

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus ditanamkan dalam diri seseorang. Dengan adanya pendidikan seseorang mampu mengembangkan potensi dirinya, mengejar cita-cita dan dapat memajukan bangsa dan negara. Dalam mencapai pendidikan atau pengetahuan yang maksimal diperlukan adanya motivasi dalam diri individu. Motivasi didefinisikan sebagai proses mendorong dan mempertahankan tujuan dengan mengarahkan perilaku (Schunk, 2012). Selain itu sesuatu yang mendorong orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu disebut motivasi (Irianto, 2005).

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 الْمَنْبَرِ 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

Niat juga bisa diartikan sebagai motivasi, karena apabila seseorang punya niat maka dia akan melakukannya dengan sungguh-sungguh, sehingga apa yang dia inginkan akan tercapai.

Motivasi biasanya terkait dengan aktivitas belajar atau motivasi belajar. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau daya gerak seseorang yang bertujuan untuk bersemangat dalam belajar. Alderfer (dalam Nashar, 2004) mendefinisikan motivasi belajar sebagai kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar pada anak dapat dilihat seberapa besar keinginan anak untuk belajar sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan fenomena di Indonesia pada tahun 1997 motivasi belajar siswa mengalami penurunan, angka mengulang di kelas-kelas awal SD cukup tinggi yaitu 16,7% kelas 1, 12,4% kelas 2, dan 3 10,6%. Sedangkan kelas 4 sampai dengan kelas 6 persentasenya menurun yaitu 8,5% kelas 4, 6,7% kelas 5 dan 6 yaitu 1,5%. Salah satu penyebab mereka tinggal kelas adalah karena kurangnya motivasi dan terlalu banyak bermain (Kalpen, 1997). Selain itu fenomena yang seringkali mendasari terkait dengan rendahnya motivasi belajar siswa yaitu perilaku membolos sekolah (Sakinah, 2014).

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain cita-cita, kemampuan dan kondisi individu. Sementara itu, faktor eksternal yang mampu mempengaruhi motivasi belajar antara lain lingkungan, sikap pengajar dan metode pengajaran Dimiyati (2009). Selain faktor-faktor diatas, kebiasaan bermain video game diperkirakan dapat mempengaruhi motivasi siswa.

Menurunnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kebiasaan bermain *video game (game online)*. *game online* merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai medianya. Saat ini *Game online* sudah tersebar di kota-kota besar di Indonesia dan mempunyai daya tarik tersendiri untuk mengundang anak-anak dalam bermain. Dalam permainan *game online* terdapat beberapa permainan seperti *Ragnarok*, *Gunbond*, *Counter Strike* dan masih banyak lagi jenis permainan yang disediakan. *Game online* ditawarkan dalam bentuk paket sehingga terkadang anak-anak dapat bermain hingga tengah malam. Ruangan komputer yang ditata dengan rapih serta fasilitas *Air Conditioner (AC)* dan dilengkapi dengan *headset* untuk mendengarkan musik selama bermain, membuat mereka merasa betah bermain dalam waktu lama. Bahkan dengan diciptakannya modem, seseorang dapat sampai menghabiskan waktu sepanjang hari dengan melupakan segala kewajibannya hanya untuk menyelesaikan permainan dalam *game online* tersebut (Herdian, 2012).

Fenomena tentang penggunaan video game yang berlebihan terjadi pada seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama dua minggu. Selama itu gadis tersebut mengaku tinggal di sebuah warnet untuk memainkan *game online* ("Maraknya pengguna game online", 2008). Contoh kasus diatas menunjukan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat menimbulkan dampak yang sangat merugikan, terutama pada anak-anak. Penelitian yang dilakukan Gentile (2009), menunjukan bahwa 8,5% *gamers* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Griffiths (1995, dalam Broto, 2006), diketahui bahwa anak-anak mulai

tertarik pada *video game* pada usia sekitar tujuh tahun, 33% anak usia awal belasan tahun bermain *video game* setiap hari, dan 7% dari mereka bermain *video game* paling sedikit 30 jam per minggu. Dari penjelasan di atas diketahui bahwa minat anak-anak terhadap *game* cukup besar. Mereka terlibat bermain *video game* di usia 7-11 tahun, tepatnya anak-anak duduk di bangku Sekolah Dasar.

Bermain *video game* mempunyai dampak positif maupun dampak negatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Utami (2007), diketahui bahwa *video game* dapat meningkatkan rasa bangga dan lebih bersemangat jika *gamers* berhasil memecahkan tantangan pada setiap *level* dalam *video game* yang dimainkan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Surya (2006) dampak positif bermain *video game* dapat memberi rasa santai dan mengendorkan urat syaraf dari kebiasaan rutin atau lelah bekerja, melatih kemampuan pemain untuk konsentrasi dan memusatkan perhatian. Sementara itu, dampak negatif dari bermain *video game* adalah membuat pemainnya lupa akan waktu, lupa belajar, lupa tugas dan lupa tanggung jawab Surya (2006). Selain itu, bermain *video game* dapat mempengaruhi konsentrasi saat belajar karena konsentrasinya terbagi antara permainan *video game* yang belum diselesaikan dengan pelajaran (Utami, 2007).

Video game dapat membuat anak-anak kecanduan, salah satunya yaitu menyebabkan menurunnya nilai sekolah karena mereka menjadi sulit berkonsentrasi saat menyelesaikan pekerjaan rumah Ofir Turel & Fullerton (dalam Riza, 2013). Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* di bandingkan dengan anak lain yang tidak bermain *game*. Diketahui juga bahwa anak yang banyak menghabiskan waktu bermain *video game* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam

menerima pelajaran di sekolah, mendapat nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game* (McBride, nd).

Penelitian yang dilakukan oleh Malahayati (2012) menunjukkan tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dan motivasi belajar pada anak usia sekolah. Malasari (2004, dalam Malahayati, 2012) melakukan penelitian terkait masalah motivasi belajar anak yang bermain *video game* di Sekolah Dasar di Jakarta, hasil penelitian membuktikan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara bermain *video game* dengan motivasi belajar anak Sekolah Dasar. Selain itu penelitian sebelumnya yang dilakukan Saraswati (1987, dalam Malahayati, 2012) menyatakan tidak ada hubungan motivasi berprestasi remaja dengan frekuensi keaktifan anak bermain *computer game*.

Berbeda dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Kertamuda & Permadani (2009) mengenai perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game* didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game*. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa pemain *video game* memiliki motivasi berprestasi yang lebih tinggi daripada siswa pemain non *video game*.

Berdasarkan beberapa penelitian mengenai hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dan motivasi, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian yang satu dengan penelitian yang lain. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hubungan yang tidak konsisten antara kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut

mengenai hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini akan fokus pada siswa sekolah dasar karena pada usia tersebut menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap *video game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dibuat rumusan masalah, yaitu apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar tinjauanya dalam perspektif Islam ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar tinjauanya dalam perspektif Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Agar penulis dapat menerapkan ilmu yang telah dicapai semasa kuliah yang relevan dengan penelitian ini.
2. Agar mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya psikologi pendidikan.
3. Memberikan gambaran mengenai hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar tinjauanya dalam perspektif Islam .

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah agar dapat diterapkan kepada masyarakat khususnya orang tua untuk membimbing anak-anaknya dalam bermain *video game* agar tidak berdampak terhadap motivasi belajar, terutama pada siswa sekolah dasar.

1.5 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data diambil dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur motivasi dan kebiasaan bermain *video game* siswa sekolah dasar tinjauanya dalam perspektif Islam. Data diolah dan dianalisa secara statistik

1.6 Kerangka Berfikir

