

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat menyebabkan banyak perubahan dalam berbagai bidang di kehidupan. Salah satunya adalah pada bidang teknologi. Teknologi memberikan kemudahan untuk manusia dalam kehidupan sehari-hari. Internet salah satu produk hasil dari kemajuan teknologi. Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan antar komputer ataupun perangkat lain melalui jaringan satelit. Internet memberikan berbagai fasilitas bagi penggunanya, *game online* merupakan salah fasilitas yang menyediakan permainan secara *online*. *Game online* sendiri merupakan jenis permainan yang membutuhkan koneksi internet ketika menggunakannya. Bermain *game online* sangat dibutuhkan kemampuan visual (penglihatan) dan juga ada beberapa yang membutuhkan kemampuan audio (suara)(Surbakti, 2017: 29).

Game online yang sifatnya menghibur bisa diakses atau dimainkan mulai dari anak-anak sampai dewasa. Peminatnya pun mulai dari anak sekolah sampai dengan para pekerja. Alat elektronik atau perangkat yang biasa digunakan diantaranya adalah komputer, laptop, dan ponsel (Aji, 2011;Wengku & Atmojo, 2019). Jika *game online* dipasang pada Hp maka kemungkinan besar frekuensi lamanya bermain *game* lebih tinggi, sebab dari bentuk fisiknya yang minimalis dan mudah dibawa kemana-mana. Ditambah juga kuota internet sekarang ini terjangkau bagi kalangan menengah kebawah,

sehingga kemungkinan besar bisa diakses semua kalangan. Dengan adanya kemudahan-kemudahan untuk bermain *game* dan juga desain permainan yang selalu dinamis sehingga membuat pengguna selalu ingin terus memainkannya, bahkan bisa mencapai tahap kecanduan.

Penggunaan *game online* jika dibarengi dengan kontrol atau manajemen waktu yang tepat kemungkinan besar tidak akan menimbulkan masalah. Hanya saja tidak semua orang bisa melakukan itu. Siswa SMK merupakan masa dimana mereka memasuki masa remaja, dikarenakan usia rata-rata mereka adalah antara 14 tahun sampai dengan 18 tahun. Remaja merupakan masa dimana mereka ingin mencari jati dirinya. Oleh sebab itu dalam pencarian jati diri harus diawasi dengan baik, jika tidak maka yang akan terjadi adalah terciptanya jati diri yang bebas dan tanpa kendali. Remaja memiliki kedudukan sebagai pemuda harapan bangsa. Pemuda merupakan aktor dalam meneruskan tonggak estafet untuk mencapai kemajuan suatu bangsa. Jika pemudanya rusak maka tinggal menunggu kerusakan suatu bangsa. Sebab jiwa mudalah yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan. Potensi suatu bangsa bisa dilihat dari cerminan pemudanya (Diananda, 2019: 129).

Siswa SMK saat ini mayoritas sudah memiliki Hp dan memiliki kemudahan untuk mengaksesnya kapan saja. Ditambah pula sekarang pembelajaran mayoritas membutuhkan koneksi internet (pembelajaran daring). Siswa sekarang dituntut untuk bisa mengakses dan mengoperasikan internet dan salah satu alat yang paling banyak digunakan oleh siswa dalam mengakses

internet adalah Hp. Namun ada saja pelajar yang menyalahgunakan Hp dari peran pokok sebagai pelajar. Salah satunya adalah menggunakan Hp untuk bermain *game online* secara tidak bijak.

Game online memiliki dampak negatif dan positif. Dampak negatifnya bisa menjadi alasan seseorang tidak menggunakan *game online* dan dampak positifnya menjadi alasan seseorang untuk bermain *game online*. Oleh sebab itu dalam penggunaannya harus dibarengi dengan kontrol diri dan manajemen waktu yang baik. Mengingat bahwa *game online* didesain semenarik mungkin yang menyebabkan penggunanya merasa ingin terus memainkannya (Wengku and Atmojo, 2019: 529).

Adanya dampak negatif dan positif yang ditimbulkan para pengguna *game online* maka penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Semin Gunungkidul DIY yang menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) selama pandemi Covid-19. Penulis melakukan pengamatan selama PPL bulan Agustus 2020 di SMK tersebut, mendapati bahwa ada lima siswa yang mengalami kendala ketika mengikuti pembelajaran daring dikarenakan bermain *game online*. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengambil penelitian tersebut untuk memastikan seberapa berpengaruhnya penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Semin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, mengenai *game online* yang timbul akibat kemajuan teknologi. Dalam penggunaan *game online* jika tidak dibarengi dengan manajemen waktu dan kontrol diri yang tepat maka yang akan terjadi adalah perilaku menyimpang begitu juga sebaliknya. Persoalan ini cukup menarik untuk diteliti karena merupakan fenomena yang sedang terjadi pada saat ini dan sesuai dengan ilmu pengetahuan penulis. Oleh sebab itu pertanyaan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *game online* di SMK Muhammadiyah Semin, Gunungkidul, DIY?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Semin, Gunungkidul, DIY yang menggunakan *game online*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Semin, Gunungkidul, DIY?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diambil maka peneliti memiliki tiga tujuan yang diinginkan setelah dilakukan penelitian ini, berikut adalah tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui penggunaan *game online* di SMK Muhammadiyah Semin, Gunungkidul, DIY.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Semin, Gunungkidul, DIY yang menggunakan *game online*.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Semin, Gunungkidul DIY.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian berkaitan dengan manfaat ilmiah dan praktis dari hasil penelitian. Berikut adalah kegunaan ilmiah dan kegunaan praktis setelah dilakukan penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih dalam hal memperkaya literatur mengenai ilmu kependidikan yang relevan sehingga membantu proses penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang mempengaruhi motivasi belajar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan masukan mengenai penggunaan *game online* secara bijak.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk calon tenaga pendidikan sebelum nanti terjun pada dunia kependidikan.

E. Sistematika Pembahasan

Adapun susunan skripsi direncanakan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awa, bagian pokok, dan bagian akhir. Bagian awal merupakan halaman formalitas yang terdisi dari sampul, halaman judul, halaman pengesahan,

halaman nota dinas, halaman persembahan, halaman moto, kata pengantar, abstraksi dan sebagainya.

Adapun bagian pokok yang merupakan inti terdiri dari lima bab, Bab I merupakan pendahuluan yang berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan bagian yang menguraikan tinjauan pustaka dan kajian teori.

Bab III merupakan bagian yang menguraikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian berupa penjelasan pendekatan penelitian dan lain sebagainya.

Bab IV memaparkan hasil-hasil penelitian dan pembahasan atau analisis data terhadap data yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V merupakan bab penutup yang memaparkan hasil-hasil atau temuan-temuan penelitian, disertai sejumlah saran atau rekomendasi yang diajukan kepada pihak-pihak terkait. Pada bagian ini diakhiri dengan kata penutup.

Adapun bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat hidup dan lain sebagainya.