

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan daya penggerak atau pendorong yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sebuah aktivitas belajar serta meningkatkan kemampuan serta kualitas dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa sangat penting untuk meningkatkan kualitas belajar dan prestasi belajar khususnya di sekolah. Dengan memiliki motivasi belajar maka siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar, tidak menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang diberikan dari sekolah, serta konsisten dalam belajar. Motivasi belajar tersebut dapat terlihat dari gaya hidup siswa dalam kesehariannya. Adapun jika motivasi belajar rendah turut mempengaruhi kualitas belajar dan prestasi akademik menjadi menurun. Salah satu contoh dari motivasi belajar rendah diantaranya menurunnya nilai akademik, bermalas-malasan dalam belajar, sering menunda-nunda pekerjaan sekolah, tidak berkonsentrasi dalam belajar.

Pada dasarnya motivasi belajar siswa dibedakan menjadi dua jenis yakni motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri (Emda, 2018). Artinya motivasi intrinsik merupakan motivasi yang terbangun dari dalam diri seseorang atau individu tanpa adanya sebuah tekanan dalam berbagai aspek. Salah satu bentuk dari motivasi intrinsik ialah ketika siswa ingin belajar dengan kesadaran dirinya sendiri untuk menambah wawasan ataupun pengetahuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik

merupakan motivasi yang terbangun dari luar individu yang muncul akibat faktor tekanan atau intervensi dari luar individu tersebut. Terdapat salah satu contoh dari motivasi ekstrinsik ialah seperti pada saat siswa belajar dengan giat untuk memperoleh sebuah nilai yang bagus maupun prestasi.

Adanya siswa memiliki motivasi dalam belajar selain untuk mencapai tujuan yang akan dicapai untuk diri siswa, motivasi belajar turut berperan penting guna mencapai tujuan belajar. Maka dari itu, motivasi belajar siswa menjadi peranan penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar sehingga menjadikan guru untuk bisa meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Para guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai cara, misalkan dengan menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang sesuai dengan karakter siswa atau menggunakan bantuan teknologi yang ada pada saat ini. Terciptanya suasana pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa maupun dengan bantuan teknologi masa kini diharapkan siswa mampu belajar dengan optimal dan tujuan belajar dapat tercapai (Emda, 2018).

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang pesat dan serba canggih. Perkembangan teknologi yang semakin pesat turut menghadirkan sebuah produk yang berinovasi dan bervariasi. Salah satu produk yang dihasilkan ialah *laptop*, *smartphone*, dan sebagainya. Seiring dengan berkembangnya zaman tanpa dipungkiri dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mampu memudahkan setiap manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari khususnya dalam pekerjaan, belajar, dan yang lainnya. Adapun dengan ditambahkannya akses internet turut membantu

individu untuk mengakses informasi terkini. Internet memudahkan komunikasi manusia dari jarak jauh, menjembatani interaksi bisnis dan perdagangan baik nasional atau internasional, mengecek data keuangan, data traveling, data booking hotel hingga menyediakan kebutuhan data (Arsandi, 2018).

Mengerucut pada salah satu produk teknologi informasi yakni *smartphone*, semua kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa memiliki *smartphone* tersebut dengan berbagai merk dan jenisnya. Tentunya pada *smartphone* tersebut selain dilengkapi dengan akses internet juga terdapat fitur-fitur atau aplikasi didalamnya yang beragam. Aplikasi tersebut berupa media seperti, kamera, *game online*, dan sebagainya. Untuk saat ini, *smartphone* sudah menjadi bagian dari kehidupan. Hampir dalam berbagai aspek penggunaan *smartphone* sangat dibutuhkan. Penggunaan *smartphone* turut membawa pengaruh, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Yuniati Yenny, dkk (2015) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* atau telepon pintar semakin berkembang di kalangan anak-anak terutama siswa. Hal ini menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan anak itu sendiri.

Pengaruh dari penggunaan *smartphone* pada dasarnya bergantung pada tiap individu bagaimana mereka menggunakannya, apakah dalam menggunakannya secara bijak atau justru sebaliknya. Jika tiap individu menggunakan *smartphone* dengan bijak dan benar maka akan mendatangkan dampak yang positif bagi dirinya, apabila dalam penggunaannya kurang bijak akan mendatangkan berbagai efek negatif yang akan terjadi. Khususnya bagi

para pelajar Sekolah Menengah Pertama yang baru saja melakukan pembelajaran secara jarak jauh akibat pandemi *Covid-19* dan mengharuskan penggunaan *smartphone* yang cukup ekstra untuk menunjang pembelajaran. Secara tidak langsung penggunaan *smartphone* tersebut membawa pengaruh bagi kehidupan pelajar, apalagi jika *smartphone* disalahgunakan untuk bermain *game online* daripada belajar.

Game online merupakan sebuah permainan *video game* yang mampu dijalankan oleh lebih dari satu orang dengan bantuan atau perangkat yang mampu terhubung kedalam jaringan internet, tanpa adanya jaringan internet maka *game online* tidak bisa dimainkan (Darwis et al., 2020). Dalam hal ini, internet menjadi kunci utama untuk memainkan sebuah *game online* tersebut khususnya pada *smartphone*. *Game online* tersebut mempunyai daya tarik yang cukup luar biasa hingga membuat pemainnya merasa ketagihan.

Aktivitas dalam bermain *game online* sudah menjadi rutinitas bagi anak-anak khususnya di Dusun Dowangan yang terletak di Kabupaten Sleman. Hampir setiap harinya mereka berkumpul bersama untuk bermain *game online*. Mereka berkumpul di salah satu rumah dari anak tersebut dan biasanya bermain *game online* pada waktu siang hari setelah pulang sekolah atau pada waktu malam hari. *Game online* yang biasa dimainkan oleh anak-anak tersebut cukup beragam, namun game yang utama dimainkan secara bersamaan yakni *Free Fire* dan *Mobile Legend* sebuah *game* bertemakan pertempuran atau peperangan.

Berdasar hasil wawancara secara ringkas dengan dua responden di Dusun Dowangan yakni YAN (14) dan JM (15) pada tanggal 15 Juni 2022, didapati

bahwa responden mengatakan bermain *game online* sudah menjadi rutinitas dalam keseharian, bahkan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru menjadi terabaikan dan terlambat dalam mengerjakan tugas sekolahnya. Melihat kondisi anak-anak usia SMP di Dusun Dowangan bahwa ketika mereka sedang bermain *game online* terkadang sangat memperhatikan. Hal yang membuat prihatin adalah ketika sedang bermain mereka terkadang sering berteriak-teriak bahkan sesekali berkata kasar. Selain itu, dengan bermain *game online* pasti membutuhkan kuota *internet* yang lumayan banyak mengingat mereka masih bergantung pada kedua orangtuanya. Jika penggunaan dari kuota *internet* yang cukup boros, maka hal tersebut turut berdampak bagi orangtua dalam pengeluaran uang untuk memenuhi kebutuhan kuota *internet* tersebut.

Peneliti melakukan studi pendahuluan kedua kalinya pada tanggal 9 Oktober 2023 di Dusun Dowangan dengan menyebarkan instrumen berbentuk angket mengenai *game online* terhadap remaja usia Sekolah Menengah Pertama di tempat tersebut. Penyebaran angket tersebut dilakukan guna mengetahui data terbaru yang dibutuhkan peneliti. Berdasarkan hal tersebut data yang diperoleh menunjukkan bahwa remaja di Dusun Dowangan sering bermain *game online* khususnya pada smartphone mereka dan rata-rata remaja yang memainkan *game online* ialah remaja laki-laki.

Bermain *game online* memang sah dan tidak dilarang apabila dilakukan secara tidak berlebihan. Terdapat sisi positif dalam bermain *game online* yakni seperti meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berpikir, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mendapatkan teman baru, dan

sebagainya. Sedangkan sisi negatif dalam bermain *game online* bagi pelajar yakni membuat kecanduan, menurunkan kebugaran tubuh, kurangnya sosialisasi, motivasi belajar menjadi rendah, dan lain-lain. Secara tidak langsung *game online* mampu mengajarkan pemainnya menjadi boros entah dalam pembelian kuota internet maupun suatu hal yang harus dibeli dalam *game* tersebut untuk naik level (Masfiah & Putri, 2019).

Dalam latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan sebuah fenomena yang terjadi di Dusun Dowangan terkait dengan “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Dusun Dowangan”. Harapan dalam penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui terkait dengan motivasi belajar siswa akibat pengaruh penggunaan *game online* pada *smartphone*, apakah mempengaruhi motivasi belajar atau tidak.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dituliskan, permasalahan penelitian yang penulis ajukan dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi informasi yang cukup pesat disikapi dengan kurang bijak oleh remaja usia SMP di Dusun Dowangan dengan bermain *game online* hampir setiap harinya.
2. Kegiatan berkumpulnya remaja usia SMP di Dusun Dowangan seringkali hanya membahas mengenai persolan *game online* sehingga tugas sekolah menjadi terabaikan.

C. Batasan Masalah

Penelitian dilakukan secara fokus dan lebih mendalam, peneliti beranggapan bahwa penelitiannya perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, batasan tersebut hanya berkaitan dengan “Intensitas Siswa SMP Di Dusun Dowangan dalam Bermain *Game Online*”. Hal tersebut dipilih karena ingin mengetahui seberapa besar intensitas siswa dalam bermain *game online* tersebut apakah dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa secara signifikan atau tidak khususnya pada siswa SMP Di Dusun Dowangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis tentukan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Seberapa besar pengaruh secara signifikan terkait dengan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar remaja di Dusun Dowangan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian tersebut. Dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam penelitian tersebut ialah untuk mengetahui intensitas remaja usia SMP khususnya di Dusun Dowangan dalam bermain *game online* setiap harinya dan apakah dengan aktivitas tersebut turut berpengaruh pada motivasi belajarnya atau tidak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat memberikan sebuah manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Dalam bidang pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama ialah mampu memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan terkhusus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan inovasi atau pembaharuan dalam regulasi pendidikan serta menjadi sebuah acuan untuk meningkatkan layanan bimbingan konseling di sekolah agar tepat sasaran dan berjalan secara efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai upaya untuk mengelola diri atau membatasi diri dalam bermain *game online* dan memanfaatkan teknologi khususnya *smartphone* secara bijak, selain itu penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan peneliti untuk senantiasa memberikan edukasi penggunaan *smartphone* secara bijak khususnya dalam bermain *game online*.

b. Bagi Guru BK

Penelitian ini bermanfaat bagi guru BK sebagai acuan dalam memberikan layanan bimbingan konseling khususnya untuk mereduksi siswa yang kecanduan atau bermain *game online* secara berlebihan.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk dapat mengelola dirinya dalam penggunaan *smartphone* khususnya dalam bermain *game online* agar tidak berlebihan.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini bermanfaat bagi orangtua siswa khususnya untuk menjadi sebuah acuan mengawasi dan memonitoring anaknya dalam hal penggunaan *smartphone* untuk bermain *game online* agar tidak berlebihan dalam bermain serta tidak melupakan kewajiban untuk belajar.