

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kabupaten Bangkalan, terletak di Pulau Madura, merupakan salah satu daerah di Indonesia. Bangkalan juga dikenal dengan sebutan Surabaya Utara karena letaknya yang berdekatan dengan kota Surabaya. Kabupaten Bangkalan termasuk dalam wilayah metropolitan Surabaya yang dikenal sebagai Gerbangkertosusila (Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo, Lamongan). Terdapat 18 kecamatan di Kabupaten Bangkalan, yang terbagi menjadi 273 desa dan 8 kelurahan. Pusat pemerintahan kabupaten ini berada di Kecamatan Bangkalan (jatim.bpk.go.id).

Jika dibandingkan dengan daerah lain di kawasan Gerbangkertosusila, Kabupaten Bangkalan merupakan diantara salah satu daerah yang masuk pada kategori daerah tertinggal (Sadik, 2016). Berdasarkan data Indeks Pembangunan Manusia Menurut Kabupaten/Kota 2020-2022 yang dimiliki oleh BPS Provinsi Jawa Timur, diketahui bahwa Kabupaten Bangkalan memiliki angka pembangunan terendah dibandingkan dengan kabupaten lain yang tergabung dalam kawasan Gerbangkertosusila (jatim.bps.go.id). Pada tahun 2022 Kabupaten Bangkalan memiliki Indeks Pembangunan Manusia sebesar 65,05%. Angka ini memiliki selisih yang cukup besar dengan Indeks Pembangunan Manusia Kota Surabaya yang berada di angka 82,74%.

BPS Provinsi Jawa Timur mencantumkan bahwa IPM, atau Indeks Pembangunan Manusia, adalah suatu ukuran yang digunakan untuk menjelaskan sejauh mana penduduk suatu wilayah dapat memanfaatkan hasil pembangunan dalam aspek-aspek seperti pendidikan, penghasilan, layanan kesehatan, dan lain-lain. Dikutip dari laman resmi Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur, pembangunan infrastruktur terus digulirkan guna mendukung berbagai program peningkatan pembangunan (kominfo.jatimprov.go.id). Saat ini, Pemerintah Kabupaten Bangkalan sedang melaksanakan upaya untuk meningkatkan penataan lingkungan dengan membangun infrastruktur yang menghubungkan berbagai

wilayah di Kabupaten Bangkalan. Proyek ini didanai melalui anggaran APBD dan mungkin juga menerima dukungan dana dari pemerintah pusat atau sumber dana lainnya (Hermanto, 2020). Sadik (2016) mengungkapkan melalui proses identifikasi mengenai fasilitas utama yang memiliki hierarki dan menunjukkan karakteristik mengenai daerah yang berkembang. Berkaitan dengan hal tersebut, bisa diketahui ranking desa yang ada di Kabupaten Bangkalan. Kecamatan Bangkalan merupakan salah satu kecamatan dengan perkembangan yang baik di Kabupaten Bangkalan. Hal ini dapat dilihat dari hirarki yang dimiliki oleh Kecamatan Bangkalan melalui Tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Hirarki Desa per Kecamatan di Kabupaten Bangkalan

No.	Kecamatan	Hirarki I	Hirarki II	Hirarki III	Jumlah
1.	Arosbaya	4	5	9	18
2.	Bangkalan	6	4	3	13
3.	Blega	4	8	7	19
4.	Burneh	2	5	5	12
5.	Galis	2	4	15	21
6.	Geger	-	1	12	13
7.	Kamal	2	7	1	10
8.	Klampis	3	6	13	22
9.	Kokop	-	-	13	13
10.	Konang	-	-	13	13
11.	Kwanyar	1	5	10	16
12.	Labang	1	3	9	13
13.	Modung	2	5	10	17
14.	Sepulu	1	3	11	15
15.	Socah	-	2	9	11
16.	Tanah Merah	2	5	16	23
17.	Tanjungbuni	4	4	6	14
18.	Tragah	1	2	15	18
Jumlah		35	69	177	281

Berdasarkan informasi yang telah disajikan pada Tabel 1.1 diketahui bahwa Kecamatan Bangkalan merupakan kecamatan dengan jumlah hirarki I terbanyak, yakni sebanyak 6 kelurahan. Karakteristik yang dimaksud dari hirarki I disini ialah, meliputi akses yang baik pada pemerintah pusat, kesejahteraan masyarakat yang baik, kesehatan dan pendidikan yang terlayani optimal, fasilitas ekonomi memadai, lingkungan yang berkualitas, dan masyarakat berpartisipasi secara maksimal. Perkembangan hierarki ini berada padaa tingkatan yang baik dan memadai (Sadik, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa satu indikator yang menentukan suatu desa tergolong ke dalam tingkatan hirarki yang ada adalah tingkat pendidikan. Pendidikan merupakan katalisator utama bagi kemajuan suatu bangsa, karena memiliki kemampuan yang mendalam untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (Muhardi, 2004). Berdasarkan data yang tercatat pada laman Data Pokok Pendidikan Kemenristek diketahui bahwa Kabupaten Bangkalan memiliki 2.039 lembaga pendidikan dari TK hingga SMA. Dengan jumlah terbanyak terdapat pada Kecamatan Bangkalan, yakni sebanyak 179 lembaga pendidikan (dapo.kemdikbud.go.id).

Pendidikan sendiri termasuk ke dalam salah satu tujuan dari SDGs (*Sustainable Development Goals*), yakni pendidikan yang berkualitas (sdgs.bappenas.go.id). Salah satu cara untuk melihat kualitas suatu lembaga pendidikan ialah melalui akreditasi yang dimiliki oleh lembaga pendidikan tersebut. Akreditasi memiliki makna yang sangat besar karena menerangi tolok ukur keunggulan pendidikan di setiap institusi, secara efektif mengukur kapasitas sekolah untuk memberikan layanan pendidikan yang luar biasa kepada siswanya. (Anggiono, 2019). Kabupaten Bangkalan memiliki beberapa lembaga pendidikan di tingkat dasar dengan akreditasi A, seperti SD Negeri Kemayoran 1, SD Negeri Kraton 2, SD Negeri Kraton 3, dan SD Negeri Demangan 2. Selain itu, juga terdapat lembaga pendidikan di tingkat dasar yang memiliki akreditasi B, seperti SD Negeri Pejagan 4, SD Negeri Pejagan 8, SD Negeri Pangeranan 5, dan SD Negeri Kraton 5.

Era yang telah berkembang menjadikan internet sebagai kebutuhan bagi setiap individu di berbagai bidang ilmu. Nasution (2006) mengungkapkan bahwa internet memberi keuntungan dalam semua bidang bisnis, akademis (pendidikan), pemerintah, organisasi dan lain sebagainya (Sasmita, 2020). Pada bidang pendidikan, pembelajaran jarak jauh ideal dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan internet (Sutirman, 2006). Pemanfaatan teknologi internet dalam dunia pendidikan menjadi keharusan agar dapat merubah sistem pembelajaran yang konvensional atau tradisional (Tiharita, 2018).

Perkembangan teknologi internet dan media sosial telah menghasilkan dampak yang signifikan pada kehidupan masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Selain itu, kemajuan ini juga membawa perubahan dalam cara kita menggunakan media. (Surokim, 2017). Menurut Gohar F. Khan dalam bukunya "Social Media for Government", penulis berpendapat bahwa media sosial, sebuah platform berbasis internet mudah dinavigasi, berfungsi sebagai katalis yang luar biasa untuk kreativitas dan konektivitas. Platform yang luar biasa ini memberdayakan pengguna untuk menghasilkan dan menyebarkan berbagai konten menawan dengan mulus, mulai dari wawasan informasi hingga opini yang menggugah pikiran, semuanya dalam mosaik konteks yang beragam. Konten semacam itu memiliki potensi untuk mencerahkan, mendidik, menghibur, atau bahkan menantang konvensi, sekaligus memikat audiens yang luas dan reseptif (Widyasari dkk, 2018). Peningkatan penggunaan internet dan media sosial telah menyebabkan timbulnya berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang terkait dengan penggunaan internet dan media sosial adalah fenomena yang disebut "Narkolema".

Narkolema, juga dikenal sebagai Narkoba Lewat Mata, merujuk pada pornografi yang dapat diakses oleh individu melalui pandangan mata. Istilah ini menekankan pentingnya visualisasi melalui penglihatan yang dapat menyebabkan kecanduan dan kerusakan pada otak. Menurut penelitian oleh Siswanto dan Purwaningsih (2018), narkolema adalah jenis pornografi yang diakses melalui visualisasi dan berdampak kecanduan. Berdasarkan isi dari Undang-Undang pornografi No. 44 tahun 2008 pasal 1 ayat 1 dapat disimpulkan bahwa pornografi adalah suatu hal yang berisi foto, gambaran, ilusi, bunyi, sketsa, percakapan, animasi kartun, gambar bergerak, gerak tubuh, dan konten dalam bentuk lain yang mengeksploitasi dan melanggar norma keasusilaan dalam masyarakat (Subiakto, 2020).

Castlemen (2007), mengatakan bahwa sasaran industri pornografi adalah anak-anak yang belum baligh (Safitri dkk, 2017). Dalam laporan yang dirilis oleh Yayasan "Kita dan Buah Hati", disebutkan bahwa sekitar 76% anak yang berada di kelas empat hingga kelas enam di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang,

dan Bekasi telah mengalami paparan terhadap konten pornografi. Mayoritas dari mereka secara tidak sengaja mengunduh konten pornografi tersebut dari rumah mereka sendiri, sementara sebagian lainnya mendapatkan konten tersebut melalui warnet, perangkat gadget, atau dari teman-teman mereka (Syifa dkk, 2019). Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA), data tahun 2016 menunjukkan bahwa lebih dari 63 ribu anak di Indonesia mengalami paparan terhadap konten pornografi dalam jangka waktu dua bulan (Tisngati dkk, 2021).

Safitri dkk (2017) melakukan sebuah penelitian mengenai gambaran kecenderungan kecanduan pornografi pada siswa SD kelas 4, 5 dan 6 di Jakarta Barat. Dari 190 subjek di dapat hasil bahwa mayoritas siswa pernah melihat gambar/adegan pornografi sebanyak 86,3% baik sengaja maupun tidak sengaja. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Haq dkk (2022). Penelitian ini membahas mengenai edukasi bahaya pornografi untuk anak laki-laki usia 11-13 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan, peneliti menemukan bahwa sekitar 88% responden sudah paham dan kenal mengenai pornografi. Suvey menunjukkan 9 dari 10 anak pada rentang usia 8 hingga 16 tahun sudah pernah menonton konten porno di internet. Sebagian besar, konten tersebut secara tidak sengaja diakses oleh anak saat mengerjakan PR sekolah (Hardiningsih dkk, 2021).

Kondisi narkolema diperburuk dengan beberapa hal salah satunya yaitu minumannya pengawasan orangtua, kontrol diri, dan sikap individual. Seto menjelaskan bahwa pornografi yang diakses oleh anak dianggap sebagai penyimpangan perilaku akibat kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang dewasa seperti guru dan orangtua. Hasil survey KemenKominfo menunjukkan bahwa ketika sebelum pandemi, akses anak-anak terhadap konten pornografi sebesar 65,34% pada rentang usia anak 9-19 tahun (Basso, 2020).

Terlihat ada tiga aspek yang terlibat ketika seseorang mengalami kecanduan pornografi. Pertama, aspek sosial interpersonal yang melibatkan masalah dengan pasangan atau ketidakpuasan dalam hubungan seksual, termasuk disfungsi seksual yang mungkin terjadi. Kedua, aspek psikologis yang meliputi perasaan rendah diri dan depresi yang dapat muncul sebagai akibat dari kecanduan

tersebut. Ketiga, ada potensi bahwa kecanduan pornografi dapat berujung pada perilaku kriminal (Agastya dkk, 2020). Menurut penelitian oleh Castlemen (2007), konsekuensi dari kecanduan pornografi adalah terbentuknya perpustakaan porno di dalam pikiran seseorang, yang dapat menyebabkan kerusakan pada fungsi otak seperti *prefrontal cortex* yang tidak berjalan dengan baik. Selain itu, orang yang kecanduan pornografi cenderung sering melakukan masturbasi, terlibat dalam aktivitas oral seks, dan pada akhirnya menjadi pecandu pornografi sepanjang hidup (Safitri dkk, 2017).

Hilton, seorang ahli bedah syaraf, menyatakan bahwa dampak pornografi terhadap otak dapat menyebabkan kerusakan yang lebih parah daripada efek negatif yang disebabkan oleh narkoba (Novenda, 2018). Rohmaniah (2020), seorang psikolog di Tulungagung menuturkan bahwa Paparan terhadap pornografi memiliki potensi untuk memberikan dampak langsung pada perkembangan otak anak dan remaja, yang jika tidak segera ditangani dapat menyebabkan kerusakan otak yang bersifat permanen (Basso, 2020). Apabila narkoba bisa merusak 3 bagian otak manusia, maka pornografi merusak 5 bagian otak, sehingga narkolema sangat berbahaya (Mudhokhi, 2022).

Terus menerus mengkonsumsi narkolema dapat menimbulkan kecanduan sebab merasakan ketenangan, gembira, dan rasa senang tersebut berdampak pada seseorang menjadi kecanduan melihat porno (Saputri, 2017). Narkolema terjadi saat *Pre Frontal Cortex* (PFC) mengalami kerusakan. PFC memiliki peran penting dalam mengambil keputusan dan melakukan pertimbangan. PFC (*Pre Frontal Cortex*) rentan terhadap kerusakan akibat benturan fisik, paparan zat kimia, penggunaan narkoba, obat-obatan terlarang, serta dampak dari konten vulgar. Sistem limbik sebagai sistem yang melakukan pengaturan otak berhubungan dengan naluri seks, pengaturan emosi, dan nafsu makan dan minum. Sistem ini merangsang pelepasan dopamine, yaitu zat kimia otak yang memberikan sensasi kenikmatan, rasa ingin tahu, dan dapat menyebabkan ketergantungan (Winarti & Sunarti, 2020). Akan sangat fatal dampaknya apabila bagian *Pre Frontal Cortex* ini sampai rusak akibat paparan pornografi yang sering dilihat oleh siswa sekolah dasar, terutama pada proses belajar siswa.

Pada dasarnya, belajar adalah proses yang disengaja oleh individu untuk mengubah perilaku seorang individu yang berpengaruh pada keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki seseorang sehingga bisa menjadikan nilai dan sikap yang dimiliki bisa berkembang lebih baik. (Wahab, 2016). Siswa adalah salah satu aspek penting yang mendukung terlaksananya proses pendidikan. Ketika pembelajaran berlangsung siswa sebagai individu yang memiliki aspirasi, tujuan, dan keinginan untuk mencapainya secara maksimal. (Sardiman, 2012). Untuk meraih dan mewujudkan hal tersebut maka siswa harus memiliki motif yang mampu membantu mewujudkan hal tersebut.

Istilah “motif” dapat didefinisikan sebagai dorongan yang membuat seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Motif dapat dipandang sebagai kekuatan yang mendorong individu dari dalam dirinya sendiri untuk terlibat dalam upaya guna mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2012). Di dalam proses pembelajaran dikenal istilah motivasi belajar. Istilah motivasi berasal dari bahasa latin *movere* berarti bergerak, kata ini merujuk pada pengertian mendorong atau menggerakkan perilaku seseorang (Iskandar, 2009). Menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran adalah salah satu aspek yang penting dalam upaya pendidikan di lingkungan sekolah (Hamdu & Agustina, 2011). Melalui motivasi, siswa akan menunjukkan usaha yang lebih besar, ketekunan, kerja keras, serta konsentrasi penuh dalam proses belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik (Lismayana, 2019). Tingginya motivasi belajar pada diri siswa dapat mendukung mereka untuk lebih berprestasi. (Dani, 2016).

Motivasi merupakan aspek konatif/kemauan yang membuat orang memiliki hasrat atau keinginan. Motivasi merupakan motif yang aktif untuk mendorong individu berperilaku (Erhamwilda, 2018). Hasil penelitian oleh Francis & Segun (dalam Omar dkk, 2015) menyimpulkan sekolah dan guru adalah faktor utama terpenting yang menentukan hasil belajar, terutama jika siswa memiliki keinginan yang tinggi untuk berhasil. Siswa perlu melakukan pengamatan dan memiliki pengalaman kognitif yang dibutuhkan guna memahami materi, cara, tempat, dan waktu yang tepat untuk mengaplikasikannya.

Ada dua macam motif, yakni motif yang asali dan motif yang dipelajari. Berdasarkan kedua motif tersebut, maka para ahli psikologi menyebutkan ada dua macam motivasi, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal adalah dorongan berperilaku muncul dari dalam individu itu sendiri, sedangkan motivasi eksternal adalah dorongan berperilaku muncul dari luar individu. Perilaku yang didasari oleh motivasi internal biasanya lebih kuat dorongannya untuk konsisten dalam pencapaian tujuan berperilaku, dibanding dengan motivasi eksternal yang cenderung bisa berubah sesuai dengan kondisi lingkungannya. Motivasi yang didasari motivasi internal akan lebih kuat dibanding perilaku yang didorong motivasi eksternal (Erhamwilda, 2018).

Salah satu kebiasaan buruk yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yakni video vulgar atau video dewasa yang sering ditonton melalui media sosial atau yang dapat disebut dengan narkolema. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP X di wilayah Bogor pada tahun 2011, terdapat temuan bahwa setiap peningkatan satu kali paparan pornografi, maka motivasi belajar siswa akan mengalami penurunan sebesar 0,0899. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pornografi memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Suyatno, 2011 dalam Wulandari, 2017). Peran motivasi belajar dalam menunjang peningkatan prestasi belajar pada siswa mengenai suatu mata pelajaran sangat penting (Nashar, 2004). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung ingin mendapatkan prestasi belajar yang tinggi juga. Sehingga diketahui bahwa jika meotivasi siswa tinggi untuk belajar, maka upaya yang mereka lakukan juga akan semakin besar, yang mana pada akhirnya prestasi belajar mereka akan meningkat.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2017), ditemukan bahwa terdapat korelasi antara kejadian narkolema dan motivasi belajar pada remaja di SMKN 7 Surakarta. Kejadian narkolema menunjukkan distribusi sebanyak 118 kasus (62,8%), sementara motivasi belajar menunjukkan distribusi dengan kategori kurang baik sebanyak 116 kasus (61,7%). Hasil uji bivariat menunjukkan bahwa kejadian narkolema memiliki hubungan dengan motivasi belajar pada remaja ($p_{value} = 0,002$).

Octavia dkk (2020) juga melakukan penelitian mengenai motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara adiksi game online dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama di Jakarta Utara. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa adiksi game online memiliki dampak sebesar 29,1% terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa siswa yang mengalami adiksi game online cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tersebut menggunakan waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk belajar, untuk bermain game online.

Motivasi dan pembelajaran adalah kekuatan yang saling terkait yang sangat mempengaruhi satu sama lain. Pembelajaran, suatu praktik transformatif yang meningkatkan keterampilan dan pengetahuan melalui pengalaman dan pengulangan, tumbuh subur bila didorong oleh keinginan untuk mencapai tujuan (Iskandar, 2009). Untuk benar-benar berhasil mengubah perilaku, penting bagi semua siswa untuk berbagi motivasi belajar yang sama. Motivasi ini terlihat jelas dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti yang digarisbawahi oleh Chernis & Goleman (2001). Aspek-aspek ini termasuk dorongan yang kuat untuk mencapai, dedikasi yang teguh untuk belajar tugas dan tanggung jawab, pendekatan proaktif untuk memperoleh pengetahuan, dan pandangan positif tentang hasil dari perjalanan belajar. Menurut Irwanto (2002) terdapat tiga aspek dalam motivasi belajar, yakni adanya kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Sedangkan menurut Cut Zumali motivasi belajar memiliki aspek motif, harapan, dan insentif.

Aspek motivasi belajar tersebut dapat dilihat melalui perilaku belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Selain memiliki aspek, motivasi belajar juga memiliki indikator perilaku yang dapat dijadikan sebagai pedoman guna mengamati motivasi siswa ketika belajar. Beberapa indikator yang termasuk di dalamnya adalah memiliki motivasi dan kebutuhan dalam proses belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, mendapatkan penghargaan dari kegiatan belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam proses belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, memiliki ketekunan dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah merasa puas), lebih suka bekerja individual, tidak menyukai rutinitas, mudah bosan,

mampu mempertahankan pendapatnya, memperhatikan waktu yang dibutuhkan untuk belajar, bersedia meninggalkan tugas atau kewajiban lain untuk fokus pada belajar, serta memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Adiksi Narkolema Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SD Di Bangkalan. Melihat bagaimana fenomena narkolema yang terjadi pada kalangan anak usia Sekolah Dasar serta betapa gencarnya industri pornografi menjadikan anak-anak yang belum baligh sebagai sasaran dari apa yang diperjualkannya. Apabila fenomena tersebut terus dibiarkan, maka hal ini dapat merusak generasi muda Indonesia, utamanya seorang siswa yang memiliki tugas pokok untuk belajar agar dapat meneruskan perjuangan tokoh terdahulu demi kemajuan bangsa Indonesia.

1.2. Signifikansi Penelitian

Beberapa penelitian yang serupa baik mengenai motivasi, adiksi, dan narkomela sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini mengkaji tiga hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

1. Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2017) dengan judul “Hubungan Kejadian Narkolema dengan Motivasi Belajar Remaja Di SMKN 7 Surakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan antara kejadian narkolema dan motivasi belajar pada remaja di SMKN 7 Surakarta. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kejadian narkolema memiliki distribusi sebanyak 118 kasus (62,8%), sedangkan motivasi belajar menunjukkan distribusi yang kurang baik sebanyak 116 kasus (61,7%). Hasil uji bivariat menunjukkan bukti bahwa terdapat hubungan antara kejadian narkolema dan motivasi belajar remaja dengan nilai p sebesar 0,0002. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kejadian narkolema dan motivasi belajar pada remaja di SMKN 7 Surakarta.
2. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk (2020) dengan judul “Hubungan Paparan Pornografi Melalui Media Sosial

Internet Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”. Fokus penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan paparan pornografi melalui media sosial internet terhadap motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil uji *Chi Square* yang dilakukan pada penelitian ini tidak ditemukan adanya hubungan paparan pornografi terhadap motivasi belajar Mahasiswa STIKes Payung Negeri Pekanbaru Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat.

3. Penelitian ketiga, yang dilakukan oleh Octavia dkk (2020), dengan cermat mengeksplorasi hubungan antara kecanduan game online dan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama di kawasan Jakarta Utara yang semarak. Studi penting ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan rumit antara kedua faktor ini, yang pada akhirnya memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan orang tua. Hasil yang meyakinkan mengungkapkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak yang signifikan sebesar 29,1% terhadap motivasi belajar siswa. Hebatnya, temuan menunjukkan bahwa mereka yang kecanduan game online cenderung menunjukkan penurunan motivasi terhadap pengejaran akademik mereka. Sebaliknya, siswa yang memiliki dorongan kuat untuk belajar ditemukan mengalokasikan waktu minimal atau tidak sama sekali untuk terlibat dalam aktivitas bermain game. Hal ini akan meminimalisir kecanduan terhadap game online. Sebaliknya, apabila memiliki motivasi belajar rendah, siswa memiliki kecenderungan untuk bermain game online dan menghabiskan waktu mereka untuk hal tersebut. Tentunya hal ini berdampak pada tingginya risiko kecanduan bermain game. Terlepas dari asumsi umum, temuan uji Chi-square yang dilakukan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa tidak ada korelasi yang terlihat ($p = 0,455$) antara kecanduan game online dan motivasi belajar di kalangan siswa SMP Jakarta Utara. Berdasarkan penjelasan dan hasil dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa terus menerus menonton pornografi (narkolema) dapat menyebabkan kecanduan. Apabila seseorang telah mengalami adiksi (kecanduan), hal ini dapat berpengaruh pada motivasi belajarnya. Seseorang yang terus menerus menonton materi pornografi dapat

menyebabkan motivasi belajar yang dimiliki menjadi menurun atau berkurang, bahkan tidak memiliki motivasi belajar.

1.3. Fokus Penelitian

Berdasarkan ketertarikan peneliti dan fenomena yang telah dipaparkan, maka fokus penelitian yang akan dilakukan adalah apakah terdapat Pengaruh Adiksi Narkolema terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SD Di Bangkalan?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui Pengaruh Adiksi Narkolema terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SD Di Bangkalan.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah secara teoritis (pengetahuan) dan menambah wawasan keilmuan di bidang ilmu psikologi pendidikan dan psikologi sosial, terutama mengenai Pengaruh Adiksi Narkolema terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SD Di Bangkalan.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Subjek

Agar subjek penelitian mengetahui bahaya dan dampak dari adiksi narkolema melalui video yang ia tonton di media sosial terhadap motivasi belajarnya.

2. Bagi Orang Tua

Agar orang tua yang memiliki anak sekolah dasar untuk mengetahui bahaya dari narkolema yang ditonton oleh anak sehingga dapat

memberikan pengawasan dan batasan pada anaknya atas apa saja yang ditonton oleh anaknya melalui media sosial.

3. Bagi Guru

Agar guru dapat mengetahui secara umum mengenai fenomena narkolema yang terjadi di kalangan anak usia Sekolah Dasar, sehingga dapat mengupayakan pencegahan terhadap fenomena narkolema yang terjadi pada kalangan anak usia Sekolah Dasar.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi serta informasi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan narkolema, adiksi, dan motivasi belajar siswa, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dengan variabel lain yang lebih luas.