

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab, Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 (Nata, 2011)

Guna mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, tentu memerlukan keterlibatan berbagai unsur pembelajaran, seperti guru, kurikulum, media pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal mencapai tujuan pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut harus saling sinergi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Sedangkan dalam UU No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 6 yang berbunyi : Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk memengaruhi peserta didik agar terjadi perbuatan belajar. Pembelajaran yaitu sebuah upaya pembelajaran peserta didik melalui penciptaan kondisi dan lingkungan pembelajaran yang kondusif. (Rusman, 2017)

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi yang tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat

diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik ditunjang dari fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas seorang guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa begitu signifikannya eksistensi seorang pendidik dalam proses pembelajaran sehingga tanpa pendidik dapat dipastikan proses pembelajaran tidak akan berlangsung, baik pembelajaran dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal

Peran pendidik sebagai motivator yaitu mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didiknya memiliki motivasi atau semangat yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi belajar yaitu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *Felling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya sebuah tujuan. (Octavia, 2020) Sehingga hal ini telah Allah firmankan dalam Al-Qur'an Surat Surah Al-Mujadalah ayat 11

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat”

Dengan demikian motivasi merupakan suatu dorongan yang terjadi pada individu atau peserta didik untuk melakukan sebuah kegiatan belajar yang sangat menyenangkan dan sangat bersungguh-sungguh. Dengan sendirinya akan terbentuk secara langsung cara belajar yang baik dan sistematis yang membuat peserta didik dapat berhasil mencapai prestasi yang terbaiknya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan pengembangan produk baru untuk memajukan kegiatan daerah. Produk-produk ini meliputi TV, komputer, laptop, ponsel, dan Internet. Kebanyakan orang sekarang memiliki produk teknologi informasi ini. Produk teknologi informasi berdampak besar bagi kehidupan masyarakat, khususnya anak sekolah. Salah satu produk teknologi informasi yang paling berpengaruh bagi

siswa dalam memperoleh informasi adalah internet. Internet juga menawarkan banyak pilihan hiburan, termasuk game online.(Irmawati, 2016)

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada game online maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain game dan kehidupannya adalah di dunia maya. Game online memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari game online untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan “Daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman (Yamin, 2007). Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya game online dapat menurunkan motivasi belajar para siswa.

Berdasarkan pengamatan dilapangan saat PLP di kelas VI MI Madinatunnajah Kota Cirebon siswa cenderung tertarik membicarakan game online saat jam pelajaran dilaksanakan sehingga berimbas ketika dalam

pembelajaran motivasi siswa dalam belajar menurun dan tidak fokus saat belajar. Didukung oleh pernyataan dengan wali kelas saat wawancara bahwa siswa yang setiap belajar sering membicarakan tentang game online saat jam pelajaran sehingga siswa malas untuk belajar dengan serius, mengerjakan soal latihan dan cenderung mengobrolkan game online sepanjang pelajaran. Hal ini menjadi permasalahan yang berdampak pada motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang bertujuan untuk memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik mendapatkan motivasi belajar yang tercapai. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **“PENGARUH TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI MI MADINATUNNAJAH KOTA CIREBON”**

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diambil kesimpulan seiring dengan pesatnya perkembangan zaman dan teknologi aplikasi game online merupakan salah satu aplikasi yang bisa diakses dan dinikmati oleh siapapun. Tidak hanya menampilkan fitur yang menarik game online juga menawarkan tantangan bagi siapapun yang mencoba bermain. Hal ini menjadi faktor penting mengapa game online sangat digandrungi oleh siswa bahkan hingga kecanduan dalam bermain game online. Aktivitas siswa diwaktu-waktu luang digunakan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dalam bermain game online sehingga waktu untuk belajar berkurang bahkan tidak sama sekali. Kebiasaan ini menjadi sebuah permasalahan yang berdampak tingginya kecanduan game online dan mengurangnya motivasi belajar siswa karena pengaruh game. Oleh karenanya perlu ada solusi yang tepat bagaimana mengatasi kecanduan game online dan meningkatkan kembali motivasi

belajar siswa adapun indicator masalah yang saya temui sebagai berikut :

- 1) Kecanduan dalam bermain game online.
- 2) Mengurangnya motivasi belajar siswa karena pengaruh game online
- 3) Kurangnya Konsentrasi siswa

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Pengaruh tingkat kecanduan game online
- 2) Motivasi belajar siswa

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana tingkat kecanduan game online siswa Kelas VI di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon.
- 2) Bagaimana motivasi belajar siswa Kelas VI di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon.
- 3) Bagaimana pengaruh tingkat kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui tingkat kecanduan game online siswa kelas VI di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon 2021/2022
- 2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa Kelas VI di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon 2021/2022

- 3) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh tingkat kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa Kelas VI di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon 2021/2022

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi pendidik, sebagai masukan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa agar lebih baik.
- 2) Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengurangi aktivitas bermain *game online* dan lebih meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan bekerjasama dalam mengatasi siswa yang kecanduan *game online*.

