

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang semakin maju juga mempengaruhi pola gaya hidup seseorang. Pengaruh gaya hidup seseorang seperti adanya kemudahan orang dalam beraktivitas seperti penggunaan computer, adanya televisi yang semakin canggih, dan termasuk juga kecanggihan dalam bidang permainan elektronik seperti video game dan game dalam handphone (Indrakusuma, 2007).

Data dari Lilagame.com (2014) bahwa fasilitas internet yang digunakan para pemakai menunjukkan angka yang semakin meningkat, dimana tahun 2001 penggunaan internet dalam fasilitas internet seperti penggunaan email masih dibawah 10%. Pada tahun 2012 terjadi lonjakan penggunaan fasilitas internet dimana email menempati urutan teratas dengan 84%, world wide web sebesar 79%, chatting 68% dan game online 16%. Menariknya pengguna game online justru didominasi oleh anak sekolah terutama pada siswa yang masih duduk di bangku SD. Hal ini terjadi dimana siswa pada tahap pengenalan komputer, fasilitas game di komputer lebih menarik dibanding dengan fasilitas lain seperti *windows* yang berisikan pengenalan program word, excel, ataupun power point.

Berdasarkan penelitian di Amerika dan Korea selatan oleh Park (2012) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar telah menghabiskan waktu lebih dari 6 jam selama di rumah untuk bermain game online, yang berdampak pada penurunan motivasi untuk belajar dan menurunnya nilai prestasi belajar. Hasil kajian dari Komputex (2012) bahwa hampir setiap kota di Indonesia siswa SD yang mengenal computer, sudah mahir bermain *game online* mencapai > 63% dari siswa SD dari kelas 3-6, hal ini karena mudahnya fasilitas computer yang terhubung dengan internet dan kurangnya pengawasan dari orang tua.

Rab (2006) menyatakan Salah satu wujud permainan yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ditandai munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, jenis permainan ini tidak terbatas pada anak-anak saja, tetapi juga dilakukan oleh kalangan remaja, dewasa dan orang tua. Permainan jenis game on line ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktifitas yang dilakukan, maka permainan ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni sipembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.

Fenomena tentang banyaknya para anak yang kecanduan *game on line* banyak terjadi. Banyak anak-anak yang mempunyai masalah di sekolah hanya karena kecanduan game on line ini. Fenomena ini tentunya menjadi perhatian khusus, dilihat siswa adalah seorang yang terdidik dan terpelajar yang menjadi contoh pada generasi berikutnya, sehingga pelajar

yang kecanduan playstation harus benar-benar diperhatikan baik orang tua maupun guru disekolah.

Penelitian Nuryadi (2010) mengenai Kasus Siswa Dilihat Dari Penurunan Motivasi Matematika, Kasus Membolos Dan Peyelewengan Dana Administrasi Sekolah) diperoleh data bahwa kasus membolos sekolah mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. Alasan siswa membolos sekolah selain karena tidak menyukai mata pelajaran matematika, tidak ada motivasi belajar mata pelajaran matematika serta beberapa siswa membolos hanya karena ingin bermain *game online* di warung internet.

Anak yang bermain game secara *online* akan merasa betah untuk berlama-lama bermain. Hasil penelitian Kirkorian (2008) dengan judul *Media and Young Children's Learning*, menyimpulkan bahwa media visual seperti televisi, permainan *game on line* di komputer dapat mempengaruhi anak dalam belajar termasuk motivasi belajar siswa di sekolah. Anak yang dapat mengambil manfaat secara positif dapat mempengaruhi secara positif terhadap motivasi belajar, sedangkan anak yang lebih mengambil kepuasan dalam bermain dalam *game online* cenderung mempunyai motivasi belajar yang menurun.

Desa Tempuran Kabupaten Ngawi merupakan salah satu desa yang sudah cukup lama terdapat warun internet (warnet). Warnet yang semula digunakan dalam memudahkan orang untuk mengakses informasi dari dunia maya, lama kelamaan semakin meluas dengan adanya fasilitas permainan game online. Permainan yang dapat digunakan secara bersama-sama tanpa

harus berkumpul dalam satu tempat, dimana orang yang bermain game online dapat diakses dari wilayah lain bahkan dari Negara lain yang secara bersama-sama menggunakan permainan yang sama. Adanya kemudahan fasilitas ini, menjadikan baik orang dewasa maupun anak-anak yang masih berstatus siswa dari siswa SD hingga SMA menggemari permainan *game online*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2015 kepada 10 orang tua siswa yaitu ibu dengan menanyakan kegemaran anak dalam bermain game online serta tingkat motivasi anak untuk belajar pelajaran sekolah selama di rumah. Sebanyak 6 orang ibu menyatakan bahwa anaknya mempunyai kebiasaan bermain game yang dilakukan di warnet. anak yang pulang ke rumah dari sekolah setelah makan siang langsung bermain game online. Setiap hari rata-rata bermain selama 3 jam. Empat ibu menyatakan bahwa anaknya mempunyai kegemaran game online, namun tidak selalu setiap hari dilakukannya. Apabila ada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, maka anaknya tidak bermain game online. Pertanyaan gambaran motivasi belajar diketahui bahwa 8 orang ibu setiap hari mengingatkan anaknya untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah terlebih dahulu dari pada mendahulukan bermain game online. Namun anaknya tetap saja bermain game dahulu, dari pada belajar, sementara 2 orang ibu menyatakan bahwa anaknya selalu belajar di rumah setiap hari pada waktu setelah magrib, sementara permainan game tidak selalu dimainkan.

Pertanyaan yang serupa diajukan kepada 10 siswa kelas V dan kelas VI di Desa Tempuran Kabupaten Ngawi diperoleh data yaitu 6 orang anak

SD kelas V dan 4 siswa kelas VI yang sedang bermain *game online* di warnet. Tujuh anak menyatakan bahwa hampir setiap hari sepulang sekolah dirinya menyewa permainan *game online* hampir 3 jam. Dua anak menyatakan bahwa dirinya bermain game pada hari minggu saja, namun setiap kali bermain biasanya hampir 4 jam. Seorang anak menyatakan bahwa dirinya bermain tergantung pada uang jajan sekolah. Pertanyaan mengenai motivasi belajar siswa, kelima siswa tersebut mempunyai kesamaan bahwa motivasi belajarnya biasa saja, namun nilai pelajaran ada yang turun seiring seringnya siswa bermain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh lama bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh lama bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi?

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan lama bermain *game online* pada siswa sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi?
- b. Mendeskripsikan motivasi belajar pada siswa sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi.

- c. Menganalisis pengaruh lama bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teori

Mengembangkan teori dari Sardiman (2008) yang menyatakan motivasi yang tinggi di dalam diri siswa yang dapat meningkatkan kegiatan belajar sehingga meskipun siswa mempunyai kegemaran bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi Pendidikan

Bagi pendidikan ilmu keperawatan khususnya mahasiswa ilmu keperawatan dalam hal pemahaman mengenai motivasi belajar pada siswa sekolah akibat aktivitas bermain *game online*

b. Bagi Orang tua

Bagi orang tua dapat memberikan gambaran kebiasaan anak bermain *game on line* yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa, sehingga masyarakat mengetahui manfaat dan kerugian dari permainan game on line.

c. Bagi Peneliti

Untuk memperoleh pengalaman dalam hal mengadakan riset sehingga akan terpacu untuk meningkatkan potensi diri sehubungan dengan motivasi belajar siswa.

d. Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan penelitian sejenis dengan mengembangkan variable motivasi belajar sehingga dapat mendapatkan data yang lebih variatif

E. Keaslian Penelitian

No	Nama	Judul	Rancangan penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Isa (2009)	Pengaruh Game <i>Playstation</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Man Jombang.	Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Jumlah responden penelitian sebanyak 50 orang siswa. Analisis data penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana.	ada pengaruh antara bermain <i>playstation</i> terhadap motivasi belajar siswa MAN Jombang dengan $p = 0,001$	Jumlah responden, tempat penelitian, waktu penelitian, dan analisis data
2	Husniah (2003)	hubungan pola permainan video game dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo	Metode deskriptif korelatif, Jumlah responden 63 siswa. Analisi data menggunakan uji korelasi rank spearman	Terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan pola permainan video game dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo dengan nilai $p = 0,003$.	Variabel bebas, tempat, waktu, jumlah responden, analisis data
3	Angela, 2013	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Metode Penelitian adalah Kuantitatif Jenis	<i>Game Online</i> berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang	variabel penelitian dan analisis data. Jumlah

		SDN Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda	015	Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi Product Moment. Data-data penelitian menggunakan kuisoner dan observasi, wawancara, dan dokumentasi Iilir	ditujukan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R ² sebesar 0,291	responden, tempat penelitian, waktu penelitian, dan analisis data yang digunakan
4	Malahayati 2012	Hubungan kebiasaan bermain game online dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah		Metode penelitian adlaah deskriptif korelatif, sampel sebanya 106 anak dengan teknik sampling <i>stratified sampling</i> . Instrumen menggunakan kuesioner motivasi belajar dan lama <i>game online</i> . Anslisis data menggunakan uji <i>Chi Square</i> .	Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah dengan p = 0,21	Jumlah responden, tempat penelitian, waktu penelitian, dan analisis data yang digunakan
