

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya. Motivasi sangat penting sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar siswa. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar dimana seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal (Suharni & Purwanti, 2018).

Motivasi merupakan dasar dorongan aktivitas belajar. Meningkatnya aktivitas belajar diakibatkan karena adanya dorongan dasar berupa motivasi. Semakin besar motivasi untuk belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk belajar. Motivasi memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang (Husna, Normelani, & Adyatma, 2017). Winkel menjabarkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan daya penggerak psikis didalam diri pelajar yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan (Muhammad, 2016).

Motivasi belajar adalah 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 (Nisrinafatin, 2020). Didukung dengan hasil penelitian dari Masfiah dan Putri (2019) dari ketiga siswa yang diteliti memiliki gambaran motivasi belajar yang rendah yang diakibatkan karena mereka bermain media sosial dan *game online* sehingga waktu belajar mereka berkurang, bahkan waktu makan, dan cara mereka berkomunikasi dengan keluarganya juga terganggu karena bermain media sosial dan *game online*.

Media sosial merupakan media *online* yang setiap penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan sebuah isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Media sosial juga memfasilitasi interaksi sosial yang menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Saat ini banyak pelajar yang menggunakan media sosial, dengan media sosial pelajar lebih mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka. Tak hanya media sosial, *game online* juga populer di kalangan pelajar. Bermain *game online* dan mengakses media sosial tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak (Ilham, 2020).

Menurut laporan *Digital Global Digital Overview* (2020) yang dirilis oleh Data Reportal. pada awal 2020, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar. Menurut *We Are Social* (2022) menyatakan jumlah *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain *game* setiap bulannya. Sebagian besar (69 persen) dari pengguna internet mengaku mereka bermain *game* di *mobile*, sementara 41 persen bermain *game* di laptop atau desktop dan 25 persen bermain *game* di konsol. *Internet World Stats* mencatat, penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 63,5% pada Juni 2019. *We Are Social* (2022) juga menyatakan Indonesia adalah salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia. Terutama *game mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol. Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 mencatat salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah *game online*, yaitu sebesar 54,13% dan kemungkinan akan meningkat sebanyak 21,6 persen di tahun 2025.

Hasil penelitian dari Rangkuti, Nasution, dan Yurliani (2020) mengenai “Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19” menyimpulkan bahwa lebih dari 5% subjek penelitian cenderung mengalami kecanduan *game online* pada kategori berat, lebih dari 20% subjek

penelitian mengalami kecanduan *game online* dalam kategori sedang. Melainkan remaja yang tidak mengalami kecanduan *game online* atau dalam kategori normal lebih dari 70 %. Melalui hasil penelitian ini hampir 30 % subjek penelitian mengalami kecenderungan kecanduan *game online* dalam kategori berat dan sedang.

Game online dapat berdampak positif apabila dimanfaatkan dengan baik contohnya digunakan sebagai hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dapat diminimalisir dengan bermain game. Namun jika digunakan secara berlebihan maka akan berdampak negatif antara lain mengganggu proses pembelajaran dan penurunan motivasi belajar (Putra, 2017). Saat ini, game online banyak disalahgunakan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths dalam Novrialdy, 2019). Saat ini, perilaku siswa ketika memainkan *game online* ini menyebabkan keperihatinan orang tua siswa bahkan guru, kebiasaan bermain *game online* tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial para siswa. Pada dasarnya siswa masih banyak yang lebih peduli dan lebih memilih untuk bermain *game online* dari pada tugas sekolah atau sekolah, sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang rendah (Theresia, Setiawati, Sudiadnyani, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fauziah (2013), *game online* juga mengakibatkan remaja sulit berkonsentrasi dalam hal belajar serta menurunkan motivasi belajar pada siswa, sebanyak 10,2% pelajar mengalami dampak tersebut. Hal ini juga senada dengan pernyataan Indah & Sari (2014)

yang menjelaskan bahwa bermain *game online* mengakibatkan konsentrasi belajar siswa terganggu dan siswa menjadi tidak termotivasi dalam belajar (Merdekawati, 2019). Farasonalia (2019) yang dimuat dalam berita harian Kompas menyebutkan bahwa sebanyak tiga anak harus menjalani terapi di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang. Hal yang serupa kembali dilansir di Kompas bahwa sebanyak lima anak di Jember, Jawa Timur, menjalani perawatan kejiwaan di Rumah Sakit Umum dr Soebandi, Jember, karena mengalami kecanduan *game online*. Dokter spesialis kejiwaan RSU dr Soebandi Jember mengatakan, kelima remaja ini terlalu fokus bermain *game* hingga lupa akan kegiatan lain seperti makan dan belajar. Selain tidak mau belajar, kelima anak tersebut menjadi lebih emosional lantaran kecanduan bermain *game* hingga menderita gangguan jiwa (Purba, 2019).

Bermain *game online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar siswa karena waktu dan tenaga yang dipergunakan dihabiskan dengan bermain *game* daripada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas yang diberikan guru bahkan bermain *game* ketika proses pembelajaran (Husna, Normelani, & Adyatma, 2017). Motivasi belajar yang baik akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang baik tanpa memikirkan hal lain seperti bermain *game online*, sebaliknya ketika siswa yang motivasi belajar rendah maka perhatiannya berpusat hanya pada bermain *game online*. Pada masa ini, para guru harus dapat menerapkan proses pembelajaran daring/*online* dengan cara menyampaikan materi yang menarik siswa sehingga siswa dapat menumbuhkan perkembangan motivasi belajar pada peserta didik (Theresia, Setiawati,

Sudiadnyani, 2019). Karena dengan diterapkannya metode daring/*online* ini memberi kesempatan bagi para siswa yang kurang memiliki motivasi belajar untuk bermain *game online* sesuka hati tanpa memandang waktu.

Hasil penelitian Padli (2017) mengenai “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa” bahwa *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian dari Ilham (2020) mengenai “Pengaruh *Game Online* dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani” terdapat hasil signifikan pada pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar, dengan hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan dapat menolak hipotesis nihil (H_0). Dalam penelitian Buranda (2020) mengenai “Hubungan Antara Variabel *Game Online* dengan Motivasi Belajar” menyatakan bermain game sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Palopo.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Kuta Utara, 100% siswa kelas XII menggunakan *gadget* dan hasil observasi siswa laki-laki kelas XII yang bermain game online sebanyak 85% sedangkan perempuan sebanyak 15%. Berdasarkan hasil wawancara dari 20 siswa mengatakan senang bermain game online saat jam istirahat dan di rumah dengan intensitas berbeda. Hal ini didukung dengan hasil observasi sederhana studi pendahuluan yaitu saat jam istirahat sekolah tampak siswa laki – laki lebih dominan bermain *game online* dibandingkan siswa perempuan. Sedangkan untuk hasil wawancara dengan siswa perempuan yaitu aktivitas

penggunaan *gadget* yang disukai lebih bermain media sosial dan mengambil gambar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan metode wawancara sederhana dengan guru di SMA 1 Kuta Utara terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran antara lain kurangnya minat dan motivasi belajar yang akan berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Hubungan Aktivitas *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah “**Apakah ada Hubungan Aktivitas *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara**”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Tujuan Umum

Mengetahui adakah hubungan aktivitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara.

2. Tujuan Khusus

a. Mengidentifikasi gambaran aktivitas *game online* siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara.

b. Mengidentifikasi gambaran motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara.

- c. Menganalisis hubungan aktivitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah referensi terhadap kajian terkait dengan hubungan aktivitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pelayanan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam memberikan motivasi, dukungan, dan semangat belajar siswa oleh tenaga keperawatan dalam menerapkan ilmu komunitas pada siswa.

- b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pedoman khususnya bagi orang tua untuk mengawasi anak saat bermain *game online*.

- c. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini mampu menjadi acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terhadap hubungan aktivitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara.

- d. Bagi Pengembangan Ilmu Keperawatan

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu keperawatan khususnya keperawatan jiwa mengenai psikis remaja akibat game online sehingga dapat dijadikan literatur dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makasar yang menggunakan jenis penelitian korelasi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian korelasi menghubungkan melalui analisis presentase dan statistik inferensial tentang sejauh mana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makasar dengan populasi berjumlah 144 orang dan penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yakni 25% dari jumlah populasi yaitu 36 orang. Pengumpulan data yang digunakan angket/kuesioner, observasi dan dokumentasi. Data yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial.. Berdasarkan hasil penelitian terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 16 Makassar. Kekuatan hubungan ditunjukkan melalui koefisien korelasi sebesar 0,241 menunjukkan bahwa 24,1% menjelaskan bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 24,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil analisis data, diperoleh nilai korelasi (r) sebesar 0,491. Dimana berada pada rentang 0,40 - 0,599 yang menunjukkan bahwa

pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar berada pada kategori sedang (Akbar & Ahmad, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahyuni, Yunus, & Hamid, 2021) tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Penentuan sampel menggunakan metode *multistage random sampling* sehingga diperoleh SDN 101 Tadangpalie, SDN 104 Abbanuangge, SDN 99 Lampulung, dan SDN 244 Pammana yang menjadi sampel. Data yang diperoleh dengan menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan *game online* berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, tidak ada pengaruh positif *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Hamranani, Kusumaningrum, Permatasari, & Setyawan, 2021) tentang hubungan lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja di SMPN 1 Karangnongko yang merupakan penelitian kuantitatif non eksperimental

dengan desain penelitian korelasional dan menggunakan pendekatan *Cross Sectional*. Responden penelitian terdiri dari 130 siswa SMPN 1 Karangnongko, yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan kuisioner. Metode analisis yang digunakan adalah *Kendall Tau*. Hasil Penelitian menunjukkan ada hubungan lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja di SMPN 1 Karangnongko. Hasil analisis dengan uji *Kendall Tau* didapatkan p value = 0,000 berarti p value < 0,05. Nilai koefisien korelasi atau nilai $r = -0,743$ menunjukkan korelasi negatif yang kuat, berarti semakin tinggi penggunaan *game online* maka semakin menurun motivasi belajar pada remaja. Ada hubungan lama penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu pada teknik pengambilan sample yang menggunakan *non probability sampling* yaitu dengan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi.