BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, manusia mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu. Motivasi diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan¹.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, karena yang tidak mempunyai motivasi dalam belajarnya tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Segala Sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik bagi orang tertentu selagi sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhan dan keinginannya, menurut Maslow tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, dan kebutuhan estetik².

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang siswa tidak berbuat sesuatu yang seharusnya perlu dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Penyebabnya bisa bermacam-macam, mungkin tidak senang, mungkin sakit, lapar, atau ada problem lain. Keadaan seperti ini perlu dilakukan upaya untuk

¹ Sardiman. A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 74&75

² Maslow (1943,1970) Dalam Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag. *Psikologi Belajar* (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2011), hal. 149

dapat menemukan sebabnya, kemudian mendorong siswa untuk melakukan kegiatan yang seharusnya dilakukan, yaitu belajar. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan motivasi agar dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dari observasi yang penulis lakukan pada SMPN 13 Malang, bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan motivasi seorang siswa menurun, salah satunya adalah *game online*. Dari beberapa siswa di SMPN 13 Malang tidak sedikit yang meluangkan waktu belajarnya untuk bermain *game online*. Hasil dari wawancara pada salah satu siswa di kelas VII B bahwa siswa tersebut dapat meluangkan waktu bermain *game online* lebih banyak dari belajarnya.

Fenomena kecanduan *game online* di Indonesia sudah sangat meluas mulai dari anak TK, SD, SMP, SMA hingga sampai sudah kerja sekalipun. Fenomena ini bisa kita temukan di warnet-warnet dekat sekolah, dan rumah kita. Banyak dari pelajar-pelajar tersebut menghabiskan waktu libur sekolah atau waktu senggangnya untuk bermain *game online*. Biasanya mereka bermain *game online* sekitar 2-3 jam bahkan lebih. Fenomena lainnya yang ditemukan adalah di daerah Dieng tepatnya di salah satu kontrakan yang bersikan 6 orang laki-laki yang masih menempuh kuliah di salah satu perguruan tinggi swasta di Malang, terdapat juga 2 komputer untuk bermain *game online*. Hal yang pertama kali dilakukan setelah bangun tidur adalah menghidupkan computer dan bermain. Hal itu dilakukan hamper setiap hari hingga menjelang pagi lagi. Namun, ada yang menarik yang dilakukan dalam permainan tersebut, bahwa bermain *game online* dilakukan oleh 2 orang bahkan lebih, ada juga yang membantu untuk mengkompori lawan mainnya. Disini terlihat bahwa *game online* sangat mejadikan mereka hiburan,

namun disini *game online* juga bisa membuat seseorang lupa akan waktu, waktu kuliah, makan, ibadah dll.

Permainan game dengan menggunakan internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Semakin pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini tentu saja akan berpengaruh pada penggunaannya. Munculnya tempat-tempat *game online* atau lebih dikenal dengan nama game center dengan memberi kemudahan kepada penggemar game untuk bermain jenis permainan yang disukai. *Game online* memang dapat menjadi sarana hiburan yang menarik bagi para pemainnya, namun permainan ini dapat memberikan dampak juga bagi pemainnya. Sifat dari game ini adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama kita mainkan, maka akan berdampak negatif bagi diri kita pribadi. *Game online* ini tidak hanya dikenal oleh anak-anak, terutama anak yang baru memasuki sekolah dasar (SD), tetapi juga siswa SMP,SMA bahkan sampai mahasiswaupun masih sering menggunakan *game online* saat ini. Salah satu sekolah yang dapat dilihat bahwa terdapat adanya kecanduan *game online* adalah SMPN 13 Malang yang terletak di Jalan sunan Ampel II Malang. Sekolah yang dapat dikatakan sekolah formal yang memiliki banyak siswa. Dengan visi yang mengedepankan prestasi, maka sekolah harus bisa meningkatkan motivasi di setiap siswanya. Tidak dapat dihindari bahwa teknologi semakin mempengaruhi siswa baik dalam lingkukan sekolah, rumah ataupun lingkungan bermain.

Bermain memiliki arti penting dalam membantu perkembangan anak bahkan seluruh hidup anak semula merupakan hidup untuk bermain. Melalui

permainan anak akan melakukan kegiatan- kegiatan dengan senang hati dan kesenangan itulah yang menyebabkan anak ingin terus bermain dan mencari permainan – permainan baru³. Para pemain game (*gamers*) mengorbankan waktu untuk hoby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan mengorbankan waktu untuk berkumpul dengan keluarga⁴.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menciptakan ruang baru yang bersifat maya atau artifisial dan kemudian disebut sebagai *cyberspace* atau dunia maya. Kini, hampir semuanya dapat dilakukan dengan *cyberspace* dalam bentuk maya. Banyak kemudahan – kemudahan serta keuntungan dari internet namun pada kenyataannya terdapat beberapa pengaruh negatif dari adanya internet seperti penelitian dari Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game)⁵.

Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi, sehingga dapat mengakibatkan remaja kurang memperhatikan sekolah, keluarga dan lingkungannya. Kim dkk mengatakan bahwa *Game Online* merupakan suatu jenis permainan yang

³Ph.D. 2005. Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. Vol 8, No 2.

⁴ Griffiths, M, D., Mark N.O.D., Darren Chappell. 2004. Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology and Behavior* Vol 7. No 4.

⁵ Young, K. dkk. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the NewMillennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475 479.(http://www.netaddiction.com/net_compulsions.htm).

melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (*Local Area Network*) maupun internet. *Game online* menyuguhkan berbagai macam karakter – karakter yang hampir mirip dengan yang ada dalam dunia nyata dan seseorang bisa memilih untuk menjadi siapa saja sehingga memberikan kepuasan pada para pemain game, *game online* sebenarnya hampir mirip dengan video game yang ada, hanya saja *game online* itu bisa dimainkan dengan siapa saja dan dimana saja jika menggunakan fasilitas internet.

Permainan *game online* yang begitu mengasikkan membuat para pemain *game online* menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal – hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar termasuk lingkungan sekolah. Seperti yang diceritakan oleh Wawan (pemilik warnet yang menyediakan fasilitas game online) bahwa sampai ada anak yang bolos sekolah untuk bermain game online ditempatnya.

Fenomena kecanduan *game online* di Indonesia sudah sangat meluas mulai dari anak TK, SD, SMP, SMA hingga sampai sudah kerja sekalipun. Fenomena ini bisa kita temukan di warnet-warnet dekat sekolah, dan rumah kita. Banyak dari pelajar- pelajar tersebut menghabiskan waktu libur sekolah atau waktu senggangnya untuk bermain game online. Biasanya mereka bermain game online sekitar 2-3 jam bahkan lebih. Fenomena lainnya yang ditemukan adalah di daerah Dieng tepatnya di salah satu kontrakan yang bersikan 6 orang laki-laki yang masih menempuh kuliah di salah satu perguruan tinggi swasta di Malang, terdapat juga 2 komputer untuk bermain *game online*. Hal yang pertama kali dilakukan setelah

bangun tidur adalah menghidupkan computer dan bermain. Hal itu dilakukan hamper setiap hari hingga menjelang pagi lagi. Namun, ada yang menarik yang dilakukan dalam permainan tersebut, bahwa bermain *game online* dilakukan oleh 2 orang bahkan lebih, ada juga yang membantu untuk mengkompori lawan mainnya. Disini terlihat bahwa *game online* sangat mejadikan mereka hiburan, namun disini *game online* juga bisa membuat seseorang lupa akan waktu, waktu kuliah, makan, ibadah dll.

Kecanduan *game online* memberikan dampak buruk bagi para penggunanya, contoh : pengguna *game online* rela tidak masuk sekolah hanya karena mereka ingin bermain *game online*, atau mereka juga rela menghabiskan uang jajan hanya untuk membeli voucher *game online*. Selain itu sesorang yang kecanuan *game online* membuat interaksi dengan keluarga menjadi sangat berkurang. Namun dari dampak negatif diatas, ada juga dampak positif bagi pecandu *game online*, mereka juga lebih mengerti dalam hal internet, komputer. Mereka juga bisa menghasilkan uang dalam permainan *game online* tersebut⁶.

Dari hasil penelitian sebelumnya bahwa *game online* memliki beberapa dampak negatif, salah satunya pada motivasi belajar. *Game online* mempunyai efek yaitu dapat menurunkan tingkat belajar siswa. Seperti dalam penelitian sebelumnya bahwa *game online* memiliki banyak dampak negatif. Dampak negatif dari *game online* tersebut adalah:

- a. Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia

⁶ <http://Inesrevian.blogspot.com/2012/05/fenomena-kecanduan-internet-di-kalangan.html>. Hadi rachmatullah blogger (19.30)

- b. Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online (bolos sekolah)
- d. Dengan bermain game online tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.

Dari beberapa dampak negatif yang disebutkan di atas bahwa *game online* dapat memiliki efek bagi siswa, salah satunya adalah siswa malas belajar dan enggan untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan sekolah. Siswa juga bisa berbohong kepada orang tuanya.

Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Siswa laki-laki kelas VII di SMPN 13 Malang”.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 13 terhadap *game online*?
3. Adakah hubungan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang terhadap *game online*
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan baik dari aspek teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan penambahan keilmuan psikologi terutama yang berkenaan dengan hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa SMPN 13 Malang. Manfaat praktis, sebagai bahan rujukan bagi praktisi psikologi dan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak kampus dalam mengambil kebijakan terkait dengan mahasiswa.