

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Globalisasi merupakan suatu sifat yang tidak bisa dihindari dan di cegah. Kemajuan - kemajuan di bidang teknologi komunikasi menghasilkan media yang canggih sehingga mempermudah terjadinya globalisasi. Teknologi informasi dan komunikasi telah menghubungkan manusia seluruh dunia menjadi satu sistem komunikasi.

Teknologi dan informasi adalah pendukung utama bagi terselenggaranya globalisasi. Dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi, informasi dalam bentuk apapun dan untuk berbagai kepentingan, dapat disebarluaskan dengan mudah sehingga dapat dengan cepat mempengaruhi cara pandang dan gaya hidup hingga budaya suatu bangsa. Kecepatan arus informasi yang dengan cepat membanjiri kita seolah-olah tidak memberikan kesempatan kepada kita untuk menyerapnya dengan filter mental dan sikap kritis.

Menurut Thomas L. Friedman (2000), Globalisasi adalah sebuah sistem netral. Globalisasi bisa berpengaruh positif ataupun negatif. Bisa memperkuat atau melemahkan sandi – sandi kehidupan, menyeragamkan atau mempolarisasikan, juga mendemokratisasikan atau justru sebaliknya. Itu semua tergantung bagaimana kita meresponsnya.

Dampak positif globalisasi dibidang teknologi informasi dan komunikasi adalah peningkatan kecepatan, ketepatan, akurasi dan kemudahan

yang memberikan efisiensi dalam berbagai bidang khususnya dalam masalah waktu, tenaga dan biaya. Sebagai contoh manifestasi teknologi informasi dan komunikasi yang mudah dilihat di sekitar kita adalah pengiriman surat hanya memerlukan waktu singkat, karena kehadiran surat elektronis (email), ketelitian hasil perhitungan dapat ditingkatkan dengan adanya komputasi numeris, pengelolaan data dalam jumlah besar juga bisa dilakukan dengan mudah yaitu dengan basis data (database), dan masih banyak lagi.

Dampak negatif globalisasi dibidang teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dari globalisasi aspek ekonomi, terbukanya pasar bebas memungkinkan produk luar negeri masuk dengan mudahnya. Dengan banyaknya produk luar negeri dan ditambahnya harga yang relatif lebih murah dapat mengurangi rasa kecintaan masyarakat terhadap produk dalam negeri. Dengan hilangnya rasa cinta terhadap produk dalam negeri menunjukkan gejala berkurangnya rasa nasionalisme masyarakat kita terhadap bangsa indonesia..

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan game online telah mengalami perkembangan yang amat pesat. *game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah ke kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggannya yang seringkali lebih banyak dari pelanggan internet.

*Game* saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi

terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan dan di tempat yang sama atau di tempat yang berbeda.

*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 ( pelajar ). Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karna ia masih dalam usia sekolah. Namun kecanduan *game online* dapat dicegah dan diatasi dengan berbagai cara.

Menurut Hurlock (1978 : 182) anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya 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 dari sepakbola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak- anak lebih cenderung menyukai bermain *Game online*.

Berdasarkan uraian diatas maka *game online* akan mengurangi *aktivitas positive* yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada *aktivitas gamers*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar .

Thomas L. Good dan jere M. Brophy (dalam elida Prayidno, 1989.) menyatakan motivasi sebagai suatu energy penggerak, pengarah dan

memperkuat tingkah laku. Motivasi hendaknya dianggap sesuatu yang terkait dengan kebutuhan yaitu individu akan termotivasi untuk meakukan tindakan tertentu apabila tindakan yang dilakukannya tersebut dapat memenuhi kebutuhannya.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka.

SMA Negeri 22 Bandung merupakan Sekolah Menengah Atas yang mencoba menerapkan unsur-unsur teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pendidikannya, baik dalam segi pembelajaran maupun dalam segi manajemen pendidikan di sekolah yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga siswanya pun sudah terbiasa dalam menggunakan sistem TIK termasuk dalam menggunakan *game online* bersama teman-temannya.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul “ **Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas XI-IIS2 SMA Negeri 22 Bandung**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, pembahasan didalamnya adalah tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI-IIS di SMA Negeri 22 Bandung. Berikut ini identifikasi masalahnya :

1. Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di sekolah.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa bisa saja disebabkan karena terlalu sering bermain *game online*
3. Permainan *game online* memiliki dampak negatif, khususnya terhadap motivasi belajar siswa di sekolah.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa ?”

## **D. Batasan Masalah**

Pembahasan yang luas akan menyebabkan kekaburan dalam mencapai tujuan. Untuk itu penulis membatasi ruang lingkup masalah, adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa ?

## **E. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan penelitian ini secara khusus bertujuan untuk memperoleh gambaran secara faktual tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui :

- a. Adanya pengaruh penggunaan permainan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Seberapa besar pengaruh penggunaan permainan *game online* terhadap motivasi belajar siswa

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa diharapkan dapat menanamkan sikap disiplin waktu dalam membagi waktu untuk belajar dan untuk bermain.
2. Bagi sekolah mampu memberikan pengarahan terhadap pengaruh *game online* guna meminimalisir serangan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Sehingga tidak berpengaruh terhadap pola belajar anak.
3. Bagi Orangtua mampu membimbing anak secara selektif dalam memilih suatu permainan dan menanamkan sikap disiplin waktu.

## **G. Kerangka Pemikiran**

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi diberbagai belahan dunia dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi ( Globalisasi ).

Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan ( modernisasi ). Internet juga merupakan salah satu hal yang bisa mempengaruhi anak. Dengan adanya internet anak-anak dapat dengan mudah mencari tahu mengenai segala hal yang ingin mereka ketahui.

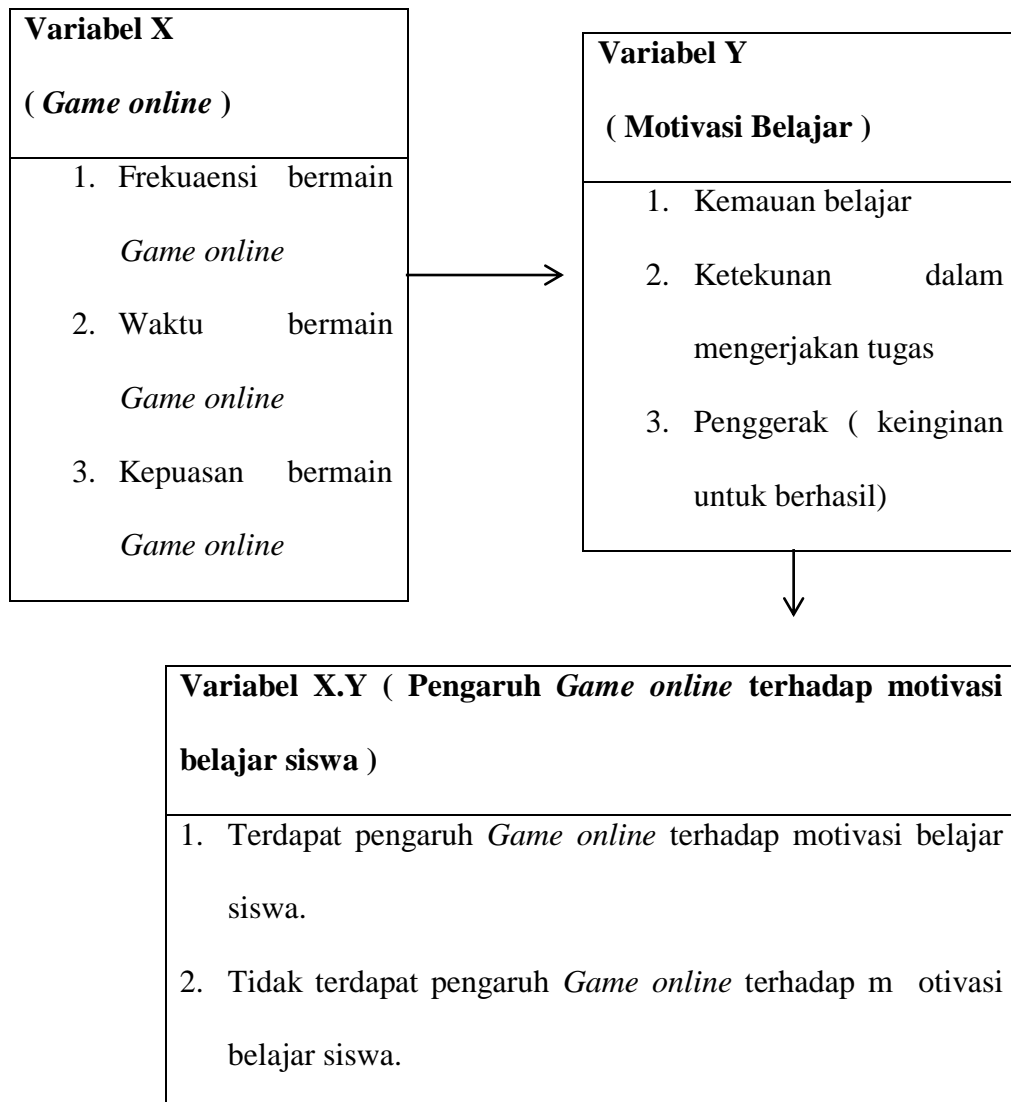
Beberapa jenis *game* juga dapat mempengaruhi cara kerja otak dari para gamer. *Game* yang bertemakan strategi atau *game* yang menggunakan pikiran dapat menambah tingkat kecerdasan seseorang. *Game* dengan tema seperti ini dapat mendukung insting seseorang untuk bertahan, berkuasa, dan perasaan emosional lainnya. *Game* ini menuntut seseorang untuk melatih kemampuan otaknya untuk menemukan strategi yang pas untuk memenangkan *game* dengan tema seperti ini.

*Game* juga dapat mengirimkan sugesti kepada otak kita, agar kita juga mengikuti dan ikut serta dalam situasi yang ada didalam *game*. Hal ini tidak dapat dibiarkan karena cukup banyak materi dalam video *game* yang memuat unsur kekerasan dan unsur-unsur terlarang lainnya untuk bebas dimainkan oleh anak dibawah umur.

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga merambah ke kota-kota kecil dan desa-desa. Hal

ini terlihat dari banyaknya jumlah game center yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak dari pelanggan warnet.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



### 1. Asumsi

Anggapan dasar ( Asumsi ) merupakan landasan bagi terlaksananya suatu proses pemecahan masalah. Maka penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut :



- a. Perkembangan penggunaan internet didunia dan di Indonesia pada khususnya memicu munculnya tren-tren baru dikalangan pengguna internet. Bermain *game online* adalah salah satu tren yang sedang mewabah dikalangan pengguna internet didunia, termasuk Indonesia.
- b. Motivasi berarti kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya, kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan dan cita-cita.
- c. Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.
- d. Siswa komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.(Wikipedia).

## 2. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian data diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis merumuskan hipotesis alternative sebagai berikut :

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game online* terhadap motivasi belajar siswa

- b. Penggunaan *game online* secara berlebihan akan berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa.

## H. Definisi Operasional

Definisi operasional harus dirumuskan secara jelas sesuai dengan judul penelitian, supaya tidak terjadi salah persepsi maka perlu di definisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik dari orang ataupun benda ( KBBI )
2. *Game online* adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. ( Wikipedia )
3. Motivasi adalah rangsangan, dorongan ataupun pembangkit tenaga yang dimiliki seseorang atau sekelompok masyarakat yang mau berbuat dan bekerjasama secara optimal dalam melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Azwar, 2000: 15)
4. Belajar merupakan “keadaan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif siswa” ; dengan stimulus dari lingkungan”. Usman (dalam Abdul Rahmat: 4) menambahkan bahwa belajar diartikan : “sebagai proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan”. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek

organisme atau pribadi. Jadi, hakekat belajar adalah perubahan. (Dimiyati , 2006: 11)

5. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. ( Wikipedia )

### I. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi merupakan gambaran secara umum mengenai metode penulisan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun struktur organisasi yang disusun dalam skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

**BAB I** yaitu pendahuluan, dalam bab ini memaparkan secara garis besar mengenai masalah yang akan dikaji. Adapun di dalamnya terdapat sub pokok bahasan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional, serta struktur organisasi skripsi.

**BAB II** yaitu kajian teoritis , dalam bab ini memaparkan, mengenai pengertian bermain *Game online*, pengertian motivasi belajar dan penelitian terdahulu.

**BAB III** yaitu metode penelitian, pada bab ini menguraikan beberapa metode dan langkah-langkah penelitian. Adapun uraian pemaparan lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta rancangan analisis data.

**BAB IV** merupakan hasil penelitian dan pembahasan, bab ini berisi mengenai hasil temuan di lapangan dan pengolahan data untuk menemukan

temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, serta tujuan penelitian.

**BAB V** simpulan dan rekomendasi. Berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk simpulan. serta rekomendasi untuk memperbaiki pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik.

**DAFTAR PUSTAKA**, memuat semua sumber tertulis, yang digunakan sebagai referensi membuat skripsi ini.

**LAMPIRAN**, berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan.