisi angket tersebut. Berdasarkan hasil angket tersebut didapatkan 64,6 % siswa menyatakan hidup saya terasa lebih nyaman saat sedang bermain internet, 50,7 % siswa menyatakan saya lupa waktu belajar ketika sedang bermain internet. Dan 62,5 % siswa menyatakan saya sudah berusaha untuk membatasi waktu bermain internet, namun gagal. Peneliti juga menanyakan berapa lama para responden menggunakan internet, didapatkan sebanyak 45,6 % siswa menggunakan internet selama 2 jam pada pukul 07.00 – 12.00. 52,7 % siswa menyatakan menggunakan internet selama 3 jam pada pukul 12.00 – 18.00. dan sebanyak 50,7 % siswa menyatakan menggunakan internet selama 3 jam pada pukul 18.00 – 24.00. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dalam 1 hari siswa bisa menggunakan internet sebanyak 8 jam, dan dalam seminggu penggunaan internet sebesar 56 jam.

Young (2010) membagi pengguna internet menjadi 2 kelompok yaitu Non Dependent (pengguna internet secara normal) dan Dependent (pengguna internet yang adiktif). Pada kelompok Non Dependent menggunakan internet antara 4 hingga 5 jam per minggu. Sedangkan Dependent menggunakan internet yang berupa komunikasi dua arah untuk bertemu, bersosialisasi dan bertukar idedengan orang-orang yang baru dikenal melalui internet. Pada kelompok Dependent menggunakan internet antara 20 hingga 80 jam per minggu. Maka peneliti menyimpulkan siswa termasuk kelompok dependent.

Selain Young, Orzack (2004) menyatakan bahwa kecanduan internet merupakan suatu kondisi dimana individu merasa bahwa dunia maya di layar komputernya lebih menarik daripada kehidupan nyata sehari-hari. Hal ini juga berkaitan dengan salah satu pernyataan siswa yang didapatkan, sebanyak 64,4% siswa menyatakan hidup saya terasa lebih nyaman saat sedang bermain internet.

Peneliti menyimpulkan dari hasil wawancara kepada guru BK di SMAN 7 Medan dan dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Masih banyaknya siswa yang mengalami motivasi belajar yang rendah yang disebabkan oleh membuang waktu untuk bermain internet bukan untuk pelajaran tetapi menggunakan internet untuk bermain game online dan sosial media. Peneliti khawatir jika hal tersebut terus-menerus tidak diatasi akan menyebabkan prestasi siswa menjadi rendah. Berdasarkan fakta lapangan dan kajian teori yang telah diuraikan di atas serta beberapa hasil peneliti terdahulu, maka kiranya perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Kecanduan Internet Dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN 7 MEDAN Tahun Ajaran 2021/2022.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian adalah :

1. Terdapatnya siswa memiliki motivasi belajar yang rendah
2. Terdapatnya siswa yang bermain internet terlalu lama
3. Menggunakan internet bukan untuk belajar tetapi bermain media sosial, game online dan lainnya.
4. Terdapat siswa memiliki motivasi belajar rendah karena keseringan bermain internet

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka diketahui bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, oleh karena itu peneliti membatasi masalah pada “Hubungan Kecanduan Internet Dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, masalah yang telah di uraiakn terdahulu, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan kecanduan internet dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 7 Medan.”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis hubungan kecanduan internet dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 7 Medan tahun ajaran 2021/2022.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari 2 yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi, referensi serta menambah hasanah keilmuan dbidang pendidikan dan psikologi. Khususnya dalam bidang psikologi sosial dan psikologi pendidikan.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu psikologi sosial dan psikologi pendidikan. Khususnya yang berhubungan dengan kecanduan internet dan motivasi belajar siswa.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa dalam mengetahui permasalahan kecanduan internet dengan motivasi belajar yang dialami siswa.
- b. Bagi guru bk, untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa mengenai hubungan kecanduan internet terhadap motivasi belajar yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan membuat program bimbingan konseling.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai sumbang pemikiran dan emmberikan informasi mengenai motivasi belajar siswa yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi program sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini menajdi pengalaman dalam membangun kompetensi sebagai konselor disekolah dan memperkuat il pengetahuan yang dimiliki peneliti.