

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi belajar berpengaruh besar terhadap semangat belajar siswa, siswa yang tidak ada motivasi maka prestasi akademik anak akan menjadi turun. Motivasi belajar sangat penting bagi siswa sehingga siswa mendapatkan rasa kesenangan tersendiri dari belajar, baik mandiri, belajar dengan guru maupun orang tua. Orang tua perlu menciptakan motivasi belajar terhadap anak-anaknya dengan memberikan arahan, saran serta dorongan. Guru memiliki tugas untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara menerapkan proses pembelajaran yang baik, agar menjadi siswa yang berprestasi. Menurut Muhibbin (2003:158) “menegaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai”.

Salah satu gangguan terhadap motivasi belajar siswa adalah *game online*. Menurut Fitra (2016:1) “*game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris”. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah daring (dalam jaringan). *game online* dilakukan dengan tujuan untuk hiburan karena sangat menyenangkan. Dapat dilihat masyarakat sekarang ini menggunakan *handphone* dan komputer untuk bermain *game online* yang membuat *game online* ini sangat berkembang dengan cepat karena banyak sekali yang memainkannya. Apalagi *Game Online* semakin terkenal karena mendapatkan uang hanya dengan memainkannya. *Game Online* terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan *grafik* dan membentuk virtual yang digemari oleh banyak pemain sekaligus. *game online* ini sangat disukai anak-anak, remaja hingga dewasa karena sangat menyenangkan jika mengerti cara memainkannya, apalagi *game online* ini membuat tertarik siswa memainkannya karena menampilkan fitur gambar dan animasi yang sangat menarik sehingga selalu memiliki keinginan untuk bermain *game online*.

Persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain game online di Indonesia pada tahun 2017 adalah (10.15%). Ketua Umum *Indonesian E-Sport Association* (IESPA) Jawa Barat Tri Suhartanto mengatakan, jumlah *gamers* di Indonesia sendiri dari usia balita hingga lansia pun ada. Di Jawa Barat sendiri jumlah *gamers* sudah mencapai 10 persen lebih dari jumlah nasional. Itu berarti ada lebih dari 6 juta *gamers* di Jawa Barat.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Menurut Sardiman (2018:75) motivasi belajar adalah “keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Terdapat enam aspek dari motivasi belajar yaitu ketekunan dalam belajar, keuletan dalam menghadapi kesulitan belajar, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, prestasi dalam belajar dan kemandirian dalam belajar.

Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang sering memainkan *game online*. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha (2022) yang berjudul Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allahul Huda, bahwa kecanduan *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang sering bermain *game online* dapat dilihat ketika mereka lebih memilih membahas tentang *games* daripada pelajaran yang ada disekolah. Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang yang mengalami kecanduan *game online* ini akan mempengaruhi motivasi belajar yang membuat anak menjadi mengurangi waktu belajarnya sehingga menyebabkan prestasi belajar menurun serta anak akan menarik diri dari lingkungannya dan lebih mementingkan bermain *game online* di *handphone*. Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang menjadikan permasalahan kecanduan *game online* ini harus ditangani karena tidak sesuai dengan visi dan misi dari pihak yayasan robithoh.

Menurut Lee (2007: 212):

“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.”

Bedasarkan latar belakang dan isu permasalahan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy kabupaten Subang”.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat di tentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana motivasi belajar siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang?”. Perumusan masalah selanjutnya diuraikan ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Ketekunan siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang?
2. Bagaimana keuletan dalam menghadapi kesulitan siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang?
3. Bagaimana minat dan ketajaman perhatian dalam belajar siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang?
4. Bagaimana prestasi dalam belajar siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang?
5. Bagaimana kemandirian dalam belajar siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang mendalam tentang Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ketekunan siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.
2. Untuk mengetahui keuletan dalam menghadapi kesulitan siswa mengalami kecanduan bermain game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.
3. Untuk mengetahui minat dan ketajaman perhatian dalam belajar siswa yang mengalami kecanduan bermain game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.
4. Untuk mengetahui prestasi dalam belajar siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.
5. Untuk mengetahui kemandirian dalam belajar siswa yang kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menambahkan ilmu pengetahuan bagi pengembangan konsep praktik pekerjaan sosial terutama mengenai Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara langsung diharapkan menjadi sumber informasi dan pengetahuan baru serta solusi alternatif mengenai Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Alamy Subang.

1.5 Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan berdasarkan pedoman penulisan proposal penelitian yang disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, memuat tentang latar belakang penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN KONSEPTUAL, memuat konsep dan teori yang relevan meliputi teori yang memuat kajian tentang

BAB III : METODE PENELITIAN, memuat tentang desain penelitian, penjelasan istilah, penjelasan latar penelitian, sumber data dan cara menentukan sumber data, teknik pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data, teknik Analisa data serta jadwal dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN, memuat mengenai gambaran lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V : USULAN PROGRAM, berisikan usulan program pemecahan masalah atau program pemecahan masalah yang ditawarkan oleh penulis

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN, memuat mengenai kesimpulan atas hasil penelitian yang telah dilakukan.