

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu, manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.<sup>1</sup>

Saat ini telah memasuki suatu era teknologi yang canggih. Dunia seolah-olah tanpa batas dikarenakan tersedianya sarana komunikasi yang beraneka ragam dan jenis. Bila melihat ke masa lalu, maka akan diingatkan mengenai bagaimana sulitnya untuk melakukan hubungan komunikasi antar benua bahkan antar negara. Komunikasi yang dapat dilakukan hanya sebatas pos udara dan karena belum memadainya sistem komunikasi pada masa itu, maka informasi-informasi yang didapat pun belum tentu akurat dan terpercaya, disebabkan terlalu lamanya waktu yang

---

<sup>1</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. ([Http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf](http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf) , diakses pada 29 Desember 2019 pukul 11:00, hal 2

dibutuhkan untuk menemukan informasi tersebut, sehingga dapat dikatakan informasi itu bersifat kadaluarsa.

Sekarang ini keadaan berubah total. Adanya sarana telepon, *handphone*, dan internet semakin merasa bahwa dunia itu semakin sempit. Salah satu teknologi yang paling menonjol adalah akses internet karena selain penggunaannya mudah, biaya pun cukup terjangkau sehingga hampir setiap lapisan masyarakat dapat menikmati akses internet dimana pun mereka berada. Kita tinggal menggunakan jasa *provider*<sup>2</sup> internet apabila kita ingin menggunakan internet dari rumah tau pergi ke kafe-kafe internet yang saat ini telah menjamur di berbagai belahan dunia tidak terkecuali di Indonesia. Selain itu, informasi yang didapatkan dari internet bersifat *up to date* dan karena terlalu banyak dan lengkapnya informasi yang dapat digali dari internet, maka tidak akan pernah ada kata-kata “kehabisan informasi” bahkan sebaliknya mendapatkan kata-kata “kebanjiran informasi”.

Meningkatnya pengguna internet, ditunjukkan berdasarkan *survey* yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang melakukan survei pada tahun 2017. Dalam surveinya “Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Di Tahun 2017” dari data statistik menjelaskan bahwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 262 juta, 143,26 juta jiwa atau 54,8% (laki-laki atau perempuan) adalah pengguna internet. Jika dibandingkan dengan pengguna internet Indonesia

---

<sup>2</sup>Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling, Volume 1 Nomor 1 Juni 2015, Hal 84

pada tahun 2016 sebesar 256 juta.<sup>3</sup>*Game online* memperoleh peringkat ke tujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah email, *instan mesenger*, situs jejaring sosial, *search enginer*, berita *online*, dan blog.<sup>4</sup>

Kemudahan internet juga terdapat sisi buruk terhadap penggunaannya, yang paling nyata yaitu masuknya item-item yang tidak bermoral yang dengan mudahnya dapat diakses melalui jaringan internet.<sup>5</sup> Namun juga perlu diketahui bahwa didalaminternet tidak hanya menyajikan informasi dan data saja melainkan juga sarana hiburan salah satunya adalah *game online*.

*Game online* sangat marak di Indonesia, tidak hanya di kota-kota besar tetapi di pedesaan *game online* ini telah menjamur khususnya anak-anak dan remaja.<sup>6</sup>*Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Semakin berkembangnya teknologi, pasar *game online* mengalami peningkatan. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.<sup>7</sup>*Game online* sendiri merupakan aplikasi

---

<sup>3</sup>Yamlean, Yoseva. *Clickbait Journalism Dan Pelanggaran Etika Jurnalistik* Diss. Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2019, hal 1

<sup>4</sup>Rizky Anggraini, *Dampak Pengasuhan Orangtua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak*, Welfare, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2018, (Depok: UIN Sunan Kalijaga), Hal 2

<sup>5</sup>Rizki Eko Prasetyo, *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar Di Wonosobo*,Jurnal Sprits Vol 3 No.2, Hal 51

<sup>6</sup>Maddarangan, *Analisis Deskriptif Pemain Game Online Pada Game Defense Of The Ancients 2 (Dota 2)*, Jurnal Teknik ITS Volume 7 Nomor 1, (Bandung: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Tahun 2018, Hal 44

<sup>7</sup>Ernest Adam, *Fundamentals Of Game Design, 2nd Edition*, (Barkeley:New Riders, 2019), Hal 591

permainan yang dapat dimainkan secara *online* via internet.<sup>8</sup> *Game online* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktifitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktifitas yang dilakukan oleh orang lain, yakni pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain yaitu dengan memencet tombol yang ada.

*Game online* menjadi idola disemua kalangan karena pada dasarnya *game online* dibuat untuk mengusirkepenatan, kebosanan, dan juga dapat merefresh otak setelah bekerja dan beraktifitas seharian. Namun pada kenyataannya sedikit orang yang dapat mengontrol diri mereka sehingga *game online* tersebut malah menjadikan individu yang memainkannya menjadi pecandu.

Kecanduan sendiri dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol sehingga dapat melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar. Kecanduan *game online* yang dialami oleh para siswa dapat mempengaruhi diri individu dan keadaan individu itu sendiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Cromie menyatakan bahwa ancaman yang paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi yang tidak sesuai dalam berperilaku ataupun bertingkah laku.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Muhammad Afniz, *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Ceenter X Kota Semarang*, Jurnal Psikologi, Volume 1 Nomor 1 Mei 2017, Hal 3

<sup>9</sup>Dalimunthe, Cahya Elyza. *Pendekatan Teknik Konseling Self dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual Di SMP Al-Hidayah Medan*. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019, hlm 2

Anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Smart dikutip dalam Yonandi mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurangnya kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah.<sup>10</sup> Pola asuh orangtua menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online*.

Penyebab yang membuat anak kecanduan *game online*, salah satunya adalah tantangan. “dalam setiap *game* ada tantangan, yang hal itu membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar mereka kan mengingat-ingat permainan *game*. *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka.<sup>11</sup>

Kelamaan bermain *game online* akan membuat siswa menjadi kecanduan. Lee, Chen, & Holim menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game online* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu didepan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak,

---

<sup>10</sup>Yonanda, Rizki, *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Pnanganannya)* Surabaya: Jurnal BK UNESA Vol 11 No 5, Tahun 2020, Hal 11

<sup>11</sup>Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Sdn Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, Ilir*, UMY:Repositoy.Umy.ac.id, Tahun 2017, Hal 23

serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.<sup>12</sup>

Seorang pakar psikologi di Amerika Serikat, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*. *Gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *game online*.<sup>13</sup> Kebanyakan orang yang ketergantungan *game online* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan didunia nyata.

Seorang peneliti dari Tokyo's Nihon University pada tahun 2017 melakukan studi tentang efek video *game* terhadap aktifitas otak. Hasilnyamenunjukkan terjadi penurunan gelombang bheta pada kelompok yang bermain *game* selama 2-7 jam setiap harinya. Penurunan gelombang bheta masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain.<sup>14</sup> Dengan penurunan gelombang bheta menyebabkangamer mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan mengalami gangguan sosialisasi.

Kasus ini juga berdampak buruk bagi sosialisasi anak karena keseringan bermain *game online*. Akibat darikecanduan game online ini mempengaruhi perilaku komunikasi manusia dimana manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak dapat melakukan seorang diri melainkan memerlukan bantuan dari oranglain.<sup>15</sup> Hal ini menandakan

---

<sup>12</sup>Lee, I, Chen, Y, & Holim, "Leaving A Never-Ending Game : Quitting MMORPGS And Online Gaming Addiction", Authors & Digital Games Research Association (DIGRA), 2017, Hal 211-217

<sup>13</sup>Ridwan, Syahrana, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Vol 1 No 1 Juni 2015, Hal 85

<sup>14</sup>Ibid.....hal 85

<sup>15</sup>Ibrena, Regyna Eninta, and Ratih Hasanah Sudrajat. "Pengaruh Kecanduan Game Playerunknown's Battleground (Pug) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja Di Kota Jakarta." eProceedings of Management vol 6 no. 3 (2019), hal 6448

manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki ikatan saling ketergantungan satu sama lain.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktifitas game, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu yang cukup lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungannya, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>16</sup>

Motivasi sangat diperlukan didalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang berupa dorongan dari dalam dan luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.<sup>17</sup> Dengan motivasi belajar yang tinggi (belajar dengan orientasi dunia dan akhirat) maka manusia akan berhasil dalam hidupnya. Dimana diketahui bahwa motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi.<sup>18</sup>

Banyak peserta didik yang dibawah umur yang seharusnya fokus untuk belajar malah dengan asyiknya bermain *game* hal ini dikarena kurangnya kontrol dari orangtua, sebagian besar dari orangtua mereka

---

<sup>16</sup>Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Sdn Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, Iir*, UMY:Repositoy.Umy.ac.id, Tahun 2017, Hal 30

<sup>17</sup>Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember:Stain Jember, 2011), Hal 245

<sup>18</sup>Ibid...hal 141

berfikir bahwa *game* menjadi alat pengasuh bagi anak-anak mereka, setiap kali anak menangis, rewel, dan marah mereka memberikan *game* dengan tujuan anak mereka bisa diam dan terkendalikan.

Dari sekian gagasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk memilih MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung untuk dijadikan tempat penelitian. Karena, prestasi siswa yang bermain *game online* di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung berbeda dengan yang tidak bermain *game online*. Prestasi siswa yang tidak bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang bermain *game online*. Prestasi siswa yang bermain *game online* mengalami penurunan, hal ini disebabkan oleh tinggi rendahnya tingkat motivasi belajar siswa. Dimana kita ketahui bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intrinsik tetapi juga faktor ekstrinsik, salah satunya adalah *game online*, yang nyata dan sangat dekat dengan kita.<sup>19</sup>

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut :

1. Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di sekolah

---

<sup>19</sup>Elizabeth Theresia, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*, Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung, Vol. 1 No. 2, Agustus 2019, Hal 98



2. Motivasi belajar siswa menurun yang bisa saja disebabkan karena terlalu sering bermain *game online*
3. Permainan *game online* memiliki dampak negatif, khususnya terhadap motivasi belajar siswa di sekolah
4. Motivasi Belajar Intrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
5. Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
6. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Motivasi Belajar Intrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
2. Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang di harapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Sehingga, terdapat kaita erat antara masalah

dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.<sup>20</sup>

Perumusan masalah dalam penelitian kuantitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua rumusan masalah yang hendak dicari jawabnya melalui penelitian.<sup>21</sup> Adapun rumusan masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Intrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?
2. Apakah ada Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?
3. Apakah ada Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Sesuai permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar instrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
2. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung
3. Untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

---

<sup>20</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Cv, 2012) Hal 55

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

## F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai :

### 1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan dapat melengkapi atau memberi dukungan terhadap hasil penelitian sejenisnya dan memperkaya hasil penelitian yang diadakan sebelumnya tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan kualitas lembaga pendidikan, membuat daftar tata tertib sekolah tentang pelarangan membawa handphone ketika bersekolah baik ketika KMB maupun ekstrakurikuler, membuat surat edaran kepada orangtua siswa tentang pelarangan membawa handphone ketika berada di sekolah.

#### b) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar merupakan satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Orangtua

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan pengawasan terhadap anaknya dan senantiasa menjadi motivator bagi anaknya, sehingga anak menjadi giat belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

d) Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menunjukkan motivasi belajar sehingga siswa bisa lebih giat dan mempunyai minat belajar yang lebih tinggi sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

e) Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian serupa, sebagai pembanding untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian, dan peneliti yang akan datang bisa memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada hasil penelitian ini.

## **G. Penegasan Istilah**

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika memahami judul penelitian tersebut, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut :

## 1) Secara Konseptual

- a) *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas padaperangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di laptop, komputer, *smartphone*, bahkan dalam tablet sekalipun.<sup>22</sup>
- b) Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, siswa yang mempunyai motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.<sup>23</sup> Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu sebagai usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Motivasi pada pokoknya dibagi menjadi 2, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri seseorang, atau motivasi yang erat hubungannya dengan tujuan belajar.<sup>24</sup> Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya dari luar individu, atau motivasi ini tidak ada hubungannya dengan tujuan belajar.<sup>25</sup>

## 2) Penegasan Operasional

---

<sup>22</sup>Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2013, Hal 475

<sup>23</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014), Cet Ke II, Hal 73

<sup>24</sup>Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2012), hal 24

<sup>25</sup>Ibid.....24

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel.<sup>26</sup>

#### 1. Game online

*Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai medianya. Bermain game memberikan satu latihan yang efektif untuk otak, ketika seseorang memainkan game online sebenarnya memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat game online hingga menyalahgunakannya.

Dampak yang dihasilkan adalah dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya diantaranya (1) menghilangkan stres, (2) meningkatkan pengetahuan tentang komputer & handphone. Namun, juga berdampak negatif diantaranya : (1) menurunnya kesehatan, (2) pemborosan waktu), (3) pemborosan uang, (4) prestasi belajar turun.

#### 2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan belajar sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah timbul akibat dari

---

<sup>26</sup>*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Stain Jember* (Jember:Stain Jember Press, 2014) Hlm 38

dalam diri individu itu sendiri tanpa paksaan, dorongan oranglain, tetapi atas kemauan diri sendiri.. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat dari lingkungan sekitar, misalnya saja dari guru, orangtua, teman, dll.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan diatas, bahwa pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa sangat berdampak besar. Sebab *game online* sangatlah banyak membawa dampak negatif bagi siswa, seperti mempengaruhi prestasi belajar, keborosan, dan dapat kesulitan bersosialisasi dengan oranglain.

Karena kecanduan *game online* membuat anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah dan sehingga sering lupa waktu, tidak ada semangat untuk belajar. Karena lebih fokus dengan permainan *game onlinenya*. Tentu saja ini sangat berdampak pada anak, dengan tidak termotivasinya anak dalam belajar maka menyebabkan prestasi belajar rendah.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap maksud yang terkandung sehingga uraiannya dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis.

Adapun dalam penyusunannya dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Bagian awal,

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan dan halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar label, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

## 2. Bagian inti

Bagian inti terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) batasan masalah, (d) rumusan masalah, (e) tujuan penelitian, (f) kegunaan penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) pengertian tentang *game online* (b) pengertian tentang motivasi belajar, (c) pengertian tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, (d) penelitian terdahulu, (e) kerangka berpikir, (f) hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri atas: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (c) sumber data, (d) variabel penelitian (e) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta (f) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) penyajian data, (b) analisis data, dan (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan rumusan masalah.

Bab VI Penutup : (a) kesimpulan, (b) saran



### 3. Bagian akhir

Bagian akhir terdiri dari (a) daftar pustaka, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian skripsi, (d) daftar riwayat hidup dari peneliti.