

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam diri manusia terdapat kemampuan dasar atau fitrah, baik rohaniah maupun jasmaniah. Sebagaimana hadits Rasulullah Saw yang artinya: “tiap orang dilahirkan membawa fitrah, ayah dan ibunya lah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani dan Majusi (HR. Bukhari Muslim). Fitrah yang dimaksudkan oleh hadits tersebut adalah potensi atau kemampuan. Kemampuan tersebut tidak akan berkembang tanpa bimbingan dari seorang pendidik melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan adalah salah satu usaha bimbingan secara sadar terhadap perkembangan jasmani dan rohani. Selain itu pendidikan juga disebut sebagai alat ukur untuk mewariskan nilai-nilai kehidupan dan budaya dari pendahulunya, yaitu generasi tua kepada generasi muda. Dengan kata lain pendidikan merupakan suatu usaha membudayakan manusia atau memanusiakan manusia.

Dalam pendidikan formal banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa. M. Sobry Sutikno (2008:14) mengelompokkan faktor-faktor tersebut ke dalam dua kelompok, yaitu:

- a. Faktor internal (timbul dari diri siswa), meliputi faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Faktor internal yang berupa jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh. Faktor internal yang berupa psikologis meliputi inteligensi, motif, minat, emosi, bakat, kematangan dan kesiapan. Faktor internal yang berupa kelelahan yaitu dibagi menjadi dua: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani tampak pada lemah lunglainya badan dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh, misalnya karena kelaparan. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat untuk mengasilkan sesuatu hilang.

- b. Faktor eksternal (timbul dari luar diri siswa) meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah meliputi faktor kurikulum, sarana dan prasarana metode mengajar serta hubungan antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa (Jamaluddin, 2016).

Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, *handphone* (HP), dan tab. Teknologi elektronik yang sedang *trend* dan menyenangkan di kalangan anak-anak atau siswa yaitu *game* (Jannah & Nirwana, n.d.).

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang, seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari di kalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games*. Keberadaan *video game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi (Syahrani, 2015, p. 85).

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara anak sekolah. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* karena usia sekolah itu adalah masa bermain. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Febriandari, 2016: 50).

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi, yakni motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan (Sutikno, 2008, p. 75).

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi belajar ditandai adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa. Motivasi belajar mampu mengarahkan diri dan mengendalikan perilaku seseorang sehingga menunjukkan nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban.

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.

Pada saat melakukan observasi awal di SMP Al Hasan kota Bandung, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara kepada guru mata pelajaran dan

beberapa siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketika belajar dikelas siswa lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajarannya mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari sebagian siswa 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 di sekitaran tempat tinggal siswa yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*.

Hasil wawancara dengan bapak Anjas Asmara, S.Pd.I “kebanyakan siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam banyak anak yang kurang termotivasi dalam belajar seperti mengantuk dikelas, kurang fokus saat pelajaran berlangsung, kesulitan dalam mengerjakan tugas dan sering terlambat”. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan beberapa siswa di setiap kelas yang kesehariannya bermain *game online*, kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa mereka lebih memilih bermain *game* dari pada belajar.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang akan dituangkan dalam skripsi dengan judul “hubungan kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana realitas kecanduan *game online* siswa di SMP al Hasan?
2. Bagaimana realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP al Hasan?
3. Bagaimana hubungan kecanduan *game online* siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP al Hasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas kecanduan *game online* siswa di SMP Al Hasan.
2. Realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP al Hasan.
3. Hubungan kecanduan *game online* siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al Hasan.

D. Kerangka Berpikir

Game Online berasal dari bahasa Inggris, *game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di atas, *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara *server* yang satu dengan *server* yang lain.

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, seorang pencinta *games* di Indonesia: “*game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* seperti PS2, X-Box dan lain sebagainya (Setianingsih, 2018).

Sebagai pembanding *Webster Dictionary* edisi tahun 1913 mendefinisikan istilah *game* sebagai “A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc” (Wikipedia, 2017).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

1. Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain.
2. Ada sejumlah aturan yang menentukan batas-batasan tindakan yang bisa dilakukan pemain
3. Tindakan pemain diluar batas-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang.

Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Perlu sebuah ketegasan dari orang tua dalam mengontrol kegemaran anak-anak mereka dalam memainkan permainan tersebut.

Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan *game online* bagi pelajar antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Menimbulkan kecanduan

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/told*/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal- mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan *password* tetapi juga bisa menimbulkan

pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

c. Terbengkalai kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

d. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah malam-pagi hari).

Indikator seseorang yang kecanduan *game online* menurut Young adalah sebagai berikut:

- 1) Intensitas bermain *game*. Seorang *gamer* akan terus memikirkan dan berfantasi tentang *game*-nya meskipun ia sedang melakukan aktivitas lain. Ia seringkali mengabaikan tugas sekolah atau kantor dan menjadikan aktivitas *gaming* sebagai prioritasnya.
- 2) Ketergantungan terhadap kegiatan *gaming*-nya. Maksudnya, seorang *gamer addict* akan rela berbohong kepada orang tuanya ketika ia ditanya apa yang sedang dilakukan dengan komputernya. Ia mengaku mengerjakan tugas tetapi sebenarnya sedang bermain *game*.
- 3) Anti sosial. Seorang *gamer* akan mengalami perubahan kepribadian ketika ia semakin merasa ketagihan dengan *game*-nya. Ia lebih memilih *game* sebagai hal yang lebih penting daripada menjalin hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. (Jalil, 2015).

Motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Jamaluddin & dkk, Pembelajaran Perspektif Islam, 2015, p. 260). Motivasi merupakan kekuatan internal seseorang yang terorganisasi, sehingga mampu

berinisiatif menggerakkan dan mengarahkan perilaku dalam upaya meraih sesuatu yang diharapkan (Baihaqi, 2018, p. 29).

Motivasi menimbulkan intensitas bertindak lebih tinggi. Terjadi suatu usaha merangsang kemampuan siswa untuk bertindak khususnya dalam hal belajar yang dikarenakan adanya keinginan untuk mencapai prestasi yang tinggi. Motivasi tidak hanya menggerakkan tingkah laku tetapi juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku. Hal ini terlihat pada siswa yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan minat tinggi, kegairahan dan ketekunan dalam belajar. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan untuk mendorong seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukan hasil yang baik.

Secara garis besar, Oemar Hamalik menjelaskan bahwa ada tiga fungsi motivasi, yaitu: “(1) Mendorong manusia untuk berbuat, (2) Menentukan arah perbuatan, (3) Menyeleksi perbuatan” (Jamaluddin & dkk, 2015, p. 262). Dari ketiga fungsi motivasi yang telah dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya dorongan yang kuat dari dalam diri seorang siswa maka motivasi yang ditimbulkan pun akan menuju kearah yang diinginkan. Artinya apabila seorang siswa memiliki tujuan tertentu dalam belajar maka ia akan melakukan kegiatan-kegiatan yang memang mendukung dalam pencapaian tujuan tersebut tanpa melakukan kegiatan-kegiatan yang bukan sesuai dengan tujuannya, misalnya jika seorang siswa akan menghadapi ujian maka ia akan senantiasa melakukan aktivitas-aktivitas yang memang berguna dalam mencapai kesuksesan ujiannya yaitu dengan belajar, membaca buku dan sebagainya. Sedangkan aktivitas-aktivitas lain yang tidak mendukung ujiannya tidak dilakukan oleh siswa yang bersangkutan, seperti main *game*, dan sebagainya.

Kaitannya dengan belajar, motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai prestasi tinggi. Kesadaran yang kurang terhadap motivasi belajar dalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugas-tugas individu dari guru.

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2011, hal. 23).

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa memiliki ciri-ciri seperti di atas.

Secara sederhana kerangka pemikiran yang telah disebutkan dapat diuraikan dengan bagan:

Gambar 1. 1 Skema Pemikiran



E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara/dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian banyak memberi manfaat bagi pelaksanaan penelitian (Sudjana & Ibrahim, 2007, p. 12). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X (kecanduan *game online* pada siswa) dan variabel Y (motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI). Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Ha: ada hubungan kecanduan *game online* siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

Ho: tidak ada hubungan kecanduan *game online* siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

Prinsip pengujiannya akan dilakukan dengan menggunakan t hitung dalam taraf signifikansi 5 %. Hipotesis alternatif diterima jika terbukti $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka hipotesis nol ditolak, ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka hipotesis nol diterima, berarti tidak ada pengaruh antara variabel X dengan variabel Y.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan:

- 1. *Game Online dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung* oleh Ayu Setianingsih** Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018. Berdasarkan hasil penelitiannya, ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Persamaan penelitian tersebut oleh Ayu Setianingsih adalah sama-sama membahas mengenai *game online* (variabel X) dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI (variabel Y), peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah peneliti tersebut menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) sedangkan peneliti di sini menggunakan jenis penelitian deskriptif statistik.

- 2. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar** oleh Dewi Marlianti Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2015.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* mempunyai hubungan yang signifikan dengan pola tidur maupun motivasi belajar anak. Persamaan penelitian tersebut oleh Dewi Marlianti adalah sama-sama membahas mengenai kecanduan *game online* (variabel X) dan motivasi belajar, peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah peneliti tersebut menggunakan metode analisis data *fisher's exact test* sedangkan peneliti di sini menggunakan analisis parsial dan uji korelasi.

- 3. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari** oleh Wulantika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam IAIN Kendari tahun 2017.

Dalam hasil penelitiannya, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Wulantika adalah sama-sama membahas mengenai *game online* (variabel X) dan motivasi belajar, peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah peneliti tersebut menggunakan metode analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial sedangkan peneliti di sini menggunakan analisis parsial dan uji korelasi.