

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, seperti yang kita ketahui bahwa media *online* telah menjadi kebutuhan setiap orang. Seperti untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mulai dari berbelanja, *travelling*, dan sebagainya. Media *online* ini merupakan salah satu terobosan yang sangat luar biasa dan mempermudah segala hal yang kita butuhkan. Selain mempermudah, fenomena media *online* ini juga meresahkan para penggunanya, seperti sibuk sendiri dengan *gadget* mereka, ada juga orang yang setiap hari *upload story*, ada yang takut ketinggalan informasi mengenai *trend* yang ada di media sosial, dan juga ada orang yang sampai memiliki intensitas penggunaan media sosial yang tinggi salah satunya adalah intensitas bermain *game online*.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2014), hingga 25 juta orang Indonesia memiliki akses ke *game online* (jaringan), 5% berbanding 10% dari survei sebelumnya pada tahun 2018. Data ini menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 34 juta orang. Artinya, jumlah *gamer online* di Indonesia meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Pada tahun 2019, Indonesia menduduki peringkat ke-17 dunia dengan jumlah pemain *game* mobile terbanyak.

Hanson (dalam Wibowo, 2009) berpendapat bahwa *game online* adalah suatu perangkat atau alat yang menyediakan permainan yang menantang kemampuan seseorang sekaligus memberikan hiburan kepada penggunanya. Bermain *game online* sangatlah menyenangkan apabila kita mengetahui dalam memainkannya. *Game online* cenderung memiliki sifat menarik bagi pemainnya karena jika dilihat dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang unik dan menarik, seperti gambar-gambar, animasi-animasi yang menyebabkan anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game* Agustinus (2008). Selain itu jenis-jenis *game* telah dirancang secara khusus agar anak ingin terus bermain. Bila para pemain *game* tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, maka

ia akan lupa waktu dan jadi lupa belajar, bahkan di waktu belajar pun ia justru mengingat permainan *game*.

Salah satu jenis games *online* yang banyak dimainkan adalah Mobile Legends: Bang-bang. Mobile legends: Bang-bang adalah *game online* multiplayer *game* mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis pertama kali pada tanggal 14 juli 2016 diseluruh dunia. Individu yang bermain *game* mobile legends dapat menimbulkan munculnya gejala-gejala sosial. Misalnya, ketika sedang berkumpul masing-masing individu lebih fokus ke gadgetnya, tidak peduli pada lingkungan, menjadi pribadi asosial, lupa waktu, dan adanya fenomena *phubbing* yang merupakan perilaku ketika seseorang sedang berbicara dengan orang lain ia lebih fokus pada ponselnya Chotpitayasunondh dan Douglas (2016).

Bermain *game* dapat memberikan dampak baik positif maupun negatif dalam diri individu. Dampak positif dari bermain *game online* adalah dapat menguasai komputer, mengerti bahasa inggris yang digunakan di dalam *game* yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak diketahui, dapat menambah teman, bagi yang mempunyai ID dari salah satu *game* mereka dapat menjualnya kepada orang lain. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game online* adalah seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan uang dan waktu secara sia-sia, bermain *game* dapat membuat orang menjadi ketagihan, bermain *game* dapat membuat lupa waktu, makan, ibadah, dan lain sebagainya.

Griffiths (2010) menyatakan bahwa sebagian pemain *game online* rata-rata menghabiskan waktunya secara berlebihan untuk bermain *game online*. Individu yang bermain *game online* secara berlebihan atau mengalami Intensitas tinggi saat bermain *game online*, akan mempengaruhi motivasi belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal tersebut berlangsung secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, diperkirakan individu akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan bahkan dapat membentuk kepribadian asosial, dimana individu tidak memiliki kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Salah satu dampak negatif bermain *game online* adalah dapat membuat lupa waktu. Bagi seorang pelajar terutama mahasiswa pastinya memiliki tanggung jawab untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas. Tetapi bagi mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi maka mereka akan melalaikan tugasnya. Mahasiswa cenderung kurang memiliki motivasi untuk belajar, karena mahasiswa lebih memilih untuk bermain *game online*.

Proses belajar membutuhkan motivasi dalam diri individu. Jika individu tidak termotivasi untuk belajar, maka individu tersebut tidak dapat melakukan kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa apa yang dilakukan tidak bersentuhan langsung dengan kebutuhannya. Menurut Maslow (2010), perilaku manusia didorong dan dibimbing oleh kebutuhan khusus seperti kebutuhan psikologis, kenyamanan, cinta, rasa hormat dan pemenuhan diri. Menurut Maslow (2010) kebutuhan ini dapat memotivasi perilaku individu.

Motivasi belajar menurut (Asrori, 2007) merupakan dorongan yang muncul dalam diri siswa baik secara disadari atau tidak disadari untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Winkel (2004) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu kegiatan.

Hasil wawancara dari 7 mahasiswa di lapangan, 6 diantaranya bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dan 1 lainnya tidak bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang. Mereka mengaku bahwa setiap kali bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang kerap kali lupa waktu. Hampir setiap hari mereka mengisi waktu luang dengan bermain *game*. Setiap kali ada tugas kuliah, mereka tidak langsung mengerjakannya, apalagi waktu pengumpulan tugas tersebut masih beberapa hari ke depan. Setiap kali berkumpul dengan teman-temannya, mereka lebih fokus pada *gadget* mereka. Akibatnya setiap akhir semester mereka selalu mendapatkan prestasi akademik yang rendah dan juga interaksi sosial yang kurang baik.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santika (2016) dengan judul penelitian “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Dragon Nest* dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01” memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar dengan koefisien korelasi $-0,309$.

Hasil penelitian dari Husna, Normelani, Adyatma (2017) dengan judul penelitian “Hubungan bermain *games* dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat” juga menunjukkan hasil bahwa intensitas bermain *game* siswa yang tinggi dan motivasi belajar yang rendah ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,6733$ lebih besar dari table 5% dan 1% sebesar $0,1478$ yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game* maka motivasi belajar semakin rendah dan semakin rendah intensitas bermain *game* maka semakin tinggi motivasi belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wibowo (2015) dengan judul penelitian “Hubungan permainan *game online* dengan penurunan motivasi belajar pada siswa di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur” memperoleh hasil intensitas bermain *game* siswa MAN 1 Bogor cukup tinggi. Jadi semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah motivasi belajar, begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas yang telah dipaparkan mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar menunjukkan hubungan yang negatif signifikan yang artinya bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah motivasi belajar. Subjek dari penelitian diatas lebih fokus bermain *game online* dan kurang termotivasi untuk belajar. Individu yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi akan berdampak negatif terhadap motivasi belajarnya karena individu lebih fokus bermain *game* sehingga tugasnya terbengkalai dan waktu belajar berkurang.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan intensitas bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dengan motivasi belajar pada mahasiswa. Peneliti

ingin mengetahui apakah ada hubungan intensitas bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dengan motivasi belajar pada mahasiswa tersebut.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dan motivasi belajar. Aspek intensitas bermain *game online* terdiri dua aspek yaitu: frekuensi dan durasi atau lama mengakses Horrigan (2002). Aspek motivasi belajar terdiri dari empat aspek yaitu: dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif, dan optimis Chernis dan Goleman (2001).
- b. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang kuliah di Kota Madiun yang bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Peneliti memilih *game* Mobile Legends karena rata-rata mahasiswa lebih banyak memainkan *game* tersebut dan lebih menonjol dari *game* yang lainnya.
- c. Penelitian ini berfokus untuk menguji hubungan antara intensitas bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dengan motivasi belajar pada mahasiswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* Mobile Legends: Bang-bang dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan referensi atau kontribusi terhadap perkembangan kajian ilmu psikologi pendidikan mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa. Dengan adanya penelitian ini mahasiswa lebih mengoptimalkan dan mampu menyeimbangkan antara bermain *game online* dengan motivasi belajarnya.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi untuk pengembangan penelitian serta pembandingan untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.