

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Siswa merupakan unsur krusial yang terdapat pada inti kegiatan proses pembelajaran. Mereka adalah individu yang memiliki aspirasi, menetapkan tujuan, dan berkeinginan kuat untuk mencapai potensi terbaiknya (Tarigan, 2022). Proses pembelajaran ini, merupakan perjalanan antara siswa dengan lingkungannya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dengan keberhasilan siswa tersebut dipengaruhi dari cara dirinya mengikuti pembelajaran (Winata, 2017). Pengaruh proses pembelajaran ini dapat dilihat dari terdapatnya 400 siswa SMP di bulelang belum dapat membaca, hal ini disebabkan dari permasalahan yang terjadi akibat dari proses pembelajaran yang terjadi semenjak terdapat regulasi tidak diperbolehkannya tinggal kelas (Mashabi & Ayunda, 2025). Selain itu juga terdapat 15 siswa SMK 4 Sarolangun yang tidak bersekolah atau bolos dengan bersantai di warung kopi karena telat mengikuti pelajaran di sekolah (Sulistyawati, 2023).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah bagian dari pendidikan dasar formal yang berfungsi mempersiapkan siswa untuk dapat lanjut menuju jenjang pendidikan menengah atas atau kejuruan (Muttaqin, Wagimin, & Tadjri, 2017). Seperti halnya SMP Kristen YBPK Tambakasri, sekolah yang terletak di dusun Tambakasri Wetan RT. 23/03, Sidoasri, Kec. Sumbermanjing Wetan, Kab. Malang, Jawa Timur yang kondisi sekolah terletak di ujung selatan. Tetapi

kondisi siswa disini mengalami hal berbeda dari penjelasan sebelumnya dengan kurangnya siswa yang menempuh Pendidikan lebih lanjut sebab tidak ada rasa keinginan dalam dirinya.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di 20 November 2024 ke beberapa guru sekolah SMP Kristen YBPK Tambakasri mengatakan siswa yang mengikuti proses pembelajaran kurang memiliki keinginan dalam belajar sebab kondisi lingkungan yang terletak jauh di ujung selatan membuat akses untuk keluar desa. Alat pembelajaran yang terbatas dengan seperti kurang tersedia komputer untuk belajar disekolah, media untuk belajar terbatas sebab tidak perpustakaan sekolah, dan lingkungan pertemanan yang mengajarkan lebih baik bekeja serta bermain membuatnya kurang keinginannya untuknya belajar dengan tujuan menempuh pendidikan lebih lanjut. Di Samping itu, hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada 22 November 2024 dengan 9 siswa seperti apa yang telah dikatakan oleh guru sebelumnya dengan tambahan bahwa siswa memiliki keinginan untuk berhenti sekolah dengan lebih memilih bekerja setelah lulus dari pada melanjutkan pendidikan dengan alasan bahwa dengan pendidikan tidak dapat menghasilkan apapun. Serta hasil obeservasi yang dilakukan di 22 November 2024 peneliti melihat bahwa dapat dilihat juga saat proses pembelajaran terjadi siswa kurang memperhatikan dan kurang memperdulikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut Syah, Bantam, dan Jayanti (2017) siswa yang memiliki orientasi belajar tertentu secara otomatis akan membentuk sasaran

pembelajaran yang lebih fokus, yang kemudian memperbesar kemauan mereka untuk menyelesaikan setiap kegiatan. Kemauan tersebut memudahkan untuk mengatasi kebosanan dan kelelahan saat belajar. Selain itu, individu akan lebih mampu mencapai tujuan, lebih bisa beradaptasi, lebih mampu memenuhi kebutuhan psikologisnya, lebih optimis, memiliki sistem dukungan yang lebih baik, efektif ketika berinteraksi dengan orang lain dan lebih mampu mencapai tujuan (Ristianaa & Bantam, 2025).

Dorongan psikologis yang secara sadar muncul dari dalam diri seseorang untuk mengambil tindakan guna memenuhi keinginan tertentu disebut sebagai motivasi (Prihartanta, 2015). Motivasi belajar di sisi lain, adalah dorongan individu untuk meraih keberhasilan, yang melibatkan penegakan standar akademis, pengelolaan lingkungan sosial dan fisik, pengetahuan tentang cara memanipulasi dan mengatasi rintangan, dan upaya untuk melampaui orang lain dengan melakukan hal yang lebih baik daripada yang telah mereka lakukan di masa lalu. (Hanafi, 2016).

Dampak dari siswa yang mempunyai motivasi akan menunjukkan ketertarikan untuk ikut terlibat di berbagai kegiatan pembelajaran, merasakan pencapaian pribadi, berupaya keras untuk meraih keberhasilan, serta memiliki strategi kognitif dan afektif dalam menuntaskan tugas (Jainiyah et al., 2023). Menurut Sadirman (Mujiyanto, 2019) siswa yang motivasi belajarnya tinggi mempunyai ciri-ciri seperti tidak mudah menyerah, menampilkan minat terhadap masalah, giat menghadapi tugas, cepat bosan dengan tugas yang

berulang, lebih nyaman bekerja sendiri, tidak mudah melepaskan keyakinannya, suka memecahkan soal-soal masalah dan dapat mempertahankan pendapatnya. Lain halnya dengan siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar akan mengalami beberapa hal seperti penurunan prestasi, kurangnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, sulit mengembangkan keterampilan, mempengaruhi buruknya mental siswa, sulit mencapai tujuan, kurang mandiri dalam belajar, dan tidak mempunyai ambisi (Arifandi, 2024). Siswa yang motivasi belajarnya kurang dapat disebabkan dari kurangnya minat siswa, sikap belajarnya, kondisi diri, lingkungan (sosial dan keluarga), media pembelajaran, dan sarana yang kurang sehingga upaya yang dilakukan siswa dalam proses belajar rendah (Hidayati, et.al., 2022).

Rahmawati (2016) dalam penelitiannya menyatakan motivasi belajar dapat muncul dari dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama faktor internal terdapat 2 komponen yaitu faktor fisik (gizi, kesehatan, dan panca indera) dan faktor psikologis (kondisi rohani siswa). Selain itu faktor eksternal juga memiliki dua komponen yaitu faktor sosial (orang tua, tetangga, teman sebaya, instruktur, konselor, dan lainnya) dan faktor non sosial (tempat, waktu, sarana belajar, dan kualitas udara). Salah satu faktor non-sosial yang dapat mempengaruhi siswa ialah bermain *game online* yang memberikan efek negatif padanya seperti menurunnya Kesehatan, terganggunya psikis, penurunan prestasi belajar siswa, pemborosan, dan sulit bersosialisasi dengan sekitarnya (Kosasih et., al., 2022).

*Game online* yaitu permainan yang dimainkan dengan *game portable* atau *computer* yang memerlukan akses internet untuk dapat memainkannya (sardiman, 2015). *Game online* sendiri terdapat *level* tingkatan pada pola permainannya, tahap permulaan bermain dimulai dari *level* satu. Berikutnya *level* dapat meningkat berbarengan dengan meningkatnya *Skill* (tingkat kemampuan), sehingga pemain dari masing-masing *game online* mempunyai *character* (karakter) yang perlu dikembangkan untuk dapat berpengaruh di dunia *game online* (Nugroho, 2020). Sehingga pemain didorong untuk meningkatkan frekuensi bermain guna mencapai penguasaan yang lebih baik, mengingat tingkat kesulitan kompetisi dalam *game* menuntut baik keahlian individu maupun sinergi tim.

Intensitas merujuk pada kualitas kuantitatif yang berasal dari persepsi indrawi terhadap stimulus. Ia merefleksikan kekuatan perilaku, kedalaman pengalaman, dan dukungan terhadap suatu pandangan atau posisi (Nugroho, 2020). Sementara itu, intensitas bermain *game online* adalah ukuran seberapa sering dan berapa lama seseorang menghabiskan waktu untuk bermain game yang tersedia melalui internet dan dapat dimainkan oleh banyak orang (La febrina, 2014). Tingginya intensitas bermain *game online* mendorong orang menjadi kecanduan yang mempengaruhi pada berbagai perilaku mereka (Sihaloho, Suwu, & Mumu, 2020). Dampak dari intensitas bermain *game online* bisa terlihat dari menurunnya motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena fokus dan tenaga mereka lebih banyak tersita untuk bermain daripada

belajar, yang pada akhirnya memicu sikap malas belajar, penolakan terhadap tugas sekolah, dan preferensi untuk bermain game selama jam pelajaran (Saputra, et al. 2024). Selain itu, Siswa yang sering bermain *game online* umumnya menghadapi masalah motivasi belajar, seperti kemalasan belajar, kurang persiapan mengikuti pelajaran, dan kurang fokus saat guru menjelaskan. Ini terlihat dari banyaknya siswa dengan nilai pelajaran di bawah standar, yang kemungkinan besar disebabkan oleh pengaruh *game online* yang populer dan sering dimainkan oleh hampir semua anak (Ali & Dwikurnaningsih, 2019).

Penelitian dari Aryani (2017) Remaja yang sering bermain *game* menghabiskan banyak waktu untuk bermain, yang mencegah mereka terlibat dalam aktivitas lain dan menghambat kemampuan mereka untuk mempelajari hal-hal baru dan mengasah keterampilan sosial mereka. Kemampuan ini mencakup kapasitas untuk komunikasi yang baik, kesadaran diri dan pemahaman terhadap orang lain, peran *gender*, moralitas lingkungan, pengaturan emosi, dan penyesuaian perilaku dalam menanggapi tuntutan sosial yang sesuai dengan usia. Hasil penelitian dari Putri dan Prasetyaningrum (2018) menunjukkan peningkatan intensitas bermain *game online* pada individu mengindikasikan bahwa ketergantungan mereka terhadap *game* semakin tinggi. Ini berkaitan dengan menurunnya kontrol diri, di mana individu kesulitan mengendalikan, mengurangi, atau menghentikan permainan, serta mengabaikan kewajiban. Akibatnya, interaksi sosial mereka berkurang, dan motivasi belajar menurun, yang berimbas pada prestasi akademik.

Penjabaran di atas merupakan alasan tertariknya peneliti untuk melakukan penelitian dan mengkaji mengenai permasalahan serta fenomena tersebut. Selain itu penelitian tentang kecanduan *game online* lebih banyak diteliti tetapi intensitas bermain *game online* masih sedikit diteliti terutama terhadap motivasi belajar. Sehingga peneliti menuangkan rencana penelitian dengan judul “Hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri”

## **B. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menguji secara empiris bagaimana kedua variabel tersebut saling berkaitan.

## **C. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa menciptakan dampak positif untuk perkembangan psikologi, terutama psikologi pendidikan. Terutama mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar SMP Kristen YBPK Tambakasri. selain itu diharapkan bisa menjadi bahan acuan untuk mengeksplorasi topik yang serupa dengan variabel yang sama.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dari penelitian bisa jadi acuan untuk mengatur intensitas bermain *game online* untuk mendorong motivasi belajar dalam dirinya.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi sebagai masukan untuk upaya mengatasi *game online* yang menurunkan motivasi belajarnya di sekolah.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, bisa menjadi bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

## D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini mengambil variabel bebas intensitas bermain *game online* dan variabel tergantung motivasi belajar. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya menggunakan variabel yang mirip, tetapi penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian lainnya dilihat dari subjek penelitian. Beberapa contoh penelitian yang di maksud, yaitu penelitian (Amalia, 2022) mengenai intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas V dengan subjek Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang, teori motivasi belajar dari Uno (2017), untuk penelitiannya kuantitatif dengan desain korelasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *quota sampling* dengan sampel berjumlah 60 siswa.

Selanjutnya penelitian dari Marlianti (2015) tentang kecanduan bermain *game online* terhadap pola tidur serta motivasi belajar pada anak usia 10-12

tahun di SD Matoangin 2. Sampel penelitiannya berjumlah 76 siswa dengan teknik *total sampling* dan menggunakan teori motivasi belajar Santrock (2007). Selanjutnya menggunakan *Fisher's Exact Test* untuk Metode analisis data yang digunakan.

Penelitiannya dari Aryani (2017) mengenai Intensitas bermain *game online* terhadap kemandirian belajar untuk siswa kelas VIII SMP dengan subjek 78 siswa. Berikutnya untuk teknik *total sampling* merupakan teknik yang digunakan, dengan skala Intensitas bermain *game online* yang disusun dari teori Cowie (1994). Selain itu teknik analisis menggunakan *Kendall's tau\_b* dengan mendapatkan hasil intensitas bermain *game* siswa yang tinggi menjadikan kemandirian belajar siswa menjadi rendah dan begitupun sebaliknya.

Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) penelitiannya tentang kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kota Bandar Lampung di tahun 2019. Jenis penelitian menggunakan *cross sectional* sebagai analitik pendekatan. Pengambilan sampel dengan *random sampling* disertai pengambilan data secara kuisioner selain itu menggunakan analisis bivariat uji *Rank Spearman's rho* dengan 546 responden. Hasil penelitian melihat hubungan tidak searah yang sangat kuat antara kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar.

Lerianza, Utami, Supriyati, dan Farich (2020) penelitiannya tentang intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar dengan prestasi belajar. Penelitian dengan pendekatan analitik observasional desain *cross sectional*.

Selanjutnya *purposive sampling* merupakan metode untuk pengambilan sampel yang mendapatkan sampel 118 orang. Analisis data dengan uji korelasi *spearman's* dengan hasil mendapatkan bahwa adanya hubungan intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar dengan prestasi belajar.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu, kesimpulannya Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dan didasarkan pada gagasan peneliti sendiri ditinjau dari subjek penelitian. Berikut ini adalah penjelasan tentang keaslian penelitian tersebut.

### **1. Keaslian Topik**

Penelitian ini memiliki topik yang berbeda terhadap penelitian sebelumnya, dimana topik dari penelitian ini adalah “hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri”. Dimana penelitian ini intensitas bermain *game online* sebagai variabel yang mempengaruhi, sedangkan seperti Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) yang menggunakan variabel bebas kecanduan *game online*. Aryani (2017) dengan penelitiannya menggunakan variabel tergantung kemandirian belajar sedangkan penelitian ini menggunakan motivasi belajar.

### **2. Keaslian Subjek**

Penelitian sebelumnya seperti penelitian dari Amalia (2022), subjek yang digunakan Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang dan

pada penelitian Leriaza, Utami, Supriyati, dan Farich (2020) dengan subjek mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Malahayati angkatan 2018. Sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa SMP Kristen YBPK TambakAsri sehingga terdapat perbedaan dalam subjek yang digunakan.

### 3. Keaslian Teori

Teori penelitian ini menggunakan teori berbeda dengan teori yang sebelumnya seperti pada penelitian Marlianti (2015) teori yang digunakan dalam variabel motivasi belajar adalah Santrock (2007) dan variabel intensitas bebas bermain *game online* oleh Aryani (2017) menggunakan teori dari Cowie (1994). Dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan dari penelitian ini dari teori yang digunakan.

### 4. Keaslian Alat Ukur

Penelitian ini dengan skala intensitas bermain *game online* oleh Nugroho tahun 2020 dengan aspek dari Horrigan (2002) yang dimodifikasi dengan total aitem 23. Selanjutnya untuk mengukur Skala motivasi belajar disusun oleh Ginting pada tahun 2024 menurut aspek Uno (2017) yang dimodifikasi dengan jumlah aitem 20.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak secara spesifik memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dimulai dari keaslian topik penelitian, keaslian subjek penelitian, keaslian teori, dan keaslian alat ukur. Sehingga dalam hal ini,

penelitian dengan judul “Hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK TambaAsri” merupakan murni ide dari peneliti.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA