

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini mengalami perkembangan. Perkembangan ini memudahkan manusia dalam menggunakannya. Berbagai kemudahan dalam menggunakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) diantaranya dengan mengakses internet. Era globalisasi zaman sekarang yang semakin canggih dengan menggunakan gadget, laptop dan computer untuk mengakses ke jaringan internet tersebut (Nisrinafatin, 2020). Terutama dengan adanya jaringan internet manusia dari kalangan anak-anak hingga dewasa dapat memainkan permainan online yang disebut game online.

Game online merupakan suatu permainan yang dilaksanakan secara daring dengan menggunakan alat komunikasi yang ditunjang melalui jaringan internet sehingga mampu menghubungkan banyak pihak dan pengguna permainan meski dilaksanakan secara jarak jauh (Rolling, 2017) .

Game online dapat berfungsi sebagai sarana sosialisasi yang mampu mengajarkan pengguna untuk menjalin hubungan kebersamaan satu sama lain dengan pihak lain meski tidak adanya suatu pertemuan secara tatap muka langsung (Ulfa, 2017). Game online memiliki dampak positif yaitu meningkatkan ketrampilan fisik namun juga meningkatkan kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Adapula dampak negatif dari game online bagi siswa yaitu terbengkalinya pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game serta menurunnya motivasi belajar. Adapun pengaruh negatif dari penggunaan game online yang kurang bijak dapat menimbulkan beberapa ketergangguan di beberapa aspek, yakni sosialisasi dan komunikasi, kesehatan, bahkan pendidikan (Angela, 2013).

Kecanduan bermain game online membuat anak menjadi banyak menghabiskan waktu diluar rumah dan siswa sering lupa waktu, dan tidak ada semangat dalam belajar. Karena siswa lebih fokus dengan permainan yang ada di gadget nya masing-masing setiap individu. Tentu hal ini akan berdampak tidak baik terhadap setiap anak yang bermain game online secara berlebihan serta dengan tidak termotivasinya anak dalam belajar juga menyebabkan hasil belajar yang menurun. (Raimundus, 2019)

Kebanyakan siswa yang bermain game online mengalami permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan, Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pada setiap mata pelajaran tidak memenuhi standart nilai yang berlaku (KKM). Hal ini disebabkan karena siswa kecanduan terhadap game online .

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah Trucuk”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan rumusan masalah dari penelitian ini ialah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Trucuk ?
2. Adakah pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Trucuk ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan ini untuk menganalisis :

- a. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Trucuk Kabupaten Klaten.
- b. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Trucuk Kabupaten Klaten.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini untuk menambah kontribusi pada kajian teori sosiologi tentang perilaku menyimpang, khususnya untuk dapat mengetahui dampak negatif dari kecanduan game online terhadap perilaku *konsumtif*

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan pada siswa yang bermain game online agar lebih memahami pengaruh game online pada perkembangan siswa jika terus-terusan bermain game online secara berlebihan atau kecanduan terhadap game online yang akan berdampak pada motivasi belajar setiap individu siswa.

##### b. Bagi guru dan sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para guru dan sekolah untuk membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti ekstrakurikuler agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain game online yang berdampak pada motivasi belajar.

c. Bagi Masyarakat, khususnya orang tua.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar anak. Sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya sehingga meminimalisir waktu untuk bermain game yang berdampak pada motivasi belajar.

## **E. Sistematika Penulisan**

Adapun gambaran sistematika pembahasan yaitu sebagai berikut :

1. Bab I pendahuluan

Pada

Bab I ini membahas seputar latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

2. Bab II tinjauan pustaka

Pada Bab II ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori yang relevan dan terkait dengan tema penelitian.

3. Bab III metode penelitian

Pada Bab III ini membahas secara rinci tentang jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, skala pengukuran, dan instrument penelitian serta analisis data penelitian.

4. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan

Pada Bab IV membahas tentang deskripsi hasil penelitian yang mana isinya tentang hasil perhitungan statistik dan hasil pembahasan penelitian.

#### 5. Bab V Penutup

Bab V ini merupakan bagian akhir dan penutup yang membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, saran atau rekomendasi, serta kata penutup bahwa penelitian ini sudah selesai.