

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online merupakan salah satu permainan yang digemari oleh masyarakat. Permainan *game online* dewasa ini semakin berkembang mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan dan lain sebagainya. Fasilitas internet telah menambah kemudahan masyarakat dalam bermain *game online*. Budaya-budaya luar yang terselip dalam fasilitas internet, program-program kurang mendidik, dan masih banyak hal lainnya dapat menghipnotis siswa untuk asyik bermain daripada belajar. Efek dari bermain yang tiada henti-hentinya dan tidak sesuai dengan waktunya ini diduga bisa menurunkan prestasi belajar. Hal ini dapat didukung oleh data *Survey Penggunaan Tik* (2017), bahwa aktivitas penggunaan internet dengan tablet oleh individu lebih tinggi yang bermain *game online* (46,72%) dibandingkan dengan belajar (20,27%). Demikian dengan pengguna internet dengan smarthphone oleh individu lebih banyak memilih bermain *game online* (47,05%) dibandingkan belajar (27,51). Kemudian terdapat pula kasus sepanjang tahun 2019 di Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa dan terdapat data yang semakin memperkuat adanya fenomena saat ini, bahwa ada sekitar 35 anak kecanduan *game online*, tidak mau sekolah dan tidak mau makan disebabkan karena bermain *game online* dan harus menjalani pengobatan di RSJD Kota Surakarta. (GenBest.id, 2019).

Walaupun demikian bermain *game online* menurut hasil penelitian Suryanto (2015), bahwa bermain *game online* dapat menghilangkan stres, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Ketidakmampuan siswa mengontrol dirinya dalam bermain *game* diduga menjadi salah satu penyebab timbulnya masalah dalam belajar pada siswa tersebut atau biasa disebut dengan motivasi belajar.

Menurut Santrock (2007) motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2014). Dari data survey dan beberapa fenomena yang ada, dapat ditunjukkan bahwa terdapat penurunan belajar pada siswa atau pelajar di beberapa daerah karena bermain *game online*. Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu remaja laki-laki berusia 17 tahun (R) yang pernah memiliki masalah di sekolahnya dikarenakan *game online* sebagai berikut:

“Kayak Aku tu kayak dulu tu waktu SMP kecanduan banget sama game online gitu, sampe eee kira-kira di sekolah itu yah kurang lebih hampir 2 bulan ngak masuk-masuk sekolah berturut-turut cuman main game online doang sendiri dan akhirnya dapet surat dari sekolahan dengan sangsi hampir sempet mau dikeluarkan, disuruh pindah sekolah, tapi eee dari kepala sekolahnya ngasih kesempatan lagi, naik kelas tapi sifatnya harus berubah gitu. Ya... walaupun Aku dapet surat dari sekolahan tetep aja bolos. Pernah tu di rumah lagi sepi sendirian kan, orang tua lagi di luar, nah itu jadi aku main tu kayak lupa waktu gitu. Kayak ada tugas tapi, “Ah ntar aja lah gampang ngerjain tugasnya” tapi ya besok akhirnya keteteran ngerjain tugasnya dan biasanya dihukum kalau ngak ngerjain tugas”

Dari wawancara tersebut R mengaku bolos sekolah dan hanya menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sendiri. Ia juga sempat akan dikeluarkan dari sekolah sebagai sangsi karena tidak masuk sekolah selama 2 bulan. Namun walaupun remaja tersebut mendapatkan surat dari pihak sekolah dikarenakan tidak sekolah selama 2 bulan untuk bermain *game online*, ia tak menghiraukan masih tetap bermain *game online* dan tetap saja bolos sekolah. R juga pernah menunda untuk mengerjakan tugas hingga keteteran dan mendapatkan hukuman.

Sementara wawancara lainnya dilakukan juga kepada remaja laki-laki berusia 17 tahun (E),

“Oh, kalo tugas sekolah sih saya kerjain tugasnya dulu baru bermain, kalau ada tugas dari sekolah, jadi ngak merasa keganggu. Kalo tugasnya kebanyakan saya bagi setengah terus waktu istirahatnya saya pake untuk bermain game. Terus setelah itu hmmm setelah beberapa menit doang abis itu saya nerusin tugasnya lagi, jadi ngak terganggu. Kalo prestasi si pernah dibilang saya pernah ikut eee debat bahasa Inggris gitu, tapi debatnya itu juga karna dari game. Selain itu saya juga tau tentang sejarah-sejarah kayak perang dunia gitu, karna kan main game gitu juga terus sama ada yang lain juga sih bahasa Inggris saya meningkat dari main game itu karna saya juga sosialisasi sama orang luar juga. Saya juga punya perjanjian dengan orang tua sebelum jam 11 saya harus off.”

Hasil wawancara dengan E diduga memiliki kontrol diri dan motivasi belajar yang tinggi. E tetap mengerjakan tugas walaupun memiliki tugas yang banyak, memiliki beberapa prestasi yang meningkat karena bermain *game online* dan dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua subjek pelajar yaitu, R dan E dapat disimpulkan bahwa kedua pelajar tersebut memiliki gambaran tingkat kontrol diri

dan motivasi belajar yang berbeda-beda. R kurang mampu mengontrol diri dan memiliki motivasi belajar yang rendah, karena R tidak menghiraukan ketika ia mendapat sanksi akibat dari bermain *game online* dan menunda untuk mengerjakan tugas. Sebaliknya E cenderung mampu mengontrol diri dan memiliki motivasi belajar yang tinggi, karena E tetap mengerjakan tugas walaupun banyak, memiliki beberapa prestasi yang meningkat karena bermain *game online* dan dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain dengan baik.

Dari dua dampak bagi pelajar yang menyukai permainan *game online* dan hasil penelitian sebelumnya, dapat menunjukkan bahwa adanya kaitan antara motivasi belajar dengan kontrol diri. Dimana ketika pelajar dapat mengatur waktu dan mengontrol diri dengan baik maka motivasi belajar pun akan baik dan meningkat. Sebaliknya, apabila pelajar tidak dapat mengatur waktu dan mengontrol diri dengan baik maka motivasi belajar pun akan menurun. Analisis dari fenomena tersebut adalah motivasi belajar memiliki dua aspek salah satunya adalah motivasi ekstrinsik yang bertujuan untuk mengontrol perilaku dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian (Santrock, 2014). Sehingga peneliti memprediksikan bahwa adanya hubungan antara kontrol diri dengan motivasi belajar. Yang diduga motivasi belajar akan rendah apabila tidak memiliki keinginan belajar, mendahulukan bermain *game online* daripada tugas-tugas yang dimiliki bahkan mengabaikan tugas sekolah atau kampus, kurang mampu membagi waktu antara belajar dan bermain *game online* dengan baik, dan kurang mampu membatasi waktu bermain *game online*, sehingga mempengaruhi rendahnya kontrol diri siswa.

Menurut Averill (1973) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan yang diyakini. Sedangkan Calhoun dan Acocella mendefinisikan kontrol diri (*self-control*) adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis dan perilaku seseorang dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri (Ghufron dan Suminta, 2017). Remaja yang mampu mengontrol perilaku, mengontrol stimulus, mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian, menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan mengambil keputusan diduga memiliki kontrol diri yang tinggi. Berbeda dengan remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah yang kurang mampu mengontrol perilaku, mengontrol stimulus, mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian, menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan mengambil keputusan. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian sebelumnya oleh Putri (2018) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara *self control* dengan intensitas bermain *game online* pada siswa sekolah dasar (SD) di SDN Branta Paseser 1, Pamekasan, Madura. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja Yang Bermain *Game Online*.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang peneliti jabarkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online*?
2. Bagaimanakah gambaran tingkat kontrol diri pada remaja yang bermain *game online*?
3. Bagaimanakah gambaran tingkat motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui,

1. Hubungan antara kontrol diri dengan motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online*.
2. Gambaran kontrol diri dan motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online*.
3. Gambaran kontrol diri dan motivasi belajar berdasarkan data penunjang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memperkaya literatur mengenai hubungan antara kontrol diri dengan motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada remaja untuk dapat mengatur waktu antara bermain dan belajar, orang tua untuk memperhatikan pola asuh, lembaga yang terkait dengan remaja seperti sekolah dan perguruan tinggi untuk membuat jadwal khusus terkait dengan penggunaan Internet, sehingga dapat meningkatkan kontrol diri mereka.