

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, peminat penggunaan teknologi internet sangat tinggi dari berbagai kalangan mulai anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Kemudian teknologi juga memiliki bermacam-macam jenisnya seperti media audio, media visual, serta media audiovisual dan lain-lain.

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi (Pratiwi, 2015:1).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi” (UU 2003 sisdiknas).

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaannya, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*.

Dikalangan remaja saat ini yang kita ketahui kebanyakan mereka yang menggunakan teknologi sebagai alat untuk hiburan lebih tepat untuk bermain *game online*. Fenomena *game online* sangat cepat mewabah di kalangan masyarakat lebih tepat remaja. Mengalami perkembangan begitu pesat. *Game online* merupakan *game* berbasis

elektronik dan visual (Rini, 2011).

Motivasi belajar merupakan salah satu syarat utama seorang siswa untuk memperlancar jalannya suatu pembelajaran. Motivasi juga bisa di sebut dengan pengaruh suatu dorongan dari seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan demi tercapainya suatu tujuan Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), selain itu arti motivasi juga bisa dikatakan suatu gerakan atau dorongan untuk melakukan suatu kegiatan yang melibatkan afektif dalam diri seseorang.

Kata motivasi di ambil dari kata “motif”, yang dapat diartikan suatu indikator seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat mendorong seseorang untuk bergerak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdikbud, 1996:593) kata motivasi juga dapat diartikan sebagai dukungan yang terdapat pada diri seseorang yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai sesuatu baik dalam keadaan sadar ataupun tidak sadar.

Sondang P. Siagian (2004:138), juga mengemukakan pendapatnya bahwa motivasi adalah suatu dukungan yang akan berakibat seseorang mampu dan mau melakukan suatu kegiatan demi mencapai tujuannya sesuai dengan harapan yang sudah ditentukannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu kegiatan yang menyebabkan seseorang rela, mampu, bergerak sesuai dengan keinginan demi tercapai suatu tujuan. Dengan kata lain bahwa motivasi adalah segala upaya yang menyebabkan seseorang bergerak untuk melakukan sesuatu dengan maksud mencapai apa yang diinginkan dan direncanakan.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar merupakan bentuk dorongan dari diri sendiri ataupun lingkungan yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan yang menimbulkan kegiatan belajar seorang siswa.

Namun pada saat ini semakin berkembangnya ilmu teknologi yang sangat pesat motivasi belajar siswa kerap terganggu. Berkurangnya motivasi belajar siswa di pengaruhi

oleh terbaginya konsentrasi siswa anantara belajar dengan bermain *game online*. Siswa cenderung asik dengan handphone dan permainan *game* dari pada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan atau menyampaikan materi.

Demikian juga yang terjadi di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa ketika proses kegiatan belajar mengajar (KBM) sedang berlangsung siswa cenderung lebih konsentrasi pada *game online* dari pada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Dan ketika guru menegur siswa tidak jera dan tetap melanjutkan permainan *game online*. Hal tersebut jelas sangat mengganggu motivasi belajar siswa.

Dampak yang akan terjadi jika dalam suatu kelas siswa cenderung ramai dan lebih konsentrasi dengan *game online* maka siswa yang lain akan merasa terganggu. Selain itu motivasi belajar seorang siswa juga akan sangat terganggu, karena motivasi belajar seorang siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal saja akan tetapi ada faktor internal .

Mengingat berkurangnya motivasi belajar seorang siswa terhadap proses belajar yang dipengaruhi oleh *game online* maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa. Tema tersebut menurut peneliti cocok apabila dilakukan di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dimana SMA tersebut tergolong mudah untuk mengakses internet.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas bermain *Game Online Mobile Legend* pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta?
3. Apakah ada pengaruh intensitas bermain *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah Yogyakarta?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui intensitas *Game Online Mobile Legend* pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta
2. Untuk mengetahui motivasi belajar pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta
3. Untuk menganalisis pengaruh intensitas *game mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini untuk pengembangan ilmu teknologi di bidang audiovisual.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Bagi sekolah mampu memberikan pengarahan terhadap pengaruh *game online* guna meminimalisir serangan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Sehingga tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar anak.

E. Sistematika Pembahasan

Hasil penelitian ini nantinya akan dituangkan menjadi skripsi. Adapun susunan skripsi direncanakan terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal, bagian pokok, dan bagian akhir. Bagian awal merupakan halaman-halaman formalitas yang terdiri atas sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman nota dinas, halaman persembahan, halaman moto, kata pengantar. Adapun bagian pokok merupakan inti skripsi yang dibagi menjadi beberapa bab.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

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

Bab III merupakan penjabaran metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian.

Bab IV berisi tentang hasil dari proses penelitian sekaligus pembahasan terhadap hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian.

Bab V adalah bab penutup. Pada bagian ini berisi kesimpulan, saran dan diakhiri dengan kata penutup.

Peneliti atau penulis melaporkan hasil-hasil atau temuan-temuan penelitian, disertai sejumlah saran atau rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait. Bagian ini diakhiri dengan kata penutup.

Adapun bagian akhir berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran penelitian.