

BAB I

PENDAHULUAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Jika diamati secara seksama, kecanggihan teknologi pada saat ini makin berkembang pesat sesuai dengan tuntutan hidup di dunia yang terobsesi dengan kehidupan yang serba praktis, mudah, dan modern. Sebagai contoh di dunia hiburan elektronik, terjadi persaingan antar negara untuk menciptakan dan mengembangkan berbagai macam media yang canggih mulai dari radio, TV, video, VCD, hingga komputer (Rosidi, 2003: 1).

Hampir seluruh masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dari kalangan atas dan menengah mengenal, mengetahui, dan menjadi pengguna komputer. Benda itu adalah bagian dari hidup mereka sehari-hari (Parents Guide, si kecil gila komputer., 2004: 45), sampai-sampai hampir di setiap rumah memiliki PC (*Personal Computer*). Kehadiran komputer berpengaruh penting dalam kehidupan seseorang termasuk kaum remaja. Dalam pandangan sejumlah orang, komputer adalah alat positif yang memiliki kekuatan untuk mengubah dan mendorong pada proses belajar remaja. Bagi yang lain, komputer adalah kekuatan yang mengancam, atau lebih cenderung melemahkan dibanding kegunaannya untuk meningkatkan pendidikan dan proses belajar remaja.

Beberapa kemungkinan pengaruh positif dari komputer bagi remaja yang pertama adalah pengajaran dengan menggunakan bantuan komputer (*computer-assisted instruction*)

berkenaan dengan penggunaan komputer sebagai pengajar agar dapat memberikan pelajaran yang bersifat individual: untuk menyajikan informasi, memberi latihan pada siswa, menilai tingkat pemahaman dari siswa, dan memberikan pelajaran tambahan jika diperlukan. Kedua, peran komputer dalam *experiential learning* (belajar melalui pengalaman). Bagi sejumlah orang, komputer dianggap sebagai media yang baik untuk proses belajar yang terus berkembang (*open-ended, exploratory, and experiential*) yaitu bersifat menjelajah, dan melalui pengalaman. Ketiga, komputer dapat berfungsi sebagai alat multi guna dalam membantu remaja mencapai tujuan akademik dan menjadi lebih kreatif (Santrock, 1998: 142). Menurut Collins (dalam Santrock, 1998: 142) komputer memiliki pengaruh yang positif terutama membantu dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berkomunikasi.

Menurut Lepper (dalam Santrock, 1998: 142) pengaruh positif dari komputer adalah membuat proses belajar atau kegiatan belajar lebih termotivasi secara intrinsik. Komputer dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, bahan pelajaran dapat dikemas menjadi “permainan” mendidik atau “*puzzle*” yang dapat memancing rasa ingin tahu dan rasa tertantang pada remaja.

Selain pengaruh yang positif, komputer juga memiliki pengaruh yang negatif bagi remaja. Menurut Alcom (dalam Santrock, 1998: 143) komputer pada akhirnya hanya akan lebih mempertajam kesenjangan, bukan kesetaraan hasil pendidikan. Hal ini disebabkan karena pendanaan sekolah di lingkungan kelas ekonomi menengah biasanya lebih baik daripada di daerah yang berpenghasilan rendah, dan keluarga remaja kelas menengah lebih mungkin mempunyai

komputer dibanding keluarga yang berpenghasilan rendah. Dengan demikian, peningkatan penekanan pada keterampilan menggunakan komputer mungkin tidak adil bagi anak-anak yang berlatar belakang penghasilan rendah, karena kesempatan mereka untuk dapat menggunakan komputer lebih sedikit. Pengaruh negatif yang kedua adalah komputer mungkin dapat membentuk kurikulum yang tidak sesuai. Sejumlah mata pelajaran seperti matematika dan IPA, tampaknya lebih mudah dan berhasil disesuaikan untuk komputer, dibandingkan dengan seni dan sastra. Akibatnya, timbul kekhawatiran bahwa komputer pada akhirnya akan membentuk kurikulum menjadi lebih terarah pada matematika dan sains. Pengaruh selanjutnya sekolah adalah dunia sosial selain dunia belajar kognitif. Dari sudut pandang ini, anak-anak yang terpaku pada komputer sepanjang hari menjadi kurang memiliki kesempatan untuk terlibat dalam interaksi sosial (Santrock, 1998: 143).

Di sisi lain, tidak dapat disangkal bahwa perkembangan *game* komputer merupakan bagian dari perkembangan teknologi komputer dan kehadirannya juga membawa dampak yang negatif bagi yang sering memainkannya. *Game* komputer tersebut harus mampu berhubungan atau berinteraksi dan bergerak sesuai dengan keinginan pemain dan memberikan respon yang sesuai dengan aturan permainan-permainan *gamenya*. Hal inilah yang mengakibatkan pemainnya menjadi asyik sampai lupa waktu.

Pada saat ini telah banyak bermunculan tempat-tempat yang menyediakan fasilitas *game* komputer terutama di kota-kota besar. Melalui tempat ini, banyak remaja lebih mengenal dan menyukai *game* komputer yang berbentuk jaringan (misalnya sambungan telepon atau internet). Tempat semacam ini banyak disebut orang sebagai *game net café* atau *gamecenter*, dengan fasilitas yang mirip dengan internet café. Sebagian besar pengunjungnya adalah kaum remaja terutama yang berprofesi sebagai pelajar dan mahasiswa. Mereka yang masuk ke *game net café* atau *gamecenter* dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain (Romzi, 2003: 1). *Game* komputer merupakan sebuah *game* yang dibuat di dalam perangkat lunak untuk dijalankan pada sebuah mesin komputer menggunakan seluruh sumber daya yang ada pada komputer (Rosidi, 2003: 8). *Game* komputer sendiri terdiri dari bermacam-macam jenis permainan yang mempunyai derajat kesukaran yang tidak sama. Ada yang hanya memiliki satu macam derajat kesukaran, yaitu kecepatannya makin meningkat sehingga memerlukan kesiapan dan konsentrasi dari pemainnya. Tapi ada juga yang memiliki lebih dari satu derajat kesukaran, tidak hanya kecepatannya yang meningkat namun objeknya juga bertambah, sasarannya juga makin beragam, sehingga pemainnya harus betul-betul memusatkan perhatiannya pada permainan tersebut (Hawadi, 2001: 76).

Sebuah *game* komputer bisa menimbulkan bermacam-macam ketergantungan antara lain ketergantungan untuk menyelesaikan permainannya, ketergantungan untuk berkompetisi, ketergantungan untuk saling menguasai, dan ketergantungan untuk mendapatkan nilai yang tertinggi.

*Game* komputer inilah yang mengakibatkan banyak remaja sekarang menjadi ketergantungan, sehingga mempengaruhi jadwal kehidupan remaja sehari-hari dan lebih suka untuk menghabiskan waktu mereka untuk bermain dan biasanya remaja menjadi malas belajar (Tedjasaputra, 2003: 114). Sebuah penelitian yang mengatakan bahwa, remaja yang sering bermain komputer dalam jangka waktu yang panjang mengakibatkan remaja tersebut sering bolos sekolah dan tidak menyelesaikan pekerjaan rumahnya (Murry, 1999: Computer Addictions Entangle Students: 6).

Para remaja menganggap bahwa belajar merupakan kegiatan yang membosankan, sedangkan bermain komputer dan berada di tempat-tempat permainan seperti CS (*Counter Strike*) ataupun *ragnarok online* merupakan kegiatan yang tidak membuat mereka jenuh. *Game ragnarok online* belakangan ini makin digemari oleh para remaja. Akibat dari banyaknya peminat *game* ini, bermunculan *gamecenter* yang menawarkan atau menjual *game* ini (PC Game, 2004: 1).

Ketergantungan bermain komputer di *gamecenter* yang dialami remaja bisa juga disebabkan karena prosedur yang mudah untuk bermain, yaitu datang, mencari komputer yang masih kosong, mengajak teman atau orang lain untuk bermain bersama, dan kemudian bermain. Dengan membayar uang yang berkisar antara tiga ribu rupiah untuk tiap satu jam, keasyikan bermain komputer pun dapat mereka rasakan sebagai sebuah sensasi apalagi jika berhasil memenangkan permainan dan dinobatkan sebagai pemenang. Jika kalah pun biasanya mereka akan penasaran dan kembali lagi keesokan harinya untuk menantang pemain yang

lainnya (Rosidi, 2004: 1). Faktor penyebab ketergantungan yang lainnya adalah adanya jaminan bahwa identitas dari pemainnya tidak akan diketahui oleh pemain lainnya. Sehingga pemain yang semula merasa tidak nyaman atau *introvert* pada suatu permainan bisa menjadi ketergantungan karena dalam permainan tersebut tidak seorangpun tahu siapakah anda, seperti apakah anda, atau apakah anda laki-laki atau perempuan. Mengingat pengaruhnya yang sangat besar bagi remaja, *game* komputer bisa mempengaruhi jadwal kehidupan remaja sehari-hari. Remaja biasanya menjadi malas belajar dan motivasinya untuk belajar menjadi menurun. Hal ini disebabkan karena sering memainkan permainan tersebut (Tedjasaputra, 2003: 114).

Motivasi adalah kegiatan internal organisme (baik manusia maupun hewan) yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah (Gleitman & Reber, 1995: 136). Motivasi sangat penting bagi proses belajar, karena menggerakkan organisme (siswa atau pelajar), mengarahkan tindakan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan seorang individu (Soemanto, 1984: 115).

Menurut Parladi (dalam Imron, 1996: 89), motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar, sehingga mampu memotivasi remaja agar lebih giat dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Remaja yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi tidak akan tertinggal dalam kegiatan belajarnya dan sedikit pula yang melakukan kesalahan dalam belajarnya.

Ketergantungan pada *game* komputer membawa pengaruh terhadap motivasi belajar, hal ini disebabkan karena remaja lebih suka menghabiskan waktu mereka selama berjam-jam hanya untuk permainan tersebut hal ini dianggap mengasyikan dibandingkan dengan belajar. Semakin sering memainkan permainan komputer maka remaja akan makin tergantung pada permainan tersebut dibandingkan dengan belajar, hal inilah yang mengakibatkan remaja menjadi malas belajar sehingga motivasi belajarnya juga ikut menurun.

Untuk menguji dugaan keterkaitan antara ketergantungan *game* komputer dan motivasi belajar, maka tertarik untuk diteliti sejauh mana perilaku ketergantungan pada *game* komputer dapat mempengaruhi motivasi belajar pada remaja.

## **1.2. Batasan Masalah**

Banyak faktor yang mungkin dapat mempengaruhi motivasi belajar seseorang, tetapi dalam penelitian ini hanya ingin diteliti faktor ketergantungan pada *game* komputer terhadap motivasi belajar remaja, terutama motivasi intrinsik.

Untuk mengetahui pengaruh ketergantungan pada *game* komputer terhadap motivasi belajar, maka dilakukan penelitian yang bersifat korelasional, yaitu penelitian untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel tersebut. Agar wilayah penelitian menjadi jelas maka yang dijadikan subjek penelitian adalah remaja awal laki-laki berusia antara 11-17 tahun, berprofesi sebagai siswa Di SLTP Dapena 1 Surabaya yang sering memainkan *game* komputer.



### 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan batasan masalah, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah ada hubungan antara ketergantungan pada *game* komputer dengan motivasi belajar pada remaja?”

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara ketergantungan pada *game* komputer dengan motivasi belajar pada remaja.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi pengembangan teori psikologi perkembangan dan pendidikan, khususnya dalam hal perilaku ketergantungan pada *game* komputer dengan motivasi belajar.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi orang tua, guru, dan remaja yang ingin mengetahui lebih jauh pengaruh dari *game* komputer terhadap motivasi belajar remaja.

Bagi para peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai perilaku ketergantungan *game* komputer

terhadap motivasi belajar, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk karakteristik ketergantungan yang lain ataupun untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan ini.