

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinamika perkembangan zaman yang sangat modern seperti sekarang ini, para remaja khususnya yang masih duduk di bangku sekolah sangatlah membutuhkan motivasi-motivasi dari orang-orang terdekat mereka seperti orang tua, saudara, keluarga dan sahabat-sahabatnya. Karena di dunia sekarang ini sangat banyak pengaruh-pengaruh negatif yang menghambat para remaja untuk bisa berkembang sesuai dengan usia mereka.

Motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam diri individu (siswa). Siswa sekarang banyak sekali yang melakukan hal-hal negatif yang dapat merugikan diri mereka sendiri baik itu di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya pemberian motivasi-motivasi yang bersifat positive.

Sadirman (2014 : 75) mengemukakan bahwa “motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang.

Motivasi ini bukan hanya motivasi dalam hal belajar maupun motivasi dalam berprestasi tapi juga motivasi dalam hal lainnya seperti bermain *game online*. Remaja sekarang ini mereka lebih banyak yang tertarik dengan bermain terutama jika bermain *game online*. Menurut Winsen (2012 : 25) “*game online* memiliki fitur-fitur yang menarik yang dapat memberikan kepuasan

kepada penggunaannya karena menggunakan handphone dan komputer, hal inilah yang membuat siswa lebih tertarik untuk bermain *game online*, bahkan sekarang ini sudah banyak sekali macam-macam *game online* yang membuat siswa-siswa lebih tertarik”.

Berdasarkan hasil observasi selama melaksanakan PPL yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango pada bulan September – Oktober pada tahun 2015, dimana sebagian siswa sangat senang bermain *game online*. Hal itu terjadi ketika ada guru yang memberikan tugas namun mereka tidak melakukan tugas dan hanya bermain *game online*, ketika guru tidak masuk pada jam mata pelajarannya yang mereka lakukan adalah bermain *game online* dan bukan mengulangi mata pelajaran yang diberikan guru bahkan ada yang bolos sekolah hanya untuk bermain *game online* di warnet. Akibatnya banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajarnya seperti nilai mata pelajaran mereka yang menjadi rendah bahkan ada siswa-siswa yang menjadi malas pergi ke sekolah karena mereka lebih suka bermain *game online* di rumah atau di warnet. Ini adalah fenomena yang sudah bukan lagi menjadi hal baru dikalangan siswa namun perlu untuk segera disikapi lebih lanjut agar siswa sadar bahwa di sekolah bukan tempat untuk bermain melainkan untuk belajar.

Anak yang selalu menghabiskan waktu dengan bermain *game*, akan dapat mempengaruhi motivasi belajar, sehingga waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka berkurang. Jika hal ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan kurang berinteraksi sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Faktor Penyebab Siswa Termotivasi pada *Game Online* di SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bermain *game online* ketika ada tugas dari guru
- b. Bermain game online ketika guru tidak masuk kelas
- c. Bolos sekolah untuk bermain *game online*
- d. Nilai mata pelajaran menjadi rendah
- e. Malas pergi ke sekolah

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Faktor apa saja yang membuat siswa SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango termotivasi terhadap game online ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apa saja faktor yang menjadi penyebab siswa termotivasi pada *game online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

a. Teoritis

Memperkaya kajian tentang motivasi *game online* dan faktor yang menyebabkan siswa termotivasi pada *game online* di SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango.

b. Praktis

Hasil penelitian dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Bagi pembaca dapat dijadikan sebagai bahan atau sarana dalam mengetahui faktor-faktor penyebab siswa termotivasi terhadap game online dan bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan landasan atau literatur dalam penelitian selanjutnya.