

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar sangat diperlukan bagi siswa. Dengan adanya motivasi belajar, dapat mencegah terjadinya kegagalan dalam belajar, dan kemampuan siswa dapat dikembangkan secara optimal. Motivasi belajar merupakan kesediaan, dorongan dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar pada berbagai tempat dan waktu yang ada (Tan, Ismanto & Babakal, 2013). Menurut Winkel (2004), motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Menurut Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 11 Januari dan 01 Februari 2016 mengenai motivasi belajar, dengan salah seorang guru wali kelas VA di SDN 164 Pekanbaru dapat diketahui bahwa ada 19 siswa di kelas V Sekolah



Dasar Negeri di Pekanbaru yang mengalami perubahan motivasi belajar, ia mengatakan:

“anak-anak walaupun ada gurunya tetap saja ribut. Ada yang bicara dengan teman sebangku waktu saya mengajar. Ada yang sibuk permisi keluar masuk kelas. Apalagi kalau gak ada gurunya dikelas, baru sebentar keluar udah ribut sibuk jalan mondar-mandir didalam kelas tu. Setiap dikasih pr ada saja yang tidak buat pr Dikelas ibuk ada 19 siswa yang menurun hasil belajar nya pada ujian semester lalu. Yang biasanya dapat rangking malah sekarang gak dapat lagi. Ada 2 siswa dikelas ibuk yang jarang masuk kelas dan tanpa kabar. Bahkan ada 3 siswa yang tinggal kelas.”

Hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru menunjukkan gejala-gejala adanya perubahan motivasi belajar melalui tingkah lakunya seperti ribut di kelas, berbicara dengan teman sebangku saat guru mengajar, sibuk permisi keluar masuk kelas, mondar-mandir di dalam kelas, dan tidak mengerjakan PR. Hal ini selaras dengan pendapat Winkel (2004) yang menyatakan, gejala-gejala adanya perubahan motivasi belajar siswa seperti berkurangnya perhatian siswa pada waktu pelajaran, kelalaian dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah, penundaan persiapan bagi ulangan atau ujian sampai saat akhir, pandangan “asal lulus, asal cukup” dan lain sebagainya.

Menurut Winkel (2004), yang mendasari penyebab munculnya gejala perubahan motivasi belajar disebabkan oleh lima faktor, salah satu faktornya yaitu kehidupan diluar lingkungan sekolah menawarkan banyak bentuk rekreasi yang dapat membuat orang merasa puas seperti bermain.

Menurut Hurlock (1980), anak usia sekolah dasar merupakan akhir masa kanak-kanak. Yang mana, ahli psikologi seringkali menyebutnya usia bermain. Hal ini karena luasnya minat dan kegiatan bermain. Pada masa kanak-kanak akhir, anak yang lebih besar tidak puas lagi memainkan jenis-jenis permainan yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sederhana dan tidak terdiferensiasi, yang merupakan permainan awal masa kanak-kanak. Ia ingin memainkan permainan anak yang lebih besar, seperti bola basket, sepak bola, baseball dan hoki (*hokey*). Pada saat anak berusia 10 tahun, permainnya terutama bersifat persaingan, dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan serta tidak semata-mata pada kegembiraan.

Berbeda dengan kondisi saat ini, permainan yang sangat digemari oleh anak-anak usia sekolah adalah *game online*. Hal ini dapat diketahui dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2015 bahwa penduduk berusia 10-34 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia dengan porsi 64,2% (apjii.or.id).

Hasil observasi yang saya lakukan pada 11 januari 2016 mengenai adiksi bermain *game online*, saya melihat ada 8 siswa yang saat jam pulang sekolah ia langsung pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Kemudian saya melakukan wawancara dengan 2 orang anak yang berusia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa mereka tidak pernah bermain *game online* saat jam pelajaran, namun setelah pulang sekolah mereka langsung ke warnet untuk bermain *game online* hingga sore. Ini membuktikan bahwa adanya indikasi anak usia 10 – 11 tahun Sekolah Dasar Negeri di Pekanbaru yang mengalami adiksi bermain *game online*.

Selain adiksi bermain *game online*, ada juga yang tidak adiksi bermain *game online*. Anak usia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru yang tidak mengalami adiksi bermain *game online*, berarti mereka masih bermain *game online* dalam kontrol. Jo Bryce (Sanditaria, Fitri & Mardhiyah, 2011) telah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membuktikan bahwa para pemain *game online* memiliki daya konsentrasi tinggi, menjadikan kecepatan mengetik seorang pemain meningkat, mengendurkan ketegangan urat saraf apabila *game* digunakan sebagai tempat pelarian akan kepenatan.

Pertama kalinya *game online* hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet dimana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan *game* tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama. *Game online* sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni *nexian online*. Walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olah raga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di indonesia, namun keberadaan *game online* merupakan landasan *game* di indonesia menurut ligagame Indonesia (ligagame.com)

Menurut seorang psikolog yaitu Rahmat (2012), ia mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan. Namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya. Ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. selain itu macam-



© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sita Syarif Isim Riau

macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (adamonline.web.id). Waktu yang dipergunakan anak usia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru, untuk bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dengan 2 siswa pada 11 januari 2016, mereka bermain *game online* mulai dari 2 jam sampai dengan 4 jam.

Soetjipto (2007) menyebutkan bahwa kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah adiksi juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya *game online*.

Menurut Lemmens (2009), ada 7 kriteria adiksi bermain *game online*, diantaranya yaitu: *Salience*, bermain *game* menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku. *Tolerance*, ketika pemain *game* tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game* dan ketika waktu bermain *game* seseorang semakin bertambah. *Mood modification*, ketika seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain *game* untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain *game*. *Relapse*, ketika seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain *game*. *Withdrawal*, ketika seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain *game*. *Conflict*, ketika seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain



game sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya. *Problems*, ketika seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain *game* secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.

Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain *game* yang telah ditetapkan. Pemain *game* yang memiliki ≥ 4 dari 7 kriteria tersebut merupakan indikasi pemain yang mengalami adiksi bermain *game online* (Lemmens, 2009).

Penelitian yang dilakukan Angela pada tahun 2013 di SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir dapat diketahui bahwa pengaruh variabel *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1%. Kemudian penelitian yang dilakukan Sanditaria dkk, mengenai adiksi bermain *game online* di Jatinangor Sumedang pada tahun 2011, dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan dari 71 responden terdapat 38% responden termasuk kriteria tidak adiksi dan 62% responden termasuk kedalam kategori adiksi. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk meneliti tentang “hubungan adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru”.



B. Perumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat hubungan antara adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian sebelumnya, sudah pernah ada penelitian tentang adiksi atau kecanduan *game online*, dan motivasi belajar. Antara lain seperti penelitian yang dilakukan oleh Angela pada tahun 2013 yaitu mengenai “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Dari hasil penelitiannya ini dapat diketahui bahwa pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar sebesar 29.1 %. Persamaan pada penelitian ini terdapat pada variabel terikatnya yaitu motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel bebasnya, peneliti menggunakan variabel adiksi bermain *game online* sedangkan Angela menggunakan variabel *game online*. Kemudian perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, peneliti menggunakan subjek penelitian siswa Sekolah Dasar Negeri kelas IV dan V sedangkan Angela menggunakan subjek penelitian siswa Sekolah Dasar Negeri



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Sate Islamic University of Sitala Syaif Kasim Riau

kelas V dan VI. Selanjutnya perbedaan juga terdapat pada teknik sampling dan metode penelitian. Peneliti menggunakan teknik sampling *propotionate stratified random sampling* dan metode penelitian kuantitatif dengan teknik korelasional sedangkan Angela menggunakan teknik sampling *purposive* dan metode penelitian kuantitatif deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Tan dkk pada tahun 2013 yaitu mengenai “hubungan antara dukungan orang tua dengan motivasi belajar pada anak usia sekolah kelas IV dan V di SD Negeri Kawangkoan Kalawat”. Hasil penelitiannya yaitu terdapat hubungan antara dukungan orang tua dengan motivasi belajar pada anak usia sekolah di SD Negeri Kawangkoan Kalawat. Persamaan dengan penelitian tersebut terdapat pada variabel terikat dan sampel penelitian yaitu variabel motivasi belajar dan sampel penelitiannya siswa SD Negeri kelas IV dan V. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik korelasi sedangkan Tan dkk menggunakan metode penelitian deskriptif korelatif. Kemudian perbedaannya juga terdapat pada teknik pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik *propotionate stratified random sampling* sedangkan Tan dkk menggunakan teknik total sampling.

Penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria dkk (2011) mengenai “adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang”. Hasil penelitiannya yaitu terdapat 38% responden yang termasuk kategori tidak adiksi dan 62% responden yang termasuk dalam kategori adiksi. Persamaan pada penelitian ini terdapat pada variabel adiksi



bermain *game online* dan teori adiksi bermain *game online* menggunakan teori Lemmens (2009). Sedangkan perbedaannya, terdapat pada desain penelitian. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik korelasional sedangkan penelitian Sanditaria dkk menggunakan metode penelitian deskriptif. Selanjutnya perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian. Peneliti menggunakan subjek siswa Sekolah Dasar Negeri kelas IV dan V sedangkan Sanditaria dkk menggunakan subjek siswa Sekolah Dasar Negeri usia 6-12 tahun.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda yaitu tentang “adiksi bermain *game online* dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri di Pekanbaru”.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Bagi pihak sekolah, memberikan informasi kepada para pendidik bahwa adiksi bermain *game online* dapat berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya khususnya mengenai hubungan adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.