

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dimasyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti indonesia. saat ini diindonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik dipertanian maupun dipedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telpon genggam (Hp), Gadget, Ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat dipelosok-pelosok pedesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak permainan *game online* dan anak-anak juga sangat mengemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan *virtual worlds* bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya *education virtual world*. Lebih lanjut jenis *virtual world* ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern *prometheus* ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus

mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok pedesaan, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di *game center* senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan gamer laki-laki. Walaupun permainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa diantaranya menjadikan *game* sebagai pekerjaan dan media yang mendapatkan uang.

Bukan hanya anak-anak saja yang gemar bermain *game*, bahkan orang dewasa pun khususnya mahasiswa bisa menjadikan game menjadi sumber uang, yang dimana hal tersebut terjadi akibat game online atau *e-sport* menjadi sangat terkenal akhir akhir ini. Uang yang menjanjikan dari *e-sport* ini mengakibatkan adanya pro dan kontra, yang dimana tetap saja *game* bisa menjadi suatu hal yang negative bagi anak-anak bahkan bagi mahasiswa sekalipun, dikarenakan mahasiswa akan lebih cenderung untuk terus bermain game dibandingkan untuk belajar.

Selain itu, masalah ini menyebabkan rasa percaya diri siswa terhadap dirinya menurun, termasuk rasa efikasi diri dimana siswa tidak percaya pada kemampuan dirinya ketika belajar. Hal tersebut bisa dibuktikan pada data yang telah didapat dari hasil observasi pra penelitian yang diambil dari 25 responden mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, dengan jawaban responden yang masih kurang memiliki motivasi belajar dengan persentase 60 % dan persentase 68% merasakan perubahan perilaku seperti malas, dan kurangnya sosialisasi hal tersebut bisa terjadi dari berbagai faktor seperti dikarenakan keadaan pandemi seperti ini, lalu bisa dikarenakan juga mahasiswa tersebut memiliki suatu hal yang menarik dan melupakan hal yang lainnya seperti halnya lupa dan malas untuk belajar.

Motivasi belajar bisa timbul darimana saja, dan bisa juga menurun karena beberapa faktor, salah satunya motivasi untuk belajar cenderung akan turun dikarenakan mahasiswa itu sendiri malas, atau mempunyai hal yang lebih menarik dibandingkan belajar, yang dimana salah satunya adalah *game online*. Apalagi ditengah pandemi seperti ini, mahasiswa diwajibkan untuk belajar secara *online*, melalui aplikasi virtual seperti zoom, wa, *google meet*, dan lain-lain, yang dimana hal tersebut akan membuat beberapa mahasiswa cenderung akan malas untuk mengikuti pelajaran, bahkan ditengah pelajaran dimulai pun mahasiswa bisa dengan tenang nya belajar sambil memainkan *game online*.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *game online* ini sendiri pun dapat mempengaruhi beberapa sikap dan perilaku seseorang, yang akan cenderung mengakibatkan kecanduan, dan bahkan akan lupa pada waktu yang selalu dihabiskan untuk bermain game. Selain itu, masalah lainnya timbul dari keseringan bermain *game online* sehingga menyebabkan efikasi diri yang menurun. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk menganalisis seberapa besar pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti, dalam penelitian ini adalah ” PENGARUH *GAME ONLINE* DAN EFIKASI DIRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi)“.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah digambarkan, untuk memperjelas persoalan maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh efikasi diri terhadap motivasi belajar?
3. Bagaimana pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut di atas, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa?
- 2 Untuk mengetahui pengaruh efikasi diri terhadap motivasi belajar?
- 3 Untuk mengetahui pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar mahasiswa?

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan obyek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaatnya ialah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan referensi untuk menunjang penelitian lebih lanjut di masa mendatang.
2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan ilmiah dalam ilmu pengetahuan mengenai motivasi belajar dan perubahan perilaku.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi sarana bagi penulis dalam menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, sekaligus memberikan motivasi untuk dalam belajar.

2. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap penelitian ini mampu menambah informasi dan pemahaman mengenai pentingnya belajar, serta memotivasi mahasiswa untuk terus mempelajari perubahan perilaku sehingga pada implikasinya akan melakukan pengembangan dan inovasi menyesuaikan dengan kemajuan zaman dan teknologi, yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan di Indonesia.

3. Bagi Pendidikan Ekonomi

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memotivasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi untuk lebih bermotivasi mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan pada bidang akademik, serta memiliki kecerdasan emosional yang tinggi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam penelitian serupa yang lebih kompleks mengenai motivasi belajar.