

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi massa saat ini tidak dapat dipungkiri mempengaruhi masyarakat, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Fungsi komputer pun berkembang, bukan lagi hanya sebagai alat kerja tetapi juga merupakan sumber untuk mendapat hiburan. Bagi sebagian besar orang, pengguna komputer dan *video game* bisa diatur dan terintegrasi dengan harmonis sehingga justru membuat keseimbangan yang sehat bagi kehidupannya. Akan tetapi ada sebagian lagi yang tidak mampu mengaturnya sehingga kegiatan menggunakan komputer dan *video game* mengakibatkan terganggunya pekerjaan, motivasi belajar, hubungan dengan keluarga serta kegiatan sosial yang semula dilakukannya (Yuniar, 2008:180)

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnyaapun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah menengah pertama. Karena Menurut Hurlock (2005:67) sekolah menengah pertama terutama usia 13-15 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga

membuat permainannya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dan sepak bola, bola basket, kasti dan lari. Namun dengan berkembangnya teknologi permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak-anak lebih cenderung menyukai bermain *game online*.

Sebagaimana data yang diperoleh dari hasil wawancara pada tanggal 10 November 2016, dengan seorang guru sekolah Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik yang berada di Jl.Sunan Giri VII/23 Kecamatan Kebomas di dapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1: Data Siswa/Siswi Sekolah Menengah Pertama
Islam Manbaul Ulum Gresik

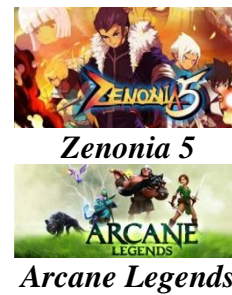
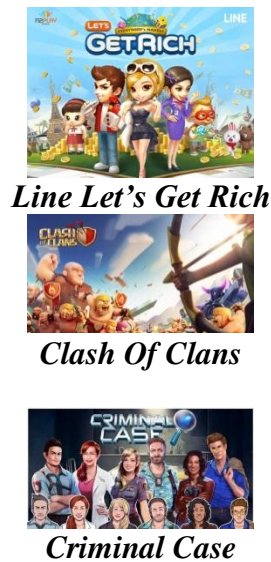
KELAS VII	JUMLAH	KELAS VIII	JUMLAH	KELAS IX	JUMLAH
Kelas A	30	Kelas A	30	Kelas A	30
Kelas B	30	Kelas B	30	Kelas B	30
Kelas C	30	Kelas C	30	Kelas C	30
Kelas D	30	Kelas D	30	Kelas D	30
Kelas E	30	Kelas E	30	Kelas E	30
		Kelas F	30		
JUMLAH	150		180		150

Sumber: Wawancara dengan Guru Sekolah Menengah Islam Manbaul Ulum Gresik

Yakni terdapat 480 pelajar yang berasal dari kelas yang berbeda, dengan perincian kelas VII terdiri dari 5 kelas, Kelas VIII terdiri dari 6 kelas, dan kelas IX terdiri dari 5 kelas, yang umumnya berada pada usia Remaja yang rata-rata

menyukai permainan *Game Online*. Menurut Ali & Asrori (2014) menyatakan bahwa masa remaja terbagi ke dalam bagian dua kelompok yaitu remaja awal (11-13 s.d. 14-15 tahun) dan remaja akhir (14-16 s.d. 18-20 tahun).

Peneliti melakukan wawancara kepada anak - anak sekolah tersebut mengenai permainan apa saja yang mereka sukai dari hasil wawancara, anak - anak tersebut menyukai permainan:



Gambar 1. Jenis – Jenis *Game Online*

Dan waktu yang dipergunakan anak - anak tersebut dari hasil wawancara mulai dari 2 jam sampai dengan 4 jam bahkan lebih, ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus-menerus. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online*, salah satunya tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game online* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat - ingat permainan *game online*.

Penulis tertarik melakukan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa remaja ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai - nilai pelajaranpun mengalami penurunan ini bisa dilihat dari banyaknya siswa-siswi yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan warnet yang ada disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*, hal tersebut saya amati pada saat saya

melakukan observasi awal di sekolah. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik.

Bermain *game online* pada pendidikan pelajar, sekolahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga motivasi belajar juga tidak memuaskan akibat kecanduan bermain *game online*. Maka bermain *game online* perlu untuk diperhatikan, dimana menyebabkan seseorang menjadi lupa waktu, lupa belajar, lupa makan, lupa pekerjaan karena terlena dalam keasyikan bermain *game online*. Bahkan sebagian besar anak sekolah menyukai permainan ini.

Game online merupakan permainan yang sifatnya mencari kesenangan, kepuasan dan mengandung tingkat penasaran yang cukup tinggi. Sehingga jika dilakukan secara terus-menerus, akan mengganggu segala aktivitas yang bersifat rasional dan mungkin dapat menjadikan seseorang lupa diri, terlebih jika dialami oleh pelajar.

Seorang pakar adiksi *video game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran *dollar* kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Young

& Abreu, 2011:75). Sebuah studi di Finlandia menyelidiki kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12 & 18 tahun yang menunjukkan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki. Kemudian di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan *game* sangat populer di kalangan anak atau remaja (Young & Abreu, 2011:75).

Mohammad Fauzil Adhim dalam artikelnya, berpendapat bahwa anak yang gemar bermain game adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada *game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*. Unikny, beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain *game* biasanya merupakan individu yang berintelijensi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada prestasi. Namun, kecanggihan *game* yang terus berkembang dan makin bertambah banyak pada abad 21 ini, masih menimbulkan tanda tanya apakah game berpengaruh pada orientasi prestasi seseorang.

Chuang & Chen (2009: 1) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga

membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di Low State University bahwa kelamaan bermain *game online* akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun, senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan *game online* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela, 2013:533).

Game online di tanah air juga mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak yang beranjak remaja. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia) total pengguna *internet* Indonesia pertahun 2013 mencapai 71.19 juta. Hal tersebut menunjukkan bahwa *internet* di Indonesia sudah mencapai 28% dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 248 juta jiwa. Angka tersebut meningkat sebanyak 13% dibandingkan dengan tahun 2012 yang mencapai 63 juta pengguna. Data pengguna *internet* aktif, diperkirakan pemain *game* di Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna *internet*. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain *game* dengan mengakses/mendownload permainan melalui *internet*.

Pantauan dan data dari Padang Ekspres (Mei 2014:13) 80% siswa pelajar kecanduan bermain *game online* dengan menghabiskan waktu 4 hingga 6 jam seharusnya sehingga membuat siswa lupa waktu, makan, belajar. Biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat siswa rela menghabiskan uang, serta membuat

perilaku siswa menjadi kompulsif, acuh tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat tidak bermain *game online*.

Berdasarkan data di atas memberikan suatu gambaran tentang kecanduan *game*, dengan munculnya gejala-gejala kecanduan *game online* pada remaja, yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan motivasi belajar siswa.

B. Fokus Masalah

Penelitian ini mencoba mendeskripsikan korelasi antara penggunaan *game online* pada anak terhadap motivasi belajar yang menyertainya. Permainan *game online* akan membawa perubahan pada gaya hidup anak-anak usia remaja, termasuk pada perubahan pola kepribadiannya, utamanya dalam hal belajar anak.

Penelitian ini difokuskan pada anak-anak usia remaja, dimana usia remaja merupakan periode emas perkembangan motivasi belajar anak, yang apabila tidak ditata dan diamati motivasi belajarnya dikhawatirkan akan mempengaruhi dalam penurunan ataupun semangat belajarnya.

Mengingat keterbatasan pada kondisi subyek penelitian, karena banyaknya aktivitas yang tidak mungkin untuk diamati dengan penyebaran kuesioner, maka metode yang akan penulis gunakan lebih bersifat penelitian normatif. Penelitian ini berusaha untuk mengkaji fenomena yang muncul dari segi normatif teoritis. Untuk melengkapi data-data normatif, penulis berusaha untuk mengetahui

permasalahan yang terjadi di lapangan dengan cara observasi kegiatan anak dan interview langsung dengan orang tua anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan observasi pada beberapa anak usia remaja yang menimba ilmu di lembaga Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik, terutama menyangkut kebiasaannya sehari-hari di rumah, dalam kaitan penggunaan *game online* tersebut.

C. Perumusan Masalah

Sebelum penulis merumuskan judul, sangat penting untuk merumuskan permasalahannya terlebih dahulu karena permasalahan merupakan salah satu komponen yang menjiwai dari setiap penelitian sekaligus menjadi alasan atau dasar untuk mencari jawaban tentang:

1. Bagaimanakah gambaran keseharian remaja usia 13-15 tahun yang bermain *game online*
2. Bagaimana motivasi belajar remaja usia 13 – 15 tahun yang bermain *game online*

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian akan dirumuskan secara deklaratif dan merupakan pernyataan-pernyataan tentang apa yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran keseharian remaja usia 13-15 tahun yang bermain *game online*

2. Untuk mengetahui motivasi belajar remaja usia 13 – 15 tahun yang bermain *game online*

E. Manfaat Penelitian

1. Secara praktis, bagi orang tua dan pendidik Sekolah Menengah Pertama, dengan membaca hasil penelitian ini, mereka akan dapat lebih memahami motivasi belajar anak mereka sehingga dapat lebih bijaksana dalam bertindak utamanya dalam memanfaatkan fasilitas dan kemudahan teknologi komunikasi, dalam hal *game online*
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi penelitian mengenai motivasi belajar anak dalam kaitanya dengan pengaruh inovasi teknologi terutama dalam hal *game online*.