

## BAB II

### KAJIAN PUTAKA

#### A. Kajian Tentang Game

##### 1. Pengertian dan Perkembangan Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.<sup>15</sup> Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri game tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Diawal tahun 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*, dalam <http://chikhungunya.wordpress.com> diakses pada 22 Agustus 2018.

<sup>16</sup> Irina V, Sokolova, dkk., "terj." *Kepribadian Anak : Sehatkah Kepribadian Anak Anda ?*, (Jogjakarta : Kata Hati, 2008), hal. 114.

Permainan di negara barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan game baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna game di tahun 2008.<sup>17</sup> Secara sederhana, game dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan game yang baru pula.

## 2. Jenis Game

Jenis game merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa game lainnya. Berikut jenis game yaitu :

### a. *Strategy game*

*Strategy game* memerlukan strategi dari permainan untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Contoh dari *strategy game* yaitu : *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.<sup>18</sup> Dalam prakteknya memang tidak mudah, pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain

---

<sup>17</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game...*, hal. 8

<sup>18</sup> *Ibid*, hal. 12

sedang tersedang untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan.

b. *Fighting Game*

*Fighting game* merupakan jenis game pertarungan. Game ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu : *Blood & Glory and Blood & Glory, Legends, Fighting Tiger Liberal, Hockey Fight Pro, Real Boxing, and Shadow Fight*.

c. *Adventure Game*

*Adventure game* adalah game petualangan. Dimana berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. Game jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

d. *Shooter Game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

e. *Role-Playing Game (RPG)*

*Role-playing game* adalah sebuah *game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.<sup>19</sup>

f. *Racing Game*

*Racing game* memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar

---

<sup>19</sup>Imansa Iki, "Macam-macam Jenis *Game* Online", dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.html>, diakses 16 November 2018.

arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt 2*.

g. *Education and Edutainment*

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain.<sup>20</sup> Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

### 3. Dampak Game

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

a. Dampak positif<sup>21</sup>

Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.

- 1) Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahannya dan aturan.
- 2) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- 3) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali.
- 4) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.

---

<sup>20</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game...*, hal. 125

<sup>21</sup> *Ibid*, hal. 56

- 5) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.
- 6) Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.

Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang menyetengahkan puzzle, detektif, atau lainnya. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.<sup>22</sup>

b. Dampak Negatif<sup>23</sup>

1) Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

2) Penurun aktifitas gelombang beta

Penurun aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *pemain* tidak sedang bermain *game*. Pemain mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin

---

<sup>22</sup> Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007. hal. 219-220.

<sup>23</sup> Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda ?...*, hal. 123.

meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.

- 3) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan. Atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
- 4) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

Dampak negatif lainnya antara lain:<sup>24</sup>

- 1) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- 2) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- 3) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.
- 4) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan

---

<sup>24</sup> Fina Hilmuniati, "Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan", *Skripsi ...*, hal. 26.

akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.

- 5) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game* yakni: “*Excessive use, Withdrawal symptoms, Tolerance, dan Negative repercussion*”.<sup>25</sup>

- 1) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain *game* menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial)
- 2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan *game* kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau *moodiness*

---

<sup>25</sup> Dica Freprinca, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 22 Agustus 2018, hal. 8

- 3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game* untuk mendapat efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.
- 4) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan *game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game*.

## **B. Kajian Tentang Psikologi Sosial**

Kelahiran psikologi social dibidani oleh ilmu psikologi dan ilmu sosiologi. Kedua disiplin ilmu tersebut memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan psikologi social sebagai ilmu. Dalam perkembangannya, psikologi social yang dikembangkan oleh ilmuwan yang mempunyai latar belakang psikologi cenderung memandang perilaku social sebagai akibat dari

faktor-faktor individual (*psychological Social Psychology*), sedangkan psikologi social yang dikembangkan oleh ilmuwan yang mempunyai latar belakang sosiologi cenderung memandang perilaku social sebagai akibat faktor-faktor social (*sociological social psychology*).<sup>26</sup>

Menurut Allport psikologi social adalah “suatu disiplin ilmu yang mencoba memahami yang menjelaskan bagaimana pikiram, perasaan dan perilaku individu dipengaruhi oleh keberadaan orang lain atau sesuatu hal yang lain, baik nyata, imajinasi, maupun karena tuntutan peran sosial. Definisi dari allport tidak jauh berbeda dengan apa yang disampaikan oleh Brehm dan Kassin dan Baron dan Byrne. Menurut Berhm dan Kassin, psikologi social adalah studi tentang bagaimana orang memersepsi, mengingat dan memaknai informasi tentang dirinya dan orang lain atau suatu hal. Sedangkan menurut Baron dan Byrne, psikologi social adalah disiplin ilmu yang berusaha memahami sifat dan penyebab dari perilaku dan piiran individu dalam situasi social. Adapun definisi psikologi social menurut Lindsmith, Strauss dan Denzim yang mempunyai latar belakang keilmuwan sosiologi adalah ilmu yang mempelajari keteraitan antara kehidupan dan struktur social atau antara biografi dan masyarakat.<sup>27</sup>

Definisi psikologi social versi *psychological Social Psychology* tampak berbeda dengan versi *sociological social psychology*. Definisi pertama lebih menekankan pada faktor-faktor individual, sedangkan definisi kedua lebih menekankan pada faktor-faktor social. Perbedaan diantara keduanya juga

---

<sup>26</sup> Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 4

<sup>27</sup> *Ibid*, hal. 5

tampak dalam menentukan ruang lingkup psikologi social. John Delamater di dalam memberikan pengantar pada buku editorialnya *Handbook of Social Psychology* mengatakan : “para psikolog sering kali menekankan proses-proses yang terjadi dalam individu seperti, persepsi, kognisi, motivasi, emosi atau penyebab dan akibat dari proses tersebut. Di dalam menganalisis interaksi, focus mereka terhadap bagaimana aspek-aspek diri, sikap dan persepsi interpersonal berpengaruh terhadap perilaku. Para sosiolog secara tradisional lebih memperhatikan koletivitas social yang meliputi keluarga, organisasi, masyaraat dan institusi social”.<sup>28</sup>

Konsep dasar psikologi social antara lain : pola pikir, motivasi dan perilaku sosial. Konsep dasar psikologi sosial berpengaruh pada perkembangan individu artinya banyak faktor yang turut berpengaruh dan saling terjalin dalam berlangsungnya proses perkembangan anak. Baik unsur-unsur bawaan maupun unsur-unsur pengalaman yang diperoleh dalam berinteraksi dengan lingkungan sama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap arah dan laju perkembangan anak tersebut.<sup>29</sup>

#### 1. Tinjauan tentang pola pikir

Sebagai seorang manusia di dalam diri anak terdapat berbagai aspek yang sama-sama mengalami pertumbuhan dan saling berkaitan satu dengan yang lain. Aspek-aspek yang dimaksud antara lain adalah kognitif, afektif atau respon emosional, hubungan sosial, dan orientasi nilai-nilai, akan sama-sama terlibat dalam peristiwa pembelajaran. Hal tersebut dapat

---

<sup>28</sup> *Ibid*, hal. 6

<sup>29</sup> *Ibid*, hal. 7

diibaratkan sebagai sebuah matriks dalam perkembangan personalitas, dan proses perkembangan itu sungguh amat kompleks. Agar dapat berproses untuk secara penuh berfungsi sebagai person (“*fully functioning*”), atau agar dapat menjadi person yang dapat mengaktualisasikan diri (“*becoming*”), berbagai kebutuhan dasar anak harus terpenuhi. Kebutuhan-kebutuhan dasar itu antara lain adalah kesadaran bahwa dirinya merasa dicintai dan dapat mencintai, dimengerti, aman dan selamat, diakui sebagai anggota kelompok, dan merasa memiliki kebebasan untuk tumbuh dan berkembang.<sup>30</sup>

Sama halnya dengan sejumlah aspek perkembangan lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaannya. Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini akan memudahkan anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu menjalankan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan sehari-hari.<sup>31</sup>

Dengan demikian dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang

---

<sup>30</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak*, Cakrawala Pendidikan, Juni 2005, No. 2, hal. 206

<sup>31</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012) hal. 96

berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Selain itu, berpikir merupakan suatu proses dari penyajian suatu peristiwa internal dan eksternal, kepemilikan masa lalu, masa sekarang dan masa depan yang satu sama lain saling berinteraksi. Pola pikir adalah kepercayaan yang mempengaruhi sikap seseorang atau cara berpikir yang mempengaruhi perilaku seseorang. Pola pikir terletak dalam pikiran bawah sadar seseorang.

Sesuatu yang dipikirkan terus menerus dalam keadaan pikiran sadar akan mengendap menjadi pikiran bawah sadar dan akhirnya mempengaruhi perilaku seseorang. Maka mereka yang memiliki pola pikir negatif akan berperilaku negatif sedangkan pola pikir positif akan mempengaruhi perilaku positif. Itulah sebabnya setiap orang harus selalu memiliki pikiran yang positif. Pola pikir merupakan strategi yang memusatkan perhatian pada upaya mengidentifikasi dan mengubah pikiran-pikiran atau pernyataan diri negatif dan keyakinan-keyakinan yang tidak rasional.<sup>32</sup> Perubahan pola pikir menggunakan asumsi bahwa respon-respon perilaku dan emosional yang tidak adaptif dipengaruhi oleh keyakinan, sikap, dan persepsi individu.

---

<sup>32</sup> *Ibid*, hal 98

## 2. Tinjauan tentang motivasi

### a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan sebuah proses ketimbang sebuah hasil. Sebagai sebuah proses, kita tidak secara langsung mengobservasi motivasi melainkan kita menyimpulkan motivasi dari berbagai tindakan (misalnya, “saya sungguh ingin mengerjakan tugas ini”).<sup>33</sup>

Motivasi menuntut dilakukannya aktivitas (fisik atau mental). Aktivitas fisik memerlukan usaha, kegigihan, dan tindakan lainnya yang dapat diamati. Aktivitas mental mencakup berbagai tindakan kognitif seperti perencanaan, penghafalan, pengorganisasian, pemantauan, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, dan penilaian kemajuan. Sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh para peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan mereka.

Aktivitas yang termotivasi, diinisiasikan dan dipertahankan. Mengawali pencapaian sebuah tujuan merupakan proses penting dan sering kali sulit, karena proses ini melibatkan pembentukan sebuah komitmen dan pelaksanaan langkah pertama. Akan tetapi, proses-proses motivasi sangatlah penting dalam mempertahankan tindakan. Banyak tujuan besar bersifat jangka panjang seperti mendapatkan sebuah gelar pendidikan tinggi, memperoleh sebuah pekerjaan yang baik, dan menabung untuk masa pensiun. Banyak di antara hal-hal yang kita ketahui tentang motivasi berasal dari menentukan cara

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hal. 99

individu-individu merespon kesulitan, masalah kegagalan, dan kemunduran yang dihadapi ketika diri mereka mengejar pencapaian tujuan jangka panjang. Proses-proses motivasi seperti pengharapan, persepsi penyebab, emosi, dan membantu individu mengatasi kesulitan dan mempertahankan motivasi.<sup>34</sup>

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.<sup>35</sup> Pendapat tersebut sejalan dengan Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan pengalaman tertentu.<sup>36</sup> Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan energi penggerak yang ada dalam diri peserta didik yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku peserta didik dengan adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya sehingga tercapai tujuan belajar yang diinginkan.

Istilah motivasi baru digunakan sejak awal abad kedua puluh. Selama beratus-ratus tahun, manusia dipandang sebagai makhluk rasional dan intelek yang memilih tujuan dan menentukan perbuatan secara bebas. Nalarlah yang menentukan apa yang dilakukan manusia.

---

<sup>34</sup> *Ibid*, hal. 116

<sup>35</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hal. 22

<sup>36</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hal. 28

Manusia bebas untuk memilih, dan pilihan yang ada baik atau buruk, tergantung pada intelegensi dan pendidikan individu, oleh karenanya manusia bertanggung jawab penuh terhadap setiap perilakunya.

Motivasi adalah pendorong. Suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.<sup>37</sup> Pengertian motivasi juga mencakup suatu tenaga atau faktor yang terdapat di dalam diri manusia yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasi tingkah lakunya. Dengan demikian motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dan memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat disimpulkan bahwa motivasi adalah pendorong bagi perbuatan seseorang atau merupakan motif mengapa seseorang melakukan sesuatu. Motivasi juga menyangkut mengapa seseorang berbuat demikian dan apa tujuannya sehingga berbuat demikian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertama, motivasi sebagai pengarah tindakan, perkataan. Motivasi berasal dari bahasa inggris *motivation*. Jadi ringkasan motivasi adalah bermaksud sebab, tujuan atau pendorong, maka tujuan seseorang itulah sebenarnya yang menjadi penggerak utama baginya berusaha keras mencapai apa yang diinginkannya secara negative atau positif.

---

<sup>37</sup> Ngalim purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), 71

Kedua, motivasi sebagai pendorong. Motifnya sama fungsinya dengan wawasan, aspirasi, hasrat atau cita-cita. Ketiga, motivasi sebagai tahap kesungguhan. Tahap kepentingan sesuatu yang seseorang ingin capai, memberi kesan terhadap tahap kesungguhnya berusaha. Sungguhpun masa untuk mencapainya agak lama, tetapi jika apa yang dihasratkan itu amat penting, ia akan terus tetap mempunyai keinginan atau kesungguhan untuk berusaha sehingga tujuannya tercapai.

Keempat, motivasi sebagai stimulator, seorang lelaki dan perempuan yang saling mencintai dan berjanji untuk hidup bersama, akan berusaha dengan penuh kesungguhan untuk menjadi suami istri walaupun menghadapi berbagai halangan. Kelima, motivasi sebagai pembangkit keinginan, apabila kita benar-benar menginginkan sesuatu, ketakutan menjadi perkara kesua, mencapai tujuan akan menjadi perkara utama, maka keberanian dan ketekunan akan timbul.<sup>38</sup>

Dari pendapat di atas dapat didefinisikan bahwa motivasi adalah suatu yang yang menggerakkan dan mengarahkan tujuan seseorang dalam tindakannya secara negative maupun positif, suatu bentuk dorongan hati yang menjadi penggerak utama seseorang, untuk mencapai apa juga yang diinginkan, tahap kesungguhan seseorang, berusaha untuk mencapai tujuan, stimulasi atau semangat akibat rangsangan terhadap sesuatu yang benar-benar diinginkan dan sesuatu

---

<sup>38</sup> Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : IAIN Tulungagung Press, 2014), hal 95 - 100

yang menimbulkan keinginan, keberanian dan kesungguhan untuk mencapai sesuatu yang benar-benar diinginkan serta diyakini akan diperolehnya.

b. Jenis Motivasi

Motivasi yang ada dalam diri seseorang dapat bersumber dari dalam diri sendiri yang dikenal sebagai motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang dikenal sebagai motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>39</sup> Sependapat dengan pendapat di atas, Syaiful Bahri mengemukakan motivasi intrinsik adalah motivasi yang aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri individu.<sup>40</sup> Sependapat dengan teori di atas bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

Kegiatan belajar yang dilakukan siswa karena betulbetul ingin mendapatkan pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat

---

<sup>39</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rajawali, 1986), hal. 88

<sup>40</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, ( Jakarta Rineka Cipta, 2011), hal. 149

berubah tingkah lakunya, bukan karena tujuan yang lain seperti mendapat pujian, nilai yang tinggi, hadiah, dan sebagainya.

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik menurut Sardiman adalah motivasi yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.<sup>41</sup> Sedangkan menurut Dimiyati dan motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Dapat dikatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang mendapatkan dorongan dari luar untuk melakukan sesuatu.<sup>42</sup> Seseorang melakukan sesuatu karena dorongan dari luar seperti mendapatkan pujian, hadiah, dan menghindari hukuman.

Contoh motivasi ekstrinsik yang terjadi pada seorang anak yang tidak memiliki minat terhadap belajar. Semula siswa hanya ikut-ikutan belajar karena kelompok teman sebayanya juga belajar. Ternyata, hasil belajar yang didapat siswa sangat baik. Oleh karena itu, siswa menyadari pentingnya belajar dan meningkatkan minatnya untuk terus belajar lebih giat.

### c. Fungsi motivasi

Motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan

---

<sup>41</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 90

<sup>42</sup> Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hal.91

tertentu. Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.<sup>43</sup>

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Sardiman mengatakan bahwa "*Motivation is an essential condition of learning*". Hasil belajar akan menjadi optimal, apabila ada motivasi. Tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki siswa akan berpengaruh pada prestasi belajar yang didapatkan. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang dimiliki siswa memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang menimbulkan keinginan untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan.<sup>44</sup> Karena itulah dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar. Syaiful Bahri menjelaskan fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut :<sup>45</sup>

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada awalnya siswa tidak memiliki minat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minat untuk belajar. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Dari sini, anak

---

<sup>43</sup> Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan...*, hal 104

<sup>44</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar ...*, hal. 84

<sup>45</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal. 157

mempunyai keyakinan apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendorong siswa untuk belajar.

## 2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Fungsi motivasi sebagai penggerak seperti halnya pada mobil terdapat mesin yang dapat menggerakkan mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan. Dalam kegiatan belajar, besar kecilnya motivasi yang dimiliki siswa akan menentukan tinggi rendahnya minat siswa untuk belajar.

## 3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Seorang siswa yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, pasti siswa tersebut akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang ingin dicari tersebut. Sesuatu yang akan dicari siswa merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang dapat memberikan motivasi pada siswa dalam belajar.

## d. Teori-teori motivasi

Teori motivasi menurut pendapat para ahli dibagi menjadi 3 yaitu :<sup>46</sup>

### 1. Teori kebutuhan

Teori ini mengatakan bahwa manusia sebagai makhluk yang tidak akan puas hanya dengan terpenuhi satu kebutuhan, tetapi ia akan

---

<sup>46</sup> Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan...*, hal 100

puas jika semua kebutuhan terpenuhi. Walaupun semua kebutuhan sudah terpenuhi pasti ia akan mengejar kebutuhan yang baru. Agar kebutuhan tersebut terpenuhi, maka ia akan termotivasi untuk mencapai kebutuhan yang diinginkan. Sehingga membuat ia puas, tetapi kepuasan itu hanya untuk sementara waktu saja. Demikian seterusnya sampai terpenuhinya kebutuhan yang paling tinggi.

## 2. Teori humanistic

Teori ini percaya bahwa hanya ada satu motivasi, yaitu motivasi yang hanya berasal dari masing-masing individu. Motivasi tersebut dimiliki oleh individu itu sepanjang waktu dan dimanapun ia berada. Yang penting lagi menurut teori ini adalah menghormati seseorang sebagai manusia yang mempunyai potensi dan keinginan untuk belajar.

## 3. Teori behavioristik

Teori ini berpendapat bahwa motivasi dikontrol oleh lingkungan. Suatu tingkah laku yang bermotivasi terjadi apabila konsekuensi tingkah laku itu dapat menggetarkan emosi individu, yaitu menjadi suka atau tidak suka. Apabila konsekuensi tingkah laku menimbulkan rasa suka, maka tingkah laku itu akan ditinggalkan.

Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa ada 6 teori motivasi yaitu:<sup>47</sup>

## 1. Teori kognitif

---

<sup>47</sup> *Ibid*, hal 102

Menurut teori ini tingkah laku tidak digerakkan oleh apa yang disebut motivasi, melainkan oleh rasio. Setiap perbuatan yang dilakukannya sudah dipikirkan alasan-alasannya. Berdasarkan rasionalnya manusia bebas memilih dan menentukan apa yang akan dia perbuat, entah baik ataupun buruk. Tingkah laku manusia semata-mata ditentukan oleh kemampuan berpikirnya. Makin intelegen dan berpendidikan, otomatis seseorang akan semakin baik perbuatannya dan secara sadar pula melakukan perbuatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

## 2. Teori hedonistis

Teori ini mengatakan bahwa segala perbuatan manusia, entah itu disadari ataupun tidak disadari, entah itu timbul dari kekuatan luar ataupun keekuatan dalam pada dasarnya mempunyai tujuan yang satu, yaitu mencari hal-hal yang menyenangkan dan menghindari hal-hal yang menyakitkan.

## 3. Teori insting

Teori ini mengatakan kekuatan biologis adalah kekuatan yang dibawa sejak lahir, kekuatan biologis inilah yang membuat seseorang bertindak menurut cara tertentu, kekuatan insting inilah yang seolah-olah memaksa seseorang untuk berbuat dengan cara tertentu, untuk mengadakan pendekatan kepada rangsang dengan cara tertentu.

#### 4. Teori psiko analitis

Sebenarnya teori ini merupakan pengembangan teori insting. Dalam teori inipun diakui adanya kekuatan bawaan di dalam diri setiap manusia, dan kekuatan bawaan inilah yang menyebabkan dan mengarahkan tingkah laku manusia.

#### 5. Teori keseimbangan

Teori ini berpendapat bahwa tingkah laku manusia terjadi karena adanya ketidakseimbangan didalam diri manusia. Dengan kata lain, manusia selalu ingin mempertahankan adanya keseimbangan di dalam dirinya.

#### 6. Teori dorongan

Pada prinsipnya teori ini tidak berbeda dengan teori keseimbangan, hanya penekanannya berbeda. Kalau teori keseimbangan menekankan adanya keadaan tidak seimbang yang menimbulkan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi, teori dorongan memberikan tekanan pada hal yang mendorong terjadinya tingkah laku.

Melalui penjelasan tentang teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap perilaku dan aktivitas manusia disebabkan oleh dorongan, kemauan, kekuatan, ketidak seimbangannya di dalam diri manusia itu kemudian gagasan yang timbul dipraktekkan dalam bentuk aktivitas sesuai dengan kemauan dari diri individu. Semua itu pada hakekatnya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mendapat suatu kepuasan.

e. Pengukuran motivasi

Pengukuran motivasi maksudnya adalah yang berhubungan dengan efektivitas motivasi dalam mempengaruhi sikap dan tingkah laku manusia. Motivasi menjadi efektif dan tepat sasaran ketika dilakukan sesuai dengan teori dan ditarafkan pada objek yang tepat. Dalam kasus anak didik misalnya, ketika seorang anak didik menjadi tekun dalam belajar, hamper dapat dipastikan dia termotivasi dengan sesuatu, seperti ingin menjadi pintar atau ingin menjadi juara umum dan mendapat hadiah. Anak didik yang memiliki motivasi yang kuat dan jelas, pasti akan tekun dan berhasil dalam belajarnya. Kepastian itu dimungkinkan oleh sebab adanya ketiga fungsi motivasi sebagai berikut :<sup>48</sup>

1. Penolong untuk berbuat dalam mencapai tujuan.
2. Penentu arah perbuatan yakni ke arah yang akan dicapai.
3. Penyeleksi perbuatan sehingga perbuatan manusia senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Dengan demikian jika didapati manusia yang dalam sikap dan tingkah lakunya tidak terarah dan tanpa tujuan, dapat dipastikan bahwa orang tersebut tidak memiliki motivasi.

---

<sup>48</sup> *Ibid*, hal 105

### 3. Tinjauan tentang perilaku sosial

Menurut Nurhani mengemukakan perilaku sosial adalah :

“Hubungan antara individu dan lingkungannya baik objek sosial maupun nonsosial, tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungan dengan faktor lingkungan menghasilkan akibat-akibat atau perubahan dalam faktor lingkungan yang dapat menimbulkan perubahan terhadap tingkah laku. Jadi terdapat hubungan fungsional antara tingkah laku dengan perubahan dan ditentukan oleh sifat dasar stimulus yang datang dari luar dirinya”.<sup>49</sup>

Menurut Ridwan Syahrani setiap manusia selama hidupnya pasti mengalami perubahan-perubahan.<sup>50</sup> Perubahan tersebut dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku, organisasi, susunan-susunan lembaga masyarakat lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial, dan sebagainya. Sedangkan menurut Soemardjan perubahan sosial adalah segala perubahan-perubahan dalam lembaga-lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap-sikap dan pola-pola perilaku diantara kelompok-kelompok masyarakat. Perubahan sosial dalam masyarakat telah menyebabkan perubahan dalam struktur sosial dan kebudayaan.

---

<sup>49</sup> Nurhani, Muh. Mansyur Thalib dan Ridwan Syahrani, *Hubungan Antara Penggunaan Facebook Dengan Perilaku Sosial Siswa (Studi di SMK Negeri 1 Ampara Kota)*, Jurnal Konseling & Psikoedukasi Juni 2016, Vol. 1, No. 1 ISSN: 2502 – 4000

a. Perubahan struktur sosial

Menurut Harper kehadiran teknologi informasi juga telah menyebabkan perubahan dalam struktur sosial dalam suatu masyarakat. Perubahan struktur sosial dapat dilihat dari perubahan pada ciri hubungan antara bagian-bagian dari struktur sosial. Internet merupakan suatu bentuk teknologi yang menyediakan berbagai metode kehidupan dunia maya yang mirip dengan metode kehidupan dunia nyata. Munculnya media sosial online menyebabkan masyarakat pada saat ini lebih cenderung menyukai menjalin pertemanan yang lebih erat di dunia maya dibandingkan pertemanan yang dijalin secara langsung di dunia nyata. Hal ini menunjukkan adanya perubahan hubungan yang menyebabkan seseorang lebih tidak menghargai orang lain yang ada di dekatnya hanya demi berkomunikasi dengan teman yang jauh secara fisik.

b. Perubahan kebudayaan

Kebudayaan didefinisikan oleh Koentjaraningrat sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan cara memepelajarinya. William Ogburn mengemukakan bahwa ruang lingkup perubahan-perubahan sosial mencakup unsur-unsur kebudayaan baik yang materiil maupun immateriil seperti nilai, norma, ide, dan ideologi. Internet merupakan salah satu contoh kebudayaan materiil yang telah berdampak pada terjadinya pergeseran atau

perubahan pada kebudayaan immateriil di masyarakat. Pada saat ini, seseorang yang menjadi bagian dari masyarakat maya cenderung tidak menghargai norma-norma kehidupan di dunia nyata, terutama di lingkungan sekitarnya. Sikap remaja desa terhadap kehadiran internet dipengaruhi oleh karakteristik remaja itu sendiri. Karakteristik remaja tersebut terdiri atas jenis kelamin, umur, status pendidikan, dan uang saku. Karakteristik yang dimiliki oleh seorang anak akan berpengaruh terhadap pola penggunaan internet. Pola penggunaan internet berhubungan dengan intensitas penggunaan remaja dalam memanfaatkan akses internet, rutinitas/frekuensi waktu yang dihabiskan untuk bermain internet, dan jenis laman/situs yang sering dibuka oleh remaja desa.

Pada penelitian ini juga akan dilihat dampak yang ditimbulkan internet yang dilihat dari aspek sosial dan aspek ekonomi. Dampak social dalam penelitian ini diukur dari intensitas hubungan sosial dalam keluarga, intensitas hubungan yang dibina/dijalin oleh remaja di pedesaan antara teman di dunia nyata dengan temannya di dunia maya, alokasi waktu antara bermain internet dengan aktivitas lainnya luasnya jaringan sosial dunia maya yang tidak terbatas oleh territorial, tingginya perilaku negatif, rendahnya tingkat penghargaan terhadap nilai-nilai dan norma, serta terjadi perubahan pada pola pikir atau

ideology anak.<sup>51</sup> Pada anak usia sekolah ada dorongan yang kuat dari dalam diri untuk bergaul dengan orang lain.

Jika kebutuhan ini tidak dapat terpenuhi, anak tidak akan merasa bahagia. Seorang manusia tidak dapat hidup tanpa adanya bantuan orang lain, oleh karena itu manusia perlu untuk menjalin interaksi sosial yang baik dengan masyarakat. Interaksi sosial timbul karena adanya pergaulan yang terjadi antara individu dengan lingkungan sekitar.

Belajar bergaul dengan teman sebaya itu sangat diperlukan. Dimana anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan situasi yang baru serta dengan teman sebayanya.<sup>52</sup> Pergaulan anak di sekolah atau teman sebayanya mungkin diwarnai perasaan senang, karena secara kebetulan temannya itu memiliki kepribadian yang baik, tetapi mungkin juga diwarnai oleh perasaan tidak senang karena teman sepermainannya suka mengganggu atau nakal.

#### 4. Persepsi game online pada pola pikir, motivasi dan perilaku sosial

Bergabung dengan internet makin lama tampaknya makin mudah. Jika sekarang ada orang tua membeli seperangkat komputer atau *Smartphone*, mungkin sekali perangkat itu sudah siap untuk tersambung dengan internet. Internet mau tidak mau akan membuka sebuah dunia baru untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan, baik kognitif maupun

---

<sup>51</sup> Putri Ekasari dan Arya Hadi Dharmawan, *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, Vol. 6, No. 1 2012 | 59

<sup>52</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 69

emosional dan sosial peserta didik, tetapi belum banyak yang menyadari lubang-lubang jebakan besar di jalur informasi supercepat itu.

Tingginya penggunaan internet yang mudah diakses dan sesuai untuk kebutuhan penggunanya seperti game online. Semakin banyak yang menggunakan game online maka semakin banyak hal positif maupun negative yang dapat ditimbulkan baik untuk pengguna maupun lingkungan sekitarnya.<sup>53</sup> Game online merupakan layanan internet yang ditujukan sebagai komunitas online bagi pengguna yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan atau latar belakang pada bidang tertentu.

Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang memengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi, dan pengalaman sebelumnya.

Istikomah Wibowo menyatakan bahwa persepsi adalah suatu proses membuat penilaian (*judgment*) atau membangun kesan (*impression*) mengenai berbagai macam hal yang terdapat di dalam lapangan penginderaan seseorang.<sup>54</sup> Pembuatan penilaian atau pembentukan kesan ini, pada hakekatnya merupakan suatu upaya pemberian makna kepada hal-hal tersebut.

---

<sup>53</sup> Komang Sri Widiyanti dan Yohanes Kartika Herdiyanto, Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrovet dan Introvet pada Remaja, (Udayana : Jurnal Psikologi Udayana, 2013, Vol. 1, 106-115

<sup>54</sup> Istikomah Wibowo, *Psikologi Sosial*, (Jakarta : Karunia Universitas Terbuka, 1988), hal. 23

Akhir dari proses persepsi adalah interpretasi atau penilaian, bagian ini mengacu pada upaya untuk menemukan arti bagi keadaan disekitar kita. Melalui mekanisme persepsi, informasi yang diterima oleh indera manusia kemudian diorganisasikan, dipahami dan diinterpretasikan atau dievaluasi. Lingkungan sosial mempunyai peranan dalam pembentukan persepsi seseorang. Yang paling berpengaruh yaitu orang-orang yang paling dekat dengan diri peserta didik. Walaupun peserta didik menjadi anggota banyak kelompok, mereka terikat secara emosional pada beberapa kelompok tertentu saja.

Hasil berpikir merupakan sesuatu yang dihasilkan melalui proses berpikir dan membawa atau mengarahkan untuk mencapai tujuan dan sasaran. Proses berpikir dapat berupa ide, gagasan, penemuan dan pemecahan masalah, keputusan, serta selanjutnya dapat dikonkretisasikan kearah perwujudan, baik berupa tindakan untuk mencapai tujuan kehidupan maupun untuk mencapai tujuan keilmuan tertentu.<sup>55</sup> Berpikir secara konseptual memiliki perbedaan cara pandang sesuai dengan teori yang dijadikan landasan oleh para ahli. Misalnya, ahli yang merujuk pada teori psikologi asosiasi memandang berpikir sebagai kelangsungan tanggapan ketika subjek pasif.

Sedangkan peserta didik yang didasari oleh motivasi bersifat pasif dalam partisipasinya, karena hanya bertumpu pada perasaan senang atau tidak senang. Sehingga dengan motivasi, kalangan peserta didik tertarik

---

<sup>55</sup> Wowo Sunaryo, *Taksonomi Berpikir*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 3

untuk sekedar hanya ingin tahu tentang informasi informasi yang sedang terjadi yang juga sebagai pengisi waktu luang saja.

Dalam motivasi identitas personal, seseorang menggunakan game online karena didorong oleh keinginan untuk mengaktualisasikan dirinya melalui media massa tersebut. Maksudnya adalah game online dianggap sebagai sarana untuk pengakuan atau perwujudan dari situasi dirinya. Dalam orientasi ini, peserta didik memilih game online berdasarkan statusnya dan karakternya.

Keberadaan game online dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan bagi peserta didik. Dampak positif game online dapat memperluas jaringan pertemanan, sebagai pelepas penat dan sarana untuk mengembangkan keterampilan, sedangkan dampak negative yang ditimbulkan akibat penggunaan jejaring social secara berlebihan antara lain kecanduan internet, meningkatnya antisosial dengan teman yang ada di sekitarnya.<sup>56</sup> Semakin tinggi intensitas penggunaan game online semakin tinggi pula dampak positif atau negatif yang diperoleh pengguna. Game online bukan sesuatu yang harus dimiliki segera oleh peserta didik.

---

<sup>56</sup> *Ibid*, Komang Sri Widiyanti dan Yohanes Kartika Herdiyanto, *Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian...*, 106-115

### C. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu terkait penelitian ini :

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Juwarni yang berjudul “Pengaruh *Playstation* terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi yang bertujuan : (1) Untuk mengetahui adakah pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. (2) Seberapa besar pengaruh *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode korelasional. Yang menghubungkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Peneliti mengadakan penelitian terhadap 30 siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan verbal dan non verbal berada pada kategori sedang. Terhadap pengaruh antara frekuensi bermain terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan berada pada tingkat sedang.<sup>57</sup>
2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Fina Hilmuniati yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* dalam pengamalan Ibadah Sholat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan Tahun 2011”. Subjek pada penelitian adalah anak-anak yang berusia 7

---

<sup>57</sup> Juwani, “Pengaruh *Playstation* terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”, *Skripsi* (Yogyakarta : Program S! UIN Sunan Kalijaga, 2013), hal. 63

tahun sampai 12 tahun yang bermain *game online* di warnet di wilayah Rw.08 Kelurahan Pisangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pengalaman ibadah sholat pada anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Dan dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dari 8 anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan sholat, dan terlambat di waktu sholat yang sama. 3 diantara subyek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu' dalam mengerjakan sholat.<sup>58</sup>

3. Penelitian yang ketiga dilakukan pada tahun 2011 oleh Riki Yanto yang berjudul “Pengaruh *Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Tujuan dari penelitiannya adalah menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja yang bermain *game online*, serta mendefinisikan bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive*, orang-orang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut.

---

<sup>58</sup> Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi ...*, hal. 80.

Hasil penelitian yang ditemukan yaitu pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor, adapun faktor yang melatar belakangnya yaitu faktor internal artinya faktor yang dilatar belakangi oleh diri sendiri, seperti rasa ingin tahu, dan faktor eksternal, artinya faktor yang memengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya dan keluarga.<sup>59</sup>

Skripsi yang penulis teliti tidak sama dengan penelitian sebelumnya. Terdapat beberapa perbedaan jika dilihat dari beberapa aspek, diantaranya adalah: titik fokus penelitian, penelitian ini fokus pada dampak *game* pada psikologi social anak yang duduk di kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah sepuluh siswa kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung yang aktif bermain *game*, baik *online* maupun *offline*. Objek dari penelitian ini berupa penelitian studi kasus. Jenis metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

---

<sup>59</sup> Riki Yanto, "Pengaruh *Game* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku *Game* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), *Skripsi* (Padang: Program S1 Universitas Andalas, 2011), hlm. 60

Untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu maka dapat dipaparkan dalam table berikut ini :

Nama, Judul, Instansi, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Juwarni yang berjudul “Pengaruh <i>Playstation</i> Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”.	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan verbal dan non verbal berada pada kategori sedang. Terdapat pengaruh antara frekuensi bermain terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan frekuensi bermain <i>game</i> terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,001. Nilai korelasinya adalah 0,589, hal ini menunjukkan tingkat hubungan frekuensi bermain <i>fighting game</i> terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan berada pada tingkat sedang.	Sama-sama mengambil penelitian tentang game, tapi lebih mengkhususkan <i>playstation</i> , serta menekankan pada perilaku siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh <i>playstation</i>.</li> <li>2. Metode yang digunakan adalah metode korelasi.</li> <li>3. Lokasi berada di grobogan dan jumlah subjek berjumlah 30 siswa.</li> <li>4. Rumusan masalah yang ingin mengetahui adakah pengaruh <i>fighting game</i> dan seberapa besar pengaruh <i>fighting game</i>.</li> <li>5. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif</li> </ol>
Fina Hilmuniati yang berjudul “Dampak Bermain <i>Game Online</i> ”	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain <i>game online</i> seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat di	Sama sama mengambil judul tentang game online.  Subjek penelitiannya sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penekanan judul dalam penelitian ini dalam pengamalan ibadah shalat pada anak.</li> </ol>

<p>dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan Tahun 2011”</p>	<p>waktu shalat yang sama. Tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain <i>game online</i> tetap merasa khusyu’ dalam mengerjakan shalat</p>	<p>yaitu siswa berumur 7 sampai 12 tahun atau setara dengan sekolah dasar.</p> <p>Penelitian yang digunakan sama-sama penelitian kualitatif</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Lokasi yang dituju yaitu di daerah kelurahan Pisangan kecamatan Ciputat kota Tangerang tahun 2011.</li> <li>3. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap pengalaman ibadah sholat pada anak.</li> </ol>
<p>Riki Yanto yang berjudul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku <i>Game Online</i> di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang)</p>	<p>Hasil penelitian yang ditemukan yaitu pengaruh <i>game online</i> terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangnya yaitu faktor internal artinya faktor yang dilatar belakangi oleh diri sendiri, seperti rasa ingin tahu, dan prestise, dan faktor eksternal, artinya faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya dan keluarga</p>	<p>Sama-sama mengambil judul tentang game.</p> <p>Metode yang digunakan sama-sama metode kualitatif.</p> <p>Pemilihan informan diambil secara purposive berdasarkan kriteria dari peneliti.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan dari penelitiannya adalah faktor-faktor penyebab remaja yang bermain <i>game online</i>, bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku remaja.</li> <li>2. Lokasi yang digunakan di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang.</li> </ol>

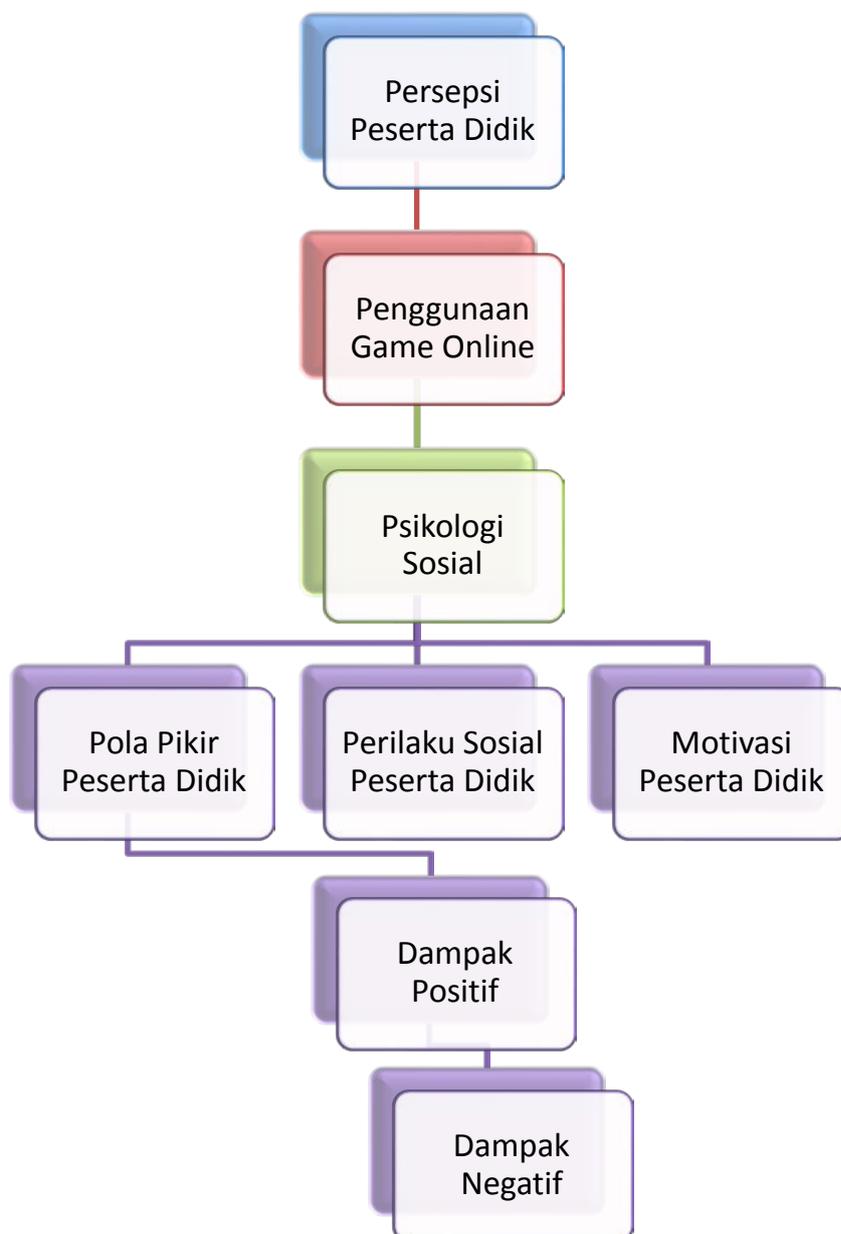
#### **D. Paradigma Penelitian**

*Game* memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain *game*. *Game* menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak. Bermain *game* dapat membuat anak lupa waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dampak *game* dapat mengganggu psikologi sosial dan prestasi anak jika dibiarkan tanpa penanganan yang tepat. Pengawasan yang ketat sangat dibutuhkan oleh orang tua, agar hal tersebut tidak menimpa pada anaknya. Perilaku sosial negatif anak akibat kecanduan *game* mengakibatkan anak tidak diterima dalam kelompok, dan apabila anak memanfaatkan permainan *game* dengan baik serta mendapatkan pengarahan dari orang tua, maka anak akan diterima oleh kelompok.

Penggunaan game online dalam tingkatan sekolah dasar harus dikontrol dengan baik. Karena penggunaan game online bagi peserta didik bukanlah sesuatu yang harus dilakukan atau dipenuhi dengan segera. Game online bukanlah kebutuhan pokok bagi seorang pelajar. Tugas utama dari seorang pelajar pada hakekatnya adalah belajar. Game online merupakan salah satu sarana untuk hiburan dan memperoleh sesuatu yang baru. Sesuatu hal yang baru tersebut tidak keluar dari unsur pendidikan. Penggunaan game online dalam perkembangan pola pikir belajar, motivasi belajar dan perilaku sosial dengan teman sebaya memiliki dampak yang besarkah bagi perkembangan peserta didik. Banyak dampak negatifnya atau justru dampak positif yang lebih dominan. Dilihat dari ketiga perkembangan tersebut game online

merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi atau tidak. Mengingat peserta didik tingkat sekolah dasar masih dalam tahap proses perkembangan. Serta tanggapan dan penanganan dari pihak sekolah seperti apa.

Uraian tersebut diatas dapat dibuat skema kerangka pemikiran



Bagan di atas dapat memberi keterangan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dari *game* pada perilaku sosial anak. Dampak tersebut dapat mengakibatkan anak memiliki kecenderungan negatif pada perilaku sosial anak dan tidak diterima dalam kelompok atau lingkungannya.