

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima kawan sebaya atau kelompok atau dapat disebut sebagai konformitas. Sebagai akibatnya, mereka akan merasa senang apabila diterima dan sebaliknya akan merasa sangat tertekan dan cemas apabila dikeluarkan dan diremehkan oleh kawan-kawan sebayanya. Bagi banyak remaja, pandangan kawan-kawan terhadap dirinya merupakan hal yang paling penting.

Kawan-kawan sebaya (*peers*) adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Pertemanan berdasarkan tingkat usia dengan sendirinya akan terjadi meskipun sekolah tidak menerapkan sistem usia. Remaja dibiarkan untuk menentukan sendiri komposisi masyarakat mereka.

Salah satu fungsi penting dari kelompok kawan sebaya adalah sebagai sumber informasi mengenai dunia diluar keluarga. Remaja memperoleh umpan-balik mengenai kemampuannya dari kelompok kawan sebaya. Remaja mempelajari bahwa apa yang mereka lakukan itu lebih baik, sama baik, atau kurang baik, dibandingkan remaja-remaja lainnya.<sup>1</sup> Menurut Conger, kelompok teman sebaya merupakan sumber referensi utama bagi remaja dalam hal persepsi dan sikap yang berkaitan dengan gaya hidup. Bagi remaja, teman-teman menjadi sumber informasi misalnya mengenai bagaimana cara berpakaian yang menarik, musik atau film apa yang bagus, dan sebagainya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> John W. Santrock, *Remaja: edisi kesebelas, terj.* Benedictine Widyasinta (Jakarta: Erlangga, 2007), II: 55

<sup>2</sup> M. Nur Elbrahim, *psikologi remaja* (Depok: CV. Arya Duta), 8

Konformitas yang terjadi juga tidak terkecuali mengenai umpan balik para remaja akan adanya perkembangan dan kemajuan pesat teknologi informasi internet. Internet dapat menembus batas dimensi ruang dan waktu kehidupan penggunanya. Internet dapat mengakses dimanapun dan kapanpun juga oleh siapapun. Dari hasil observasi awal peneliti tidak bisa dipungkiri bahwa internet juga mengalami peningkatan pada kualitas permainan atau game, dengan bantuan internet ini para pengguna jasa internet tidak lagi bermain game sendiri, namun bisa bermain game online bersama dengan beberapa orang sekaligus dari berbagai tempat yang berbeda.<sup>3</sup> Sehingga muncullah istilah “mabar” atau main bareng yang santer diucapkan ketika para gamers tersebut akan berkumpul untuk bermain bersama.

*Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar atau melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberi berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa diantaranya yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, menyebabkan remaja menjadi malas belajar.<sup>4</sup>

Para pelajar saat bermain tidak mengenal waktu, mereka dapat bermain 3 sampai 5 jam. Sampai-sampai saat jam istirahat di sekolahpun juga mereka memanfaatkan untuk bermain *game online*. permainan yang sedang digandrungi para pelajar ini adalah *game online mobile legend*. Guru BK di sekolah yang menjadi tempat penelitian oleh peneliti memaparkan bahwa “pihak sekolah tidak memperkenankan anak didiknya

---

<sup>3</sup>Rizki eko prasetio dan Hartosujono, “Hubungan Intensitas Pengguna Game Online Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Pada Pelajar Di Wonosobo ” jurnal spirits, 3 (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2013)

<sup>4</sup>Drajat edy kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” jurnal konseling, 3 (Universitas PGRI Yogyakarta, 2017)

untuk membawa handphone atau HP, akan tetapi tidak semua siswa mematuhi aturan sekolah tersebut. Siswa diketahui membawa *handphone* dan menyimpannya di dalam jok sepeda motor yang mereka bawa.”<sup>5</sup>

Waktu istirahat mereka memanfaatkan untuk bermain *game online mobile legend* tersebut di halaman parkir yang berada di halaman rumah warga sebab sekolah juga tidak mengizinkan siswa membawa sepeda motor terlebih memarkirkan kendaraan tersebut di area sekolah, akan tetapi pihak sekolah membiarkan siswanya keluar area sekolah saat jam istirahat. Sehingga hal ini menjadi peluang bagi siswa yang berpengaruh untuk mengajak beberapa teman-temannya menuju tempat parkir kendaraan yang berjarak beberapa meter diluar area sekolah guna mengakses *game online* dan melakukan mabar. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh guru bimbingan konseling di SMPN 3 Pare bahwasannya:

Seringkali beberapa siswa diketahui menggerombol di parkir, padahal jam istirahat telah selesai. sampai-sampai guru kelas mereka di jam pelajaran saat setelah istirahat itu melaporkan bahwa siswa belum masuk kelas. Sehingga disitu diambil tindakan untuk mencari para siswa ini diparkiran kendaraan siswa diluar sekolah. Karena disinyalir mereka keluar area sekolah ketika istirahat, dan ketika dilakukan pencarian ternyata benar mereka ada diparkiran sedang memegang *handphone* masing-masing. Ketika saya dan guru BK lain memanggil siswa tersebut mereka langsung berlarian menuju kebun sebelah parkir akibat takut handphonenya dirampas pihak sekolah sebab ketahuan bermain *game online* disaat jam istirahat telah selesai.<sup>6</sup>

Dengan diketahuinya faktor-faktor ini, guru memantau hasil belajar siswa yang mana hal tersebut sangat terlihat mencolok pada hasil belajar siswa kelas IX. Sebab terdapat penurunan beberapa nilai mata pelajaran yang diujikan. Karena guru dapat membandingkan hasil belajarnya dengan hasil belajar pada semester satu dan dua. Sehingga timbul dugaan berkurangnya motivasi belajar siswa akibat terlalu sering

---

<sup>5</sup> Anis, Guru Bimbingan dan Konseling SMPN 3 Pare, Pare, 27 April 2018.

<sup>6</sup> Anis, Guru Bimbingan dan Konseling SMPN 3 Pare, Pare, 27 April 2018.

bermain game online yang sedang *booming* yakni *mobile legend* yang tidak lain akibat konformitas yang terjadi antar teman sebaya di sekolah yakni di SMPN 3 Pare.

Penurunan motivasi belajar pada siswa ini juga diobservasi oleh peneliti bahwasannya ketika peneliti mendatangi sekolah beberapa kali untuk memantau siswa atau subjek-subjek penelitian pada kelas IX ini diketahui beberapa siswa tidak masuk tanpa alasan yang jelas. Bahkan ketika siswa masuk pun dan ditanya guru BK di ruang bimbingan konseling, siswa menjawab dengan santai bahwa siswa tersebut sudah tidak masuk selama 3 hari tanpa alasan sakit, atau keperluan yang mendesak. Dengan hanya menjawab bahwa “sedang tidak ingin masuk sekolah, tidak karena sakit dan tidak untuk keperluan membantu orang tua, ingin dirumah saja.”

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewandari dan Saptarini bahwasannya antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo yang diperoleh hasil penelitian  $0,002$  ( $0,000 < 0,050$ ) dan  $r_{xy} = 0,240$  artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin mengkaji lebih lanjut mengenai “Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 3 Pare”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa ada hubungan antara konformitas teman sebaya terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare?

---

<sup>7</sup> Dewandari dan Saptarini, “hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 sapuran kabupaten wonosobo” skripsi diterbitkan, 2013.

2. Apa ada hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare?
3. Apa ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare?

### **C. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa ada hubungan antara konformitas teman sebaya terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa ada hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta wawasan mengenai hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* pada siswa, serta dapat pula menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan variabel konformitas, intensitas bermain *game online* maupun motivasi belajar.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. **Bagi para siswa**, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa untuk lebih mampu dalam menyesuaikan diri dengan baik pada kelompok atau mayoritas dengan menempatkan sisi rasionalitas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari

khususnya dalam belajar serta dapat lebih menguatkan penilaian diri yang lebih baik agar tidak mudah terbawa oleh pendapat kelompok yang belum tentu bermanfaat seperti mengikuti terus menerus ajakan teman untuk bermain *game online*, supaya tidak merugikan individu itu sendiri sebab tidak lagi memiliki motivasi belajar.

- b. Bagi para guru**, agar dapat menjadi wawasan bagi guru untuk mengetahui perkembangan siswanya disekolah, lebih memberikan pengarahan, evaluasi dan aturan yang tegas agar hal yang dapat memicu siswa untuk memperoleh kesempatan dalam melakukan kegiatan diluar kegiatan belajar disekolah dapat diminimalkan. Sehingga motivasi belajar siswa dan pergaulan antar sebaya dapat berlangsung dengan hal-hal yang lebih positif atau meningkatnya prestasi siswa.
- c. Bagi peneliti**, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan peneliti dalam keilmuan psikologi serta fenomena yang ada dilingkungan khususnya dalam penelitian ini tentang konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan perubahan pada motivasi belajar siswa.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian adalah dugaan yang perlu diverifikasi atau dibuktikan benar atau salahnya, yang memungkinkan pemecahan masalah berkenaan dengan topik yang sedang diteliti.<sup>8</sup> Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1.  $H_a$  : Ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.

---

<sup>8</sup> Tim Revisi Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah STAIN Kediri, *Pedoman Penulisan Karya Ilmia*. Kediri: STAIN Kediri, 2014.

$H_0$  : Tidak ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.

2.  $H_a$  : Ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.

$H_0$  : Tidak ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.

3.  $H_a$  : Ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3Pare.

$H_0$  : Tidak ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3Pare.

Dalam penelitian ini peneliti akan menguji tiga hipotesa diatas. Utamanya tentang apa ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online Mobile Legend* dengan motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare secara bersama-sama.

## **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis bahwa terdapat hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online Mobile Legend* dengan motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare. Dengan asumsi jika konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online Mobile Legend* tinggi, maka motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare akan menurun.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu variabel  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $Y$ , dimana variabel  $X_1$  adalah konformitas teman sebaya yang dapat diukur dengan skala konformitas, dan variabel  $X_2$  adalah intensitas bermain *game online Mobile Legend* dapat diukur dengan kuesioner intensitas bermain sedangkan variabel  $Y$  adalah motivasi belajar dapat diukur menggunakan skala motivasi, dengan adanya pengukuran ini diharapkan dapat mengungkap seberapa besar tingkatan yang dimiliki dari masing-masing skala maupun kuesioner yang akan diajukan oleh peneliti.

## **G. Penegasan Istilah**

Dalam bahasan ini, peneliti ingin lebih membatasi dan menegaskan istilah-istilah yang akan terdapat pada penulisan skripsi ini. Hal ini untuk mempermudah pembaca dalam memahami dan mencerna dengan jelas apa istilah yang dikemukakan oleh peneliti. pada skripsi ini peneliti menerangkan tentang teori-teori yang akan digunakan dalam pengambilan data dari variabel sebagai berikut.

### **1. Konformitas Teman Sebaya**

Konformitas teman sebaya adalah Perilaku yang ditampilkan seseorang untuk mengubah sikap atau tingkah laku<sup>9</sup> karena merasakan adanya desakan dari orang lain (baik secara nyata atau hanya bayangan saja).<sup>10</sup>

### **2. Intensitas bermain *game online mobile legend***

Intensitas bermain *game online mobile legend* adalah sesuatu yang bersifat kuantitatif mengenai kekuatan tingkah laku yang dipancarkan<sup>11</sup> atau diperlihatkan oleh individu yang berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan. Yang dalam hal ini

---

<sup>9</sup> Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2014) 118.

<sup>10</sup> John W. Santrock, *Remaja: edisi kesebelas*, 60.

<sup>11</sup> Arthur S. Reber & Emily S. Reber, *Kamus psikologi*, terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 481.



untuk mengukur atau melihat secara kuantitas perilaku bermain *game online mobile legend*.

### 3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang mendorong untuk berbuat sesuatu<sup>12</sup> dalam hal belajar agar tercapainya tujuan belajar atau prestasi yang ditargetkan.

## H. Telaah pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan sudah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan variabel yang ingin dikaji oleh peneliti, yakni mengenai konformitas teman sebaya, intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar. Di antaranya :

1. Herlen kartini, dengan judul penelitian “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda”. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa. Dari penelitian yang dilakukan memperoleh hasil analisis pertama menunjukkan tidak ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensi berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = -0,262$ ) dengan  $p > 0.05$  ( $p = 0,794$ ). Hasil analisis kedua menunjukkan ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = 3,187$ ) dengan  $p < 0.05$  ( $p = 0,002$ ). Hasil analisis ketiga menunjukkan ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi

---

<sup>12</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015),229.

berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 5,492$ ) dengan Adjusted R Square = 0,132 dan  $p < 0.05$  ( $p = 0,007$ ).<sup>13</sup>

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel terikat yang digunakan yang mana peneliti menggunakan motivasi belajar sedangkan pada penelitian ini menggunakan intensi berperilaku agresif, juga terdapat perbedaan lain dari segi subjek penelitian yakni pada siswa SMP sedangkan penelitian Herlen menggunakan subjek siswa SMA. Sehingga terdapat manfaat yang berbeda dari hasil penelitian yang ingin dicapai peneliti.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan, dengan judul penelitian “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta”.

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi 0,000  $< 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>14</sup>

3. Penelitian oleh Ulfi Kholidiyah, dengan judul penelitian “Hubungan

---

<sup>13</sup>Herlen Kartini, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda”, *Ejournal Psikologi*, 4 (Universitas Mulawarman, 2016).

<sup>14</sup>Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta”, *jurnal konseling*, 3 (Universitas PGRI Yogyakarta, 2017).

Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi”. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan siswa SMP Negeri 2 Kartasura yang bermain *game online*. Teknik sampling menggunakan *purposive nonrandom sampling*. Penelitian menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosi dan hasil penelitian diuji korelasi dengan teknik *product moment*. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *gameonline* yang signifikan dengan kecerdasan emosi, dengan hasil analisis korelasi ( $r_{xy}$ ) sebesar - 0,190 dengan signifikansi  $(p) = 0,024$ ;  $(p) \leq 0,05$ . Hal ini berarti intensitas bermain *game online* pada remaja dapat mempengaruhi kecerdasan emosi mereka. Kategorisasi remaja mengenai intensitas bermain *game online* tergolong sedang RE = 24,19 (63,89%) sedangkan kecerdasan emosi remaja tergolong tinggi RE = 113,83 (73,14%). Intensitas bermain *game online* mempengaruhi kecerdasan emosi sebesar 3,6%.<sup>15</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah pada variabel terikat yang digunakan yakni motivasi belajar sedangkan pada penelitian Ulfi menggunakan kecerdasan emosi sebagai variabel terikatnya. Peneliti menggunakan 2 variabel bebas sedangkan pada penelitian Ulfi hanya 1 variabel. Tentu pada perbedaan jumlah variabel ini juga akan menimbulkan perbedaan juga pada tehnik analisis data yang akan digunakan peneliti.

---

<sup>15</sup> Ulfi Kholidiyah, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi”, Skripsi diterbitkan (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013).

