

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah membawa pengaruh besar terhadap masyarakat dunia, khususnya di Negara kita sendiri yaitu Indonesia. Dengan menggunakan internet tentunya segala suatu hal informasi dari seluruh dunia ini dapat diakses dengan mudah. Perkembangan teknologi pada era modern ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Perkembangan teknologi ini menciptakan berbagai produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Dengan ditemukannya internet yang sangat digemari oleh masyarakat muncullah berbagai kemudahan yang bisa didapatkan hanya dengan mengakses internet. Berbelanja *online* membaca berita *online* belajar *online* bermain *game online* kerja *online* dan lain sebagainya.

Pada masa sekarang ini permainan elektronik atau *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat karena banyak sekali yang mengakses atau memainkannya. Mulai dari orang dewasa anak paruh baya bahkan sampai anak kecil sekalipun. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya Masyarakat yang menggunakan Handphone Android dan didalamnya terdapat berbagai macam *Game Online*.

Game online merupakan permainan digital yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. *Game online* mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 2000 an. Beberapa *game online* populer yang banyak dimainkan anak-anak antara lain Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan lain sebagainya. Popularitas game-game ini terus meningkat dari tahun ke tahun sejalan dengan semakin mudanya akses internet dan smartphone di kalangan anak muda.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan hiburan karena sangat menyenangkan. Bermain *game online* sangatlah menyenangkan

namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online*, selain itu macam-macam *game online* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

Sekolah menengah pertama yang disingkat dengan SMP merupakan jenjang pendidikan level sedang untuk menentukan pembentukan karakter peserta didik. Disinilah anak mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga penanaman nilai-nilai yang nantinya akan berguna bagi kehidupan. Maka dari itu, pendidikan SMP adalah suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan anak. Mengacu pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional fungsi pendidikan yaitu pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan suatu pendidikan ditandai dengan tercapainya prestasi belajar yang baik dan perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Keberhasilan tersebut dapat dicapai jika peserta didik memiliki motivasi atau minat belajar yang tinggi, sehingga peserta didik selalu bersemangat dalam pembelajaran dan dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru di Sekolah dengan baik. Motivasi belajar merupakan salah satu peran yang sangat penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran di Sekolah.

Pada zaman sekarang, banyak siswa-siswi yang lebih sering bermain *game online* di rumah atau lingkungannya. Sehingga ketika dalam pembelajaran dia tidak semangat dan konsentrasinya pun menjadi terganggu.

Hal ini dibuktikan salah satunya di SMP IBS Alma Asy-Syauqy dimana kondisi beberapa peserta didiknya kecanduan dalam bermain *game online*. Hal tersebut ditunjukkan dengan keadaan peserta didik yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran di Sekolah dan lebih sering membicarakan *game online* dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Hal itu menyebabkan lambatnya perkembangan yang dialami oleh peserta didik. Selain itu *game online* juga dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Banyak faktor yang menyebabkan anak sering bermain *game online* salah satunya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua ataupun keluarga terdekat sehingga anak menjadi candu dan sering meluangkan waktu untuk bermain *game online*.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi belajar peserta didik akan menurun serta berkurangnya pula waktu untuk sosialisai dengan teman sebayanya, jika hal ini dibiarkan secara terus menerus maka anak akan menarik diri dari pergaulan sosial dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Paradigma teknologi komunikasi atau media adalah untuk membantu dan memberi motivasi belajar baik dari aspek kognitif bagi peserta didik di era digital sekarang. Namun faktanya perkembangan teknologi dan khususnya *game online* membuat para pecandu *game online* menurunkan minat belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka menurun, minat belajar menurun, motivasi belajar menurun, serta menyebabkan kemalasan. Dalam hal ini Sekolah juga dapat berperan aktif untuk mengingatkan peserta didik akan bahayanya pengaruh *game online* jika sering dimainkan, Sekolah juga dapat memberi pengawasan atau pengontrolan untuk anak-anak yang sering bermain *game online* mungkin dengan cara memberi *punishment* atau nasihat. Atau pun Sekolah meminta serta mengingatkan agar orang tua selalu memberi pengawasan yang maksimal terhadap anaknya yang sering bermain *game online* di rumah ketika anak-anak atau lingkungannya masing-masing.

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.¹

Dengan demikian, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada diri seorang siswa untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut. Al-Qur'an tentang Motivasi Belajar Siswa Q.S. Al-Baqarah ayat 286

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِن نَّسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۚ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِنَا ۚ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۚ وَاعْفُ عَنَّا ۖ وَاعْفِرْ لَنَا ۖ وَارْحَمْنَا ۚ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa,) Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami salah. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami. Maka, tolonglah kami dalam menghadapi kaum kafir.”

¹ Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan sebagai berikut:

1. *Game online* membawa dampak bagi dunia Pendidikan diantaranya yaitu peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*.
2. Banyaknya peserta didik yang kecanduan *game online*.
3. Turunnya motivasi belajar dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran karena kacanduan bermain *game online*.
4. Peserta didik lebih sering membicarakan tentang *game online* di Sekolah dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran.
5. Kurang nya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi, maka ditemukan batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Menurunnya motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP IBS Alma Asy-syauqy dalam pembelajaran disekolah karena kecanduan bermain *game online*.
2. Permasalahan yang timbul akibat *game online*
3. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP IBS Alma Asy-syauqy

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di deskripsikan peneliti, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP IBS Alma As-Syauqy?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat motivasi belajar di kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy?
3. Seberapa besar dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas

VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh penulis, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat motivasi belajar di kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy
3. Untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP IBS Alma Asy-Syauqy

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan khususnya bagi penulis dan umumnya kepada para pembaca untuk mendalami tentang pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Secara praktis

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai suatu bahan pengetahuan bagi para guru dan orang tua dalam Upaya mengatasi masalah motivasi belajar peserta didik yang sering bermain *Game Online*.

G. Kerangka Pemikiran

Menurut Akbar dalam buku Adiningtiyas mengungkapkan pengertian *game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang *Game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *game online*

tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disiapkan oleh operator *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.²

Pengertian *game* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan ditempat terpisah.

Game online dapat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses akademik atau pembelajaran terhadap motivasi belajar dan pastinya akan ada nilai positif dan negatifnya. Apabila motivasi belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain *game online* maka nantinya dapat menimbulkan rasa malas belajar dalam diri siswa. Motivasi belajar yang tinggi pun bisa dikarenakan siswa bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan *game online* merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

Menurut Abraham Maslow (1943) motivasi adalah seseorang berperilaku karena adanya dorongan untuk mencapai kebutuhan fisiologis. Secara khusus, ini berarti bahwa pada manusia yang sangat kekurangan segala sesuatu dalam hidup, kemungkinan besar motivasi utamanya adalah kebutuhan fisiologis daripada kebutuhan lainnya. Seseorang yang kekurangan makanan, keamanan, cinta, dan penghargaan kemungkinan besar akan lebih menginginkan makanan daripada hal lainnya. Jika kebutuhan fisiologis terpenuhi dengan baik, maka akan muncul serangkaian kebutuhan baru, yang dapat kita kategorikan secara kasar sebagai kebutuhan akan rasa aman.³

Menurut Abraham Maslow teori motivasi harus mengasumsikan

² Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y.T (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Pembaruan Perilaku Remaja*. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17-31.

³ Maslow, AH (1943). *Sebuah teori motivasi manusia*. *Psychological Review*, 50 (4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>

bahwa motivasi adalah konstan dan tidak pernah berakhir, dan masih ada beberapa konsep dasar lainnya. Adapun hierarki kebutuhan antara lain ialah Kebutuhan aktualisasi diri (Self Actualization).⁴ Teori motivasi tidak sama dengan teori perilaku. Motivasi hanyalah satu golongan penentu perilaku. Meskipun perilaku hampir selalu dimotivasi, perilaku juga hampir selalu ditentukan oleh faktor biologis, budaya, dan situasi.⁵

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dapat dibedakan menjadi dua kategori utama : faktor pendukung dan faktor penghambat.

Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing faktor tersebut.

1. Faktor Pendukung Motivasi

a. Faktor Internal

1) Tujuan Pribadi :

Memiliki tujuan yang jelas dapat memberikan arah dan makna, sehingga meningkatkan motivasi individu untuk mencapainya.

2) Kebutuhan Dasar :

Pemenuhan kebutuhan fisik dan psikologis, seperti rasa aman dan penghargaan, berkontribusi pada motivasi.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Sosial :

Dukungan dari keluarga, teman, dan kolega sangat penting untuk meningkatkan motivasi. Sebaliknya, kritik atau lingkungan negatif dapat menurunkan motivasi.

2) Kondisi Belajar :

Lingkungan yang nyaman dan fasilitas yang memadai berperan penting dalam memotivasi individu.

2. Faktor Penghambat Motivasi

a. Kurangnya Dukungan Keluarga

⁴ A.H. Maslow, *Motivation and Personality*, (New York: Harper and Brothers Publisers, 1954), hlm. 80

⁵ Maslow, A. H. (1958). *A Dynamic Theory of Human Motivation*. In C. L. Stacey & M. DeMartino (Eds.), *Understanding human motivation* (pp. 26–47). Howard Allen Publishers. <https://doi.org/10.1037/11305-004>

Keluarga yang tidak memberikan dukungan emosional atau perhatian dapat mengurangi motivasi anak untuk belajar atau berprestasi.

b. Faktor Individu

Kurangnya minat terhadap pelajaran atau materi juga merupakan faktor penghambat. Individu yang tidak memiliki minat cenderung memiliki motivasi yang rendah.



H. Penelitian Relavan

Penelitian relevan atau penelitian terdahulu merupakan penelitian yang sebelumnya sudah diteliti serta memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan diteliti, untuk mencari persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian ini:

1. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Ppeserta Didik MI TA'ALLAMUL HUDA. Peneliti ini dilakukan oleh Amalia Nur Fariha. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Ta'allamul Huda.

Dalam penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaannya yaitu sama sama menggunakan variable pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, sama-sama menggunakan metode kuantitatif. perbedaannya terletak pada Lokasi penelitian. Peneliti diatas meneliti di Madrasah Ibtidaiyah TA'ALLAMUL HUDA.

2. Pengaruh *Game Online* Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. Peneliti ini dilakukan oleh Ika Qothrun Nada.

Dalam penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaannya yaitu sama sama menggunakan metode kuantitatif, variable X sama- sama meneliti tentang Game Online. Adapun perbedaannya terletak pada variable Y tentang sikap belajar, dan Lokasi penelitian. Peneliti diatas meneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Taman Sidoarjo.

3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK (Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara), peneliti ini dilakukan oleh Tarisa Valenia.

Dalam penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaannya yaitu

sama sama menggunakan metode kuantitatif, variable X sama- sama meneliti tentang Game Online. Variable Y sama-sama meneliti tentang motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada Lokasi penelitian. Peneliti diatas meneliti di Sekolah Menengah Atas Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara.

4. FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA DELI TUAKECAMATAN NAMORAMBE. Penelitian ini dilakukan oleh Jubaidah Hasibuan, Aisyah Anggreni.

Dalam penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaannya yaitu sama sama menggunakan metode kuantitatif, variable X sama- sama meneliti tentang Game Online. Adapun perbedaannya terletak pada variable Y yaitu Reamaja di Desa Deli Tuakecamatan Namorambe, dan Lokasi penelitian. Peneliti diatas meneliti di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe.

