

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Motivasi adalah “dorongan“ suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim, 1998). Motivasi membuat seseorang berusaha untuk bekerja mencapai sasaran dan tujuannya dengan bersungguh-sungguh karena yakin bahwa tujuannya bermanfaat untuk dirinya. Motivasi terdiri dari bermacam-macam salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena dapat menggerakkan perilaku siswa secara verbal dan non verbal kearah yang positif, sehingga mereka mampu menghadapi segala tuntutan, serta kesulitan dalam belajar. Selain itu motivasi juga akan menentukan intensitas usaha dan hasil belajar yang akan dilakukan oleh siswa (Mitchell dalam Winardi, 2002).

Motivasi belajar terdiri dari motivasi tinggi dan motivasi rendah (Sadirman, 2009). Hawley dalam Yusuf (2003) menyebutkan bahwa para siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajarnya akan mempunyai keinginan untuk belajar lebih baik dibandingkan dengan para siswa yang memiliki motivasi belajar lebih rendah. Hal ini berarti siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan tekun berusaha, terus belajar tanpa mengenal putus asa, dapat

mengesampingkan hal-hal yang dapat mengganggu kegiatan belajar dan selalu fokus terhadap kegiatan belajarnya. Motivasi dapat juga dilihat dari sudut pandang Islam. Dalam Agama Islam ada sejenis motivasi yang arti dan fungsinya sama yaitu "Niat", sebagaimana dalam hadits Rasulullah SAW :

عَنْ عَلْقَمَةَ بْنِ وَقَّاصٍ اللَّيْثِيِّ يَقُولُ سَمِعْتُ عُمَرَ بْنَ الْخَطَّابِ - رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ - عَلَى الْمِنْبَرِ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - يَقُولُ  
إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ ، وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَا نَوَى ، فَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى  
دُنْيَا يُصِيبُهَا أَوْ إِلَى امْرَأَةٍ يَنْكِحُهَا فَهِجْرَتُهُ إِلَى مَا هَاجَرَ إِلَيْهِ

Artinya :

*“Semua perbuatan tergantung niatnya, dan (balasan) bagi tiap-tiap orang (tergantung) apa yang diniatkan; barangsiapa niat hijrahnya karena Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya adalah kepada Allah dan Rasul-Nya”*

Demikian pula terdapat motivasi belajar rendah, karena pada kenyataannya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa cenderung sering mengalami penurunan dan di waktu lain mengalami peningkatan. Sementara itu, anak yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung tertarik pada hal-hal negatif, seperti terlalu banyak menghabiskan waktu menonton tayangan televisi, dan lain-lain (Raymond J.W dan Judith, 2004). Motivasi belajar rendah yang dimiliki siswa *under achiever* mengakibatkan rendahnya prestasi belajar mereka. Dan apabila hal ini dibiarkan terus menerus, maka siswa akan semakin kurang semangat belajarnya (Sadirman, 2009).

Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung tertarik pada televisi untuk menonton film kartun, sehingga film kartun menjadi hal favorit bagi

mereka. Penelitian Undip YPMA UNICEF menemukan bahwa menonton televisi menjadi kegiatan yang sering dilakukan anak sepulang sekolah. Data dari berbagai sumber memperlihatkan hasil yang konsisten yaitu durasi menonton televisi yang tinggi pada anak (Acep dalam Syahrul, 2013). Seperti hasil data penelitian YPMA tahun 2006 menemukan bahwa anak menghabiskan 7 jam sehari untuk menggunakan media, mulai dari televisi, komputer dan sebagainya. Angka ini hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat bahwa anak di Negara tersebut menghabiskan waktu 6.5 jam dalam sehari untuk menggunakan media (YPMA, 2009).

Penelitian lain yang dilakukan YPMA terhadap anak-anak di Jakarta pada tahun 2002, anak-anak menghabiskan waktu 30-35 jam dalam seminggu untuk menonton televisi, sedangkan tahun 2006 angka tersebut meningkat menjadi 35-40 jam dalam seminggu. Angka tersebut terus meningkat hingga tahun 2008 menjadi 3-5 perhari pada hari kerja dan 4-6 perhari pada hari libur. Bahkan beberapa anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya di depan televisi, yakni sekitar 8 jam (dalam kategori 7-8 jam dan lebih dari 8 jam). Berdasarkan hal itu, sepertiga waktu anak dalam aktivitas sehari-hari tersita oleh televisi (YPMA, 2009).

Durasi menonton televisi yang panjang dapat memberi dampak negatif bagi anak. Salah satunya anak menjadi hanya terfokus pada televisi, dan dunianya tidak bertambah luas. Studi AAP menyebutkan bahwa televisi berbahaya, jika seorang anak berumur 2.5 tahun yang menonton televisi selama satu jam dalam sehari akan berdampak buruk bagi perkembangan psikologis mereka 3 tahun ke

depannya. Artinya dampak negatif tersebut akan dirasakan saat anak sudah masuk Taman Kanak-Kanak.

Dari penelitian yang ada, anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan media hiburan. Sedangkan AAP merekomendasikan durasi menonton televisi untuk anak lebih dari 2 tahun tidak boleh lebih dari 2 jam per hari, dan untuk anak dengan usia kurang dari 2 tahun tidak boleh menonton televisi (Acep dalam Syahrul, 2013).

Dampak negatif lain televisi didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tranggono (2002). Penelitian itu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif film kartun dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Kota Surabaya. Pengaruh negatif tersebut disebabkan adanya pengaruh yang ditinjau dari 1) waktu menonton film kartun terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar perempuan dan laki-laki, baik kelas III maupun kelas VI, khususnya pada latar belakang tingkat sosial ekonomi keluarga tinggi. 2) frekuensi menonton film kartun terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar laki-laki kelas III pada latar belakang tingkat sosial ekonomi keluarga rendah.

Akan tetapi televisi tidak hanya memberikan dampak negatif bagi penontonnya tetapi juga memberikan dampak positif. Dampak positif televisi seperti memberikan informasi dan sarana hiburan bagi penonton, termasuk anak-anak (Syahrul, 2013). Dampak positif televisi lainnya membantu proses belajar membaca karena televisi menyajikan hal bentuk visual pada dasarnya telah mempermudah anak-anak mengenal huruf dan penampilan visual

dalam bentuk benda yang belum mereka kenal, Penunjang dalam pelajaran sekolah khususnya dalam hal pengetahuan umum (Sutisno, 1993).

Tayangan televisi yang banyak mendapat perhatian dari anak-anak adalah tayangan kartun. Kartun menyajikan tontonan yang lebih menarik karena dikemas dengan bahasa yang sederhana, bahkan terkadang tidak perlu menggunakan dialog, tokoh yang lucu dengan gerak-gerik sederhana yang mudah dipahami. Anak-anak yang belum bisa menangkap maksud dari pembicaraan antara tokoh yang satu dengan lainnya, cukup melihat dan memahami gerakan dalam film kartun sehingga mereka tahu apa yang dimaksud dalam cerita film tersebut. Perkembangan media elektronik atau kartun saat ini tentu saja menimbulkan permasalahan baru yaitu durasi menonton film kartun yang panjang (Syahrul, 2013).

Sedangkan masalah yang timbul saat ini adalah adanya perbedaan teori dan pendapat tentang televisi dan durasi menonton film kartun. Menurut Syahrul (2013) durasi menonton film kartun yang panjang dapat memberi dampak negatif bagi anak. Salah satunya anak menjadi tidak bersosialisasi, dan dunianya tidak bertambah luas. Stimulasi berupa interaksi sesama anak dan orang dewasa di sekitarnya menjadi tidak maksimal, dan dapat berakibat anak menjadi kurang pergaulan. Waktu belajar pun akan ikut terpotong oleh jam-jam tertentu dimana acara televisi sedang diputar, berpengaruhnya jam belajar anak karena anak tidak mendahulukan belajar dan lebih memprioritaskan berada di depan layar televisi untuk menonton tayangan kartun favorit mereka. Kelanjutan dari berkurangnya waktu belajar ini tentunya juga berdampak pada prestasi di sekolah anak. Anak

yang belajarnya kurang, tentu nilai-nilainya di sekolah juga akan berepengaruh kurang baik dibandingkan dengan teman-temannya yang lebih rajin (Leman, 2000). Seperti yang terjadi pada seorang anak, dimana anak tersebut tinggal kelas karena kegiatan yang dilakukan anak tersebut sepulang sekolah lebih banyak untuk menonton film kartun (Mardianto, 2008).

Tetapi hasil penelitian lainnya yang berbeda menyebutkan bahwa kartun dipilih sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah di kelas V dalam pembelajaran menyimak cerita dengan alasan motivasi belajar siswa meningkat melalui film kartun (Efendi, 2002). Menurut Waluyanto (2006), salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film kartun dapat menjelaskan suatu proses dalam menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia (Munadi, 2008). Sama halnya dengan yang diungkapkan Utami (2007) bahwa animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga dapat menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan dan membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi ajar juga memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa.

Menurut Effendi (2002) kelebihan media film kartun sebagai media pembelajaran yaitu film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa, suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Secara

psikologis, film kartun dapat memenuhi unsur gerak bertukar-tukar, dan kontras. Film kartun sebagai media mempunyai keunggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan simbol ditampilkan. Film kartun dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi dan praktek. Film kartun dapat menjadi pengganti gambaran alam sekitar seperti gambaran gunung, laut dan bahkan menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, di samping mendorong dan meningkatkan motivasi belajar, film kartun dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Film kartun yang bertema pendidikan mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Film kartun dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan

Berdasarkan penjelasan diatas diketahui bahwa setiap siswa memiliki kewajiban belajar untuk mencapai prestasi disekolah, salah satu hal yang menentukan adalah motivasi belajar. Terdapat beberapa hal dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa saat ini seperti perkembangan teknologi. Perkembangan pesat teknologi saat ini memberi dampak positif dan negatif bagi motivasi belajar siswa dan berpengaruh pada jam belajar anak karena anak tidak mendahulukan belajar dan lebih memprioritaskan berada di depan televisi untuk menonton film kartun favorit mereka. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat apakah ada hubungan motivasi belajar dan durasi menonton film kartun pada siswa Sekolah Dasar.

## **I.2 Pertanyaan Penelitian**

- Apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dan durasi menonton film kartun?
- Bagaimana hubungan antara motivasi belajar dan durasi menonton film kartun dalam islam?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

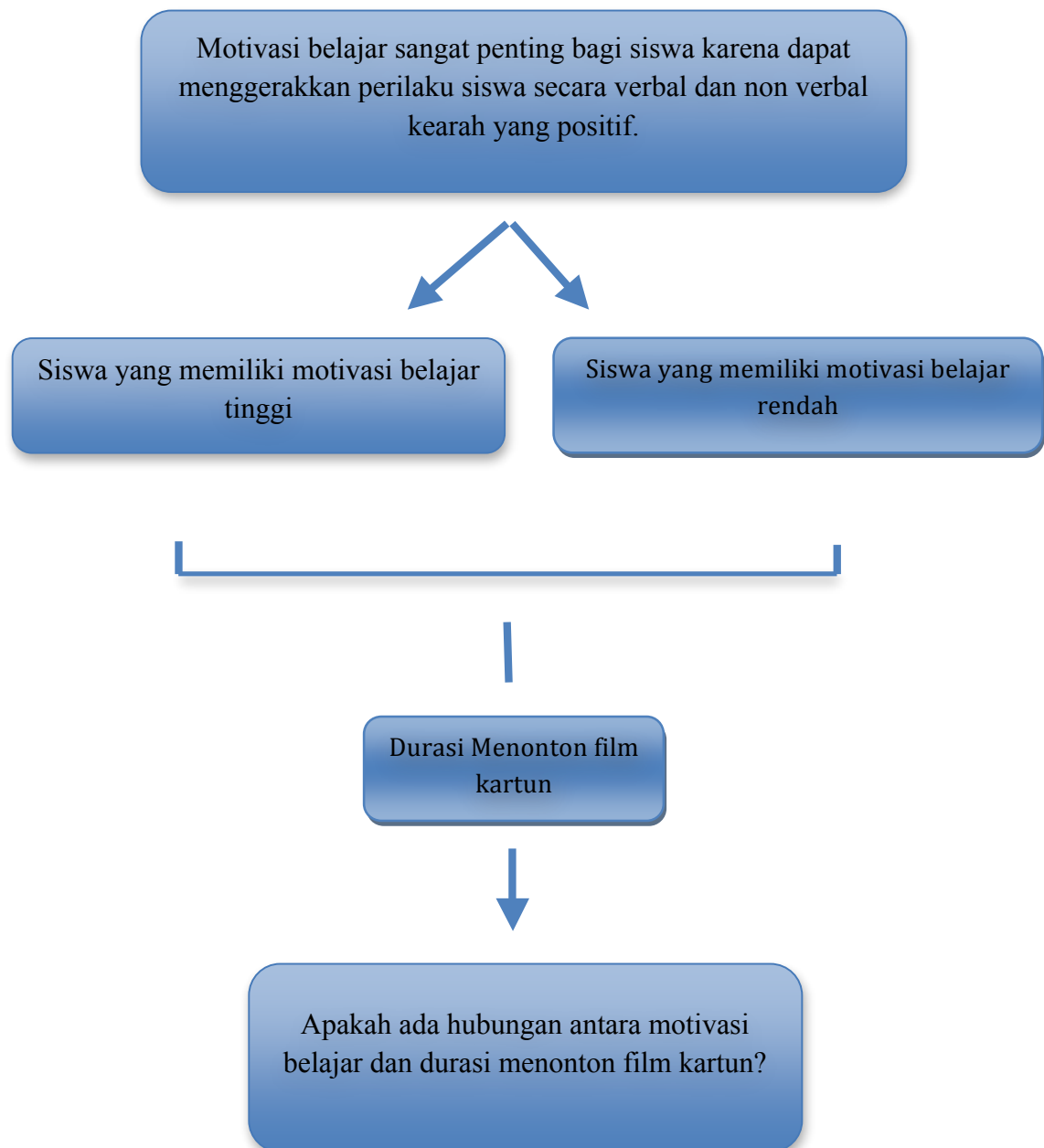
- Untuk mengetahui hubungan motivasi belajar dengan durasi menonton film kartun pada siswa sekolah dasar

## **I.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis : Menambah penelitian yang terkait dengan psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan.
2. Manfaat Praktis : Menambah pengetahuan masyarakat umum dan orang tua mengenai hubungan antara durasi menonton film kartun terhadap motivasi belajar.

## I.5 KERANGKA PEMIKIRAN



Motivasi membuat seseorang berusaha untuk bekerja mencapai sasaran dan tujuannya dengan bersungguh-sungguh karena yakin bahwa tujuannya bermanfaat untuk dirinya. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi yang rendah yang dimiliki siswa *under achiever* mengakibatkan rendahnya prestasi belajar mereka. Apabila hal ini dibiarkan terus menerus, maka siswa akan semakin kurang bersemangat belajarnya (Sadirman, 2009). Durasi menonton televisi yang panjang dapat memberi dampak negatif bagi anak. Salah satunya anak menjadi tidak bersosialisasi, dan dunianya tidak bertambah luas. Bahkan pada beberapa anak merasa hidupnya adalah untuk sesuatu yang ada di televisi. Seperti pada film kartun, film kartun anak telah mampu membius para pemirsanya (terutama anak-anak) untuk terus menyaksikan acara demi acara yang dikemas sedemikian rupa, dan dilengkapi dengan berbagai aksesoris yang menarik, sehingga membuat pemirsanya tertarik dengan acara yang ditayangkan. Tidak jarang anak yang memiliki motivasi belajar rendah lebih tertarik untuk menghabiskan waktu di depan televisi daripada belajar. Kelanjutan dari berkurangnya waktu belajar ini tentunya juga berdampak pada prestasi di sekolah anak. Anak yang belajarnya kurang, tentu nilai-nilainya di sekolah juga akan berepengaruh kurang baik dibandingkan dengan teman-temannya yang lebih rajin (Leman, 2000).