

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembahasan Tentang *Game Online*

1. Sejarah Masuknya *Game Online* Di Indonesia

Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan hal ini merupakan menjadi kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Masa kejayaan game online ketika melejitnya penjualan pada *Game Ultima Online*, *Everquest*, dan *Asheron's Call*. Sukses untuk pertama kalinya, ketiga game ini yang memberikan inspirasi bagi perusahaan lain untuk memulai membuat game online mereka sendiri.²⁷

Mulainya persaingan Mei (2001) – April (2002). Pada masa ini perembangan *Everquest* dan *Asherons Call* menurun drastis. Ini disebabkan karena sejumlah game online memasuki pasar dengan membawa keunikan masing-masing. *Game online* muncul di indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang berredar di indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport*, maupun *role playing game*. Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di indonesia.²⁸ Hal ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di indonesia dan juga besarnya pangsa pasar game di indonesia.

²⁷Dewangga Lanang, *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*, (Surabaya:STIKOSA, 2015), Hal 9

²⁸Ibid.....hal 19

2. Pengertian *Game Online*

Bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.²⁹

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di laptop, komputer, *smartphone*, bahkan dalam tablet sekalipun.³⁰

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game yang lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekatnya saja, namun juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan hingga pemain di belahan bumi lain sekalipun. Dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain game online bisa terhubung satu dengan lainnya.³¹

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan internet serta dapat dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan tablet.

²⁹Muhammad Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media, 2019) Hal 690

³⁰Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2013, Hal 475

³¹Ibid.....hal 479

Game pada dasarnya juga merupakan media untuk bersenang-senang. Salah satu unsur yang membedakan *game* dengan permainan biasa adalah adanya *rules* atau aturan.³² Aturan menjadi tantangan sendiri dalam *game* yang mendorong pemainnya untuk menemukan penyelesaian baru dan benar. Menurut Gee (2007) *game* ditandai dengan adanya permasalahan dan aturan untuk memecahkan masalah. *Game* yang baik adalah yang mampu mengajarkan pemainnya untuk memecahkan masalah.

Game memiliki empat unsur yang mendefinisikannya yaitu tujuan (*gold*), aturan (*rules*), *feedback*, dan *voluntary participan*. Didalam *game* ada tujuan yang harus dicapai sesuai dengan aturan yang ditetapkan, selain itu ada *feedback* yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mengukur pencapaiannya.³³

3. Jenis-jenis *Game*

Jenis-jenis *game* dalam sebuah penelitian dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Violent Games*. Permainan yang termasuk dalam kategori ini adalah first-person games dan permainan yang melibatkan kekerasan sebagai inti dari pemainnya.
- b. *Action-Adventure*. Permainan yang tergolong dalam kategori ini adalah permainan yang melibatkan strategi, pemecahan masalah, dan role playing games.

³² Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*, Surabaya : Jurnal Buletin Psikologi Volume 27 Nomor 2, 2019, Hal 148

³³ McGonigal, *Really Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*, (New York: Penguin Press, 2019, Hal 112

- c. *Racing/Driving Games*. Permainan yang tergolong kategori ini adalah semua permainan balapan.
- d. *Sport Games*. Permainan yang melibatkan olahraga.
- e. *Interpersonal Games*. Permainan yang tergolong dalam kategori ini adalah permainan yang melibatkan hubungan interpersonal, aktivitas tolong menolong.
- f. *Other Games*. Permainan yang tidak tergolong ke dalam lima kategori diatas digolongkan ke dalam kategori ini

4. Tipe-tipe Game Online

- a) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS).

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contohnya *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank*, *Blood*, *Unreal*.

- b) *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games* (MMORTS)

Games jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Tema permainan ini bisa berupa sejarah, *Age Of Empires*, *Warcraft*, *Star Wars*.

c) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya meminkna peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersma. Contoh dari genre ini adalah *The Lord Of The Rings Online, Final Fantasy, Dota*

d) *Cross-Platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti *Playstasion 2 dan Xbox*.

e) *Massively Multyplayer Online Browser Game*

Game ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explore. *Game* sederhana dengan pemain tunggal yang dapat dimainkan denga browser melallui HTML.

f) *Simulation games*

Game ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya adalah *life-simulation games, contructions*, dan *management simulations games*. Contoh dalam permainan ini adalag *second life*.³⁴

5. Manfaat *Game*

Game dapat memberikan dampak positif bagi individu. Ada prinsip-prinsip belajar yang dapat memberi pengaruh positif bagi individu. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

³⁴Farzana, *Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*, (Jakarta:Edukasia, 2017), Hal 101

- a) *Identity*, dalam *game* kita diajarkan untuk memiliki suatu identitas baru dan berkomitmen penuh untuk mempelajari bidang baru.
- b) *Iteration*, *game* dapat memberi kesempatan bagi individu untuk berinteraksi dengan permainan itu sendiri. Ketika individu membuat suatu tindakan, maka permainan akan memberikan *feedback*.
- c) *Production*, saat bermain individu dilatih untuk memproduksi suatu hasil melalui tindakan yang diambilnya.
- d) *Risk Taking*, dalam permainan kegagalan adalah hal yang biasa. Melalui kegagalan itu justru individu belajar memahami permainan yang sedang dimainkannya.
- e) *Customization*, dalam *game* disajikan berbagai permasalahan dalam level yang berbeda-beda. Melalui hal ini individu dapat belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang berbeda-beda.
- f) *Agency*, dalam bermain, permainan individu dapat merasakan dampak dari tindakannya sendiri. Hal ini membuat individu untuk merasa memiliki kontrol terhadap apa yang akan dilakukannya.
- g) *Well Ordered Problems*, permasalahan dalam *game* disajikan secara terstruktur dalam level yang bertingkat. Dengan demikian individu dapat memahami permasalahan dengan lebih mudah.
- h) *Challenge and Consolidation*, dalam setiap tantangan yang dihadapi individu memperoleh informasi dan pemahaman. Ketika menghadapi permasalahan yang baru individu dapat menggunakan informasi sebelumnya untuk memahami situasi baru.

- i) *Just N Time And On Demand*, kata-kata yang digunakan dalam permainan tidak terlalu banyak. Individu dapat memperoleh informasi tepat pada waktu dan membutuhkannya.
- j) *Situated Meaning*, dalam permainan game individu belajar mengerti makna sesuatu hal dengan menggunakannya, bukan hanya dengan mendengar atau membaca.
- k) *Pleasantly Frustrating*, game penuh dengan kompetensi, tetapi kompetensi ini dapat memotivasi individu untuk belajar lebih lagi.
- l) *System Thinking*, dalam bermain game individu diajari untuk berfikir secara sistematis dengan melihat keterkaitan dari setiap informasi yang diterima.
- m) *Explore, Think Literally. Rethink Goals*, bermain game mengajarkan individu untuk memahami sesuatu secara lebih mendalam.³⁵

Bermain game juga mengajarkan pemain berkebiasaan untuk berfikir, termasuk untuk strategi untuk bereksplorasi dan berkegiatan.³⁶ Berdasarkan manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa Bermain *multiplayer game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk saling berbagi pemikiran karena masalah dan keputusan tidak dapat diselesaikan berdasarkan pemikiran seseorang saja. Selain itu pemain juga memperoleh kesempatan untuk bekerja sama satu sama lain.

6. Dampak Bermain Game Online

³⁵Gee, *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy (Edisi Revisi)*, (New York:Palgrave Macmillan, 2017), Hal 356

³⁶Bainbridge, *Online Multiplayer Games*, (Chapell Hill:Morgan & Claypool, 2017), Hal 133

Bermain *game online* tidak hanya memberikan dampak negatif saja, tetapi terdapat juga dampak positifnya dalam bermain *game online*, yaitu dampak yang dikatakan memberikan manfaat bagi penggunanya.

Dampak positif *game online* diantaranya yaitu:

- a) Dapat menguasai komputer.
- b) Dapat mengerti bahasa Inggris yang digunakan pada game dengan sendirinya.
- c) Dari *game online* dapat menambah teman.
- d) Dapat meraih prestasi dengan mengikuti ajang kompetisi (*tournament*) di setiap game yang melaksanakan perlombaan.
- e) Bagi pemain game online yang mempunyai ID dari salah satu game tersebut yang sudah di atas rata-rata (GG) maka dapat diperjual belikan dengan harga yang cukup tinggi dan akhirnya mendapatkan keuntungan dari hal tersebut.
- f) Meningkatkan ketajaman mata.
- g) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
- h) Rajin membaca.
- i) Relaksasi.³⁷

Sementara itu, ada dampak negatif dari bermain game online, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online, dampak negatif bermain game online diantaranya :

³⁷Tridhonanto, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game Online*, (Jakarta:PT Elek Media, 2018), Hal 28

- a) Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang dengan sia-sia.
- b) Bermain game online membuat orang menjadi kecanduan dan ketergantungan.
- c) Lebih mementingkan untuk bermain game (bolos sekolah).
- d) Dengan bermain game orang tersebut bisa membuat lupa waktu untuk melakukan aktifitas yang semestinya (makan, mandi, belajar, menolong orangtua, sholat, dll).
- e) Apabila sudah kecanduan dalam bermain game online maka kita bisa dibutakan olehnya, seperti melakukan tindakan yang sepatutnya tidak dilakukan, misalkan saja berbohong, mencuri, bahkan merampok.
- f) Mengganggu kesehatan.³⁸

B. Pembahasan tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Menurut Harun Nasution mengemukakan : *“to motivate a child to arrange conditions so that the wants to do what he is capable doing”* motivasi murid adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melaksanakan apa yang dapat dilakukannya. Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain, motivasi adalah

³⁸Tridhonanto, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game Online*, (Jakarta:PT Elek Media, 2018), Hal 29

sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan.³⁹ Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.⁴⁰

Motivasi merupakan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Didalam rumusan ini ada tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut :

- a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu.
- b) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif.
- c) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi Yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju pada arah suatu tujuan. Respon-respon berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Motivasi adalah prasyarat dalam pembelajaran, tanpa motivasi hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal dan motivasi sendiri merupakan dorongan yang timbul dalam diri sendiri atau lingkungan. Motivasi mengacu pada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan

³⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2015)Hal 308

⁴⁰H. Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2011), Hal 101

individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki.⁴¹

Motivasi menurut Mc Donald dalam Sadirman mengandung tiga elemen yaitu:

- a) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling* seseorang.
- c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Jenis-jenis motivasi ini timbul dari dalam diri seseorang sendiri dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya. Hal dapat diuraikan sebagai berikut:⁴²

a. Motivasi Instrinsik

Jenis motivasi ini adalah timbul sebagai akibat dari dalam diri individu itu sendiri tanpa paksaan, dorongan oranglain, tetapi atas kemauan diri sendiri. Motivasi instrinsik berisi:

- 1) Penyesuaian tugas dengan minat
- 2) Perencanaan yang penuh variasi
- 3) Umpan balik atau respon peserta didik
- 4) Kesempatan merespon peserta didik yang aktif
- 5) Kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya.

⁴¹Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2013), Hal 72

⁴²Hamzah, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2012), Hal 23

b. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang sedemikian akhirnya ia mau melakukan suatu atau belajar.

2. Fungsi motivasi

Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan yang berpengaruh pada aktifitas. Fungsi motivasi menurut Sadirman adalah sebagai berikut :

- a) Mendorong manusia untuk berbuat. Artinya motivasi dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- b) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumus tujuannya.
- c) Menyeleksi perbuatan, artinya menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Demikian posisi motivasi yang sangat vital tetapi tidak benar seseorang seseorang dapat mencapai hasil belajar yang baik karena benar tidaknya seorang anak dalam belajar itu tidak hanya

dipengaruhi oleh motivasi saja, melainkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil dan motivasi hanya salah satunya.⁴³

3. Sumber Motivasi

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan motivasi peserta didik, yaitu:

- a) Materi pembelajaran harus menarik dan berguna bagi peserta didik
- b) Tujuan pembelajaran harus jelas dan berguna bagi peserta didik
- c) Tujuan pembelajaran harus jelas dan diinformasikan peserta didik mereka mengetahui tujuan pembelajaran
- d) Memberikan hadiah dan pujian dengan tanpa menafikan hukuman
- e) Memanfaatkan cita-cita dan rasa ingin tahu, sikap-sikap dan cita-cita
- f) Memperhatikan perbedaan kemampuan, latar belakang peserta didik
- g) Usahakan untuk memnuhi kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan kondisi fisik, memberikan rasa aman, menunjukkan pendidik perhatian kepada mereka.

Motivasi dalam belajar sangatlah penting bagi peserta didik dan pendidik. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Menyandarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil
- b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya, sebagai ilusi jika terbukti

⁴³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2016), Hal 309

usaha belajar seseorang siswa belum memadai maka ia berusaha tekun untuk belajar dan berhasil

- c) Mengarahkan kegiatan belajar
- d) Membesarkan semangat belajar
- e) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja, siswa dilatih untuk menggunakan kekuatannya sehingga dapat berhasil

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut :

- a) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa, dalam hal ini pujian, hadiah, dorongan atau memicu semangat dapat digunakan untuk mengobarkan semangat belajar
- b) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa yang bermacam-macam sehingga dengan itu semua diharapkan guru dapat menggunakan berbagai macam strategi dalam belajar mengajar
- c) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat

Sesuai dengan teori motivasi dapat diuraikan bahwa terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk membangkitkan nafsu belajar peserta didik diantaranya :

- a) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajari menarik, dan berguna bagi dirinya
- b) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan belajar peserta didik dapat juga dilibatkan dalam menyusun tujuan
- c) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang kompetensi dan hasil belajarnya
- d) Pemberin pujian dan hadiah lebih baik dari pada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan
- e) Memanfaatkan sifat,cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi peserta didik
- f) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik
- g) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan menunjukkan bahwa guru memperhatikan kondisi fisik, memberikan rasa aman, dan pseserta didik mempunyai kepercayaan diri.⁴⁴

Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain :

- 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

⁴⁴Mulyasa, *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), Hal 58

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dinilainya.

Motivasi dapat menentukan hal-hal apa dilingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar. Untuk seorang guru perlu memahami hal itu, agar dia dapat membantu peserta didik dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar. Hal ini tidak hanya cukup dengan memberitahukan sumber-sumber yang harus dipelajari, melainkan yang lebih penting adalah mengaitkan dengan perangkat apa pun yang berada paling dekat dengan siswa di lingkungannya.

2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajarinya sudah dapat diketahuinya atau dinikmati manfaatnya bagi siswa.

3) Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang guru yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak

memiliki motivasi belajar pasti tidak mempunyai kekuatan untuk belajar lebih lama. Dia akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain dan bukan belajar.

4. Cara Menggerakkan Motivasi Belajar Siswa

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, ialah sebagai berikut :

a. Memberi angka

Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang mendapatkan angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar. Sebaliknya jika peserta didik yang mendapat angka yang kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

b. Pujian

Pemberian pujian kepada peserta didik atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa dan rasa senang.

c. Hadiah

Cara ini dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang.

d. Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutanya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

e. Penilaian

Penilaian secara kontinue akan mendorong murid-murid belajar. Oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Untuk itu peserta didik selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan seksama.⁴⁵

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

a. Cita-cita atau inspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu yang sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita untuk menjadi seseorang akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

b. Kemampuan belajar

⁴⁵Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung:Sinar Baru Algensindo, 2004)
Hal 173

Didalam kemampuan belajar perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses karena kesuksesannya memperkuat motivasinya.

c. Kondisi jasmani dan rohani siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi, kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologisnya, tetapi guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologisnya. Misalkan saja, siswa kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya begadang atau sakit.

d. Kondisi lingkungan kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam lingkungan sekolah seseorang guru dapat melakukan misalnya dengan guru harus berusaha mengolah kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

e. Unsur-unsur dinamis belajar

Unsur-unsur dinamis belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

f. Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penugasan materi, cara penyampaian, menarik perhatian siswa.⁴⁶

C. Pembahasan tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

1. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Intrinsik Siswa

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karna dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila tujuan inteeren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain.⁴⁷

Perkembangan teknologi juga membuat beberapa anak kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman

⁴⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2019), Hal 89

⁴⁷Haryu Islammuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember:Stain Jember Press, 2011) Hal 246

sekitarnya. Bila anak sudah bermain game online, maka anak yang pada awalnya giat belajar tak jarang menjadi anak yang pemalas, agresif, dan kebiasaan bicara tanpa terkendali, bahkan mencaci, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan mental anak. Remaja menjadi kehilangan kepedulian terhadap teman-temannya dan lingkungan sekitarnya, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun si adik yang lebih kecil.⁴⁸ Sehingga dari keterangan tersebut menjelaskan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi instrinsik belajar yang dimiliki oleh anak.

2. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa

Motivasi belajar ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar.⁴⁹

Menurut Marlina di penelitiannya yang berjudul “*Cortical Thicnes Abnormalities In Late Adolescence with Online Gaming Addiction*” mendapatkan hasil bahwa anak yang sering terpapar game online akan mengakibatkan adanya gangguan pada otak, yaitu adanya perubahan abnormal pada bagian korteks, dimana terjadinya penurunan ketebalan *korteks orbitofrontal*, *korteks insula*, dan *korteks*

⁴⁸Ulfi Khilidiyah, *Hubungan Intesistas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*, ([Http://Eprints.Ums.Ac.Id/27192/24/02.Naskah Publikasi Ulfi Kholiduyah](http://Eprints.Ums.Ac.Id/27192/24/02.Naskah_Publikasi_Ulfi_Kholiduyah). Pdf , Diakses Pada 15 Januari 2020 Pukul 13:43, Hal 2

⁴⁹Haryu Islammuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember:Stain Jember Press, 2011) Hal 246

pada *gyrus precentral*, *precuneus*, dan *korteks temporal* bagian tengah. Bagian *korteks* diatas semuanya berfungsi untuk pengaturan kognitif, memori, dan emosional.⁵⁰

Matematika adalah pelajaran yang membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi ketika anak sering terpapar game online hal ini dapat mengganggu bagian otak yaitu pada bagian korteks yang berfungsi dalam pengaturan kognitif, memori dan emosional. Ketiga bagian kognitif anak terganggu biasanya anak ini akan susah untuk berkonsentrasi dengan pelajaran matematika hal ini akan menyebabkan terjadinya penurunan prestasi belajar matematika anak. Oleh karena itu, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru untuk memotivasi peserta didiknya adalah dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik. Agar terjadi peningkatan dalam hal belajar.⁵¹ Sehingga dari keterangan tersebut menjelaskan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar ekstrinsik belajar yang dimiliki oleh anak.

3. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Secara teoritis belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, namun tidak semua perubahan tingkah laku organisme dapat dianggap belajar.⁵² Dalam belajar, motivasi adalah salah satu

⁵⁰Marlina, *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2016*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2016, Hal 17

⁵¹Marlina, *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2016*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2016, Hal 17

⁵²Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember:Stain Jember Press, 2011), Hal 155

faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa.⁵³ Motivasi belajar dapat mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.⁵⁴

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nanda dalam jurnalnya, peneliti melakukan wawancara kepada anak-anak sekolah tersebut mengenai permainan apa saja yang mereka sukai dari hasil wawancara, anak-anak menyukai permainan Mobile Legends Bang-bang, PUBG, Sepak bola, Free Fire. Dan waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut mulai dari 2 jam hingga 4 jam bahkan lebih. Ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan permainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat anak-anak kecanduan *game online*, adalah salah satunya tantangan, “Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang yang kecanduan *game online* 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 pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*. *Game online* akan mengurangi aktifitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk

⁵³Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2015) Hal 22

⁵⁴Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:Pt Bumi Aksara, 2012)Hal 161

bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus meenerus dalam waktu yang lama, diperkirakan anak akan menarik pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian anti sosial, dimana anak tida mempunyai kemampuan beradabtasu dengan lingkungan sosialnya.”⁵⁵. Dari keterangan tersebut menjelaskan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar yang dimiliki oleh anak.

D. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitain yang terkait dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Skripsi oleh Wibowo tahun 2015 yang berjudul Hubungan Permainan *Game Online* dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede Tahun 2015 sebagian besar rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%) sedangkan intensitas bermain *game online* para siswa SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur tahun 2015 sebagian besar berlebihan yaitu sebesar 71 siswa (59,2%).

⁵⁵ Nanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, ([Http://Ejournal.Ilkom.Fisip Unmul.Ac.Id/Site/Wpcontent/Uploads/2013/07/Jurnal%2520pdf%2520\(07-16-13-03-10-24\).Pdf](http://ejournal.ilkom.fisip.unmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/07/jurnal%2520pdf%2520(07-16-13-03-10-24).pdf))Diakses Pada 15 Januari 2020 Pukul 13:29

2. Skripsi oleh Muhammad Fikri Faruza tahun 2018 yang berjudul Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 Martubung.

Jenis penelitian ini adalah tindakan bimbingan dan konseling (PTBK). Prosedure pengumpulan data dalam peneltian ini adalah angket dan wawaancara. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian ini, maka digunakan alat atau yang disebut juga instrumen penelitian. Alat yang digunakan adalah mereduksi angket, penyajian angket, dan juga salah satu layanan di BK, yakni layanan bimbingan kelompok. Dimana hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan disiklus I 60% da Siklus II meningkat menjadi 805. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan. Setelah dilakukan penelitiab diperoleh hasli bahwa : upaya peningkatan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* melalui layanan kelompok di MAPN 4 Martubung sudag terlaksana dengan baik.

3. Skripsi oleh Ayu Setianingsih yang berjudul *Game Online* dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung Tahun 2018.

Hasil penelitian bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan, hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan,

maka hal-ha tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan berdampak pada prestasi belajar disekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Uuntuk melihat posisi peneliti diantara peneliti terdahulu, berikut petakan perbedaan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuarikan diatas. Perbedaan dan persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang diteliti lakukan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Peneliti

No	Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Wibowo tahun 2015 yang berjudul “Hubungan Permainan <i>Game Online</i> dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015”.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede Tahun 2015 sebagian besar rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%) sedangkan intensitas bermain <i>game online</i> para siswa SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur tahun 2015 sebagian besar berlebihan yaitu sebesar 71 siswa (59,2%).	Sama-sama membahas tentang game online dan motivasi belajar siswa, pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif, pengumpulan data sama-sama menggunakan angket.	Tempat penelitian berbeda, pengumpulan data menggunakan wawancara

2.	Skripsi oleh Muhammad Fikri Faruza tahun 2018 yang berjudul Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan <i>Game Online</i> Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 Martubung.	Hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan disiklus I 60% dan Siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan. Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa : upaya peningkatan	Pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. membahas tentang game online	Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan PTBK sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, tempat yang digunakan untuk penelitian berbeda, kelas yang digunakan juga berbeda.
----	--	--	---	--

1	2	3	4	5
		kedisiplinan siswa yang kecanduan <i>game online</i> melalui layanan kelompok di MAPN 4 Martubung sudah terlaksana dengan baik.		
3.	Ayu Setianingsih yang berjudul <i>Game Online</i> dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di	Hasil penelitian bahwa <i>game online</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan, hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi,	Membahas tentang game online, membahas tentang motivasi belajar siswa	Pendekatan penelitian terdahulu adalah kualitatif, tempat berbeda yaitu SMK, menggunakan mata pelajaran yaitu PAI.

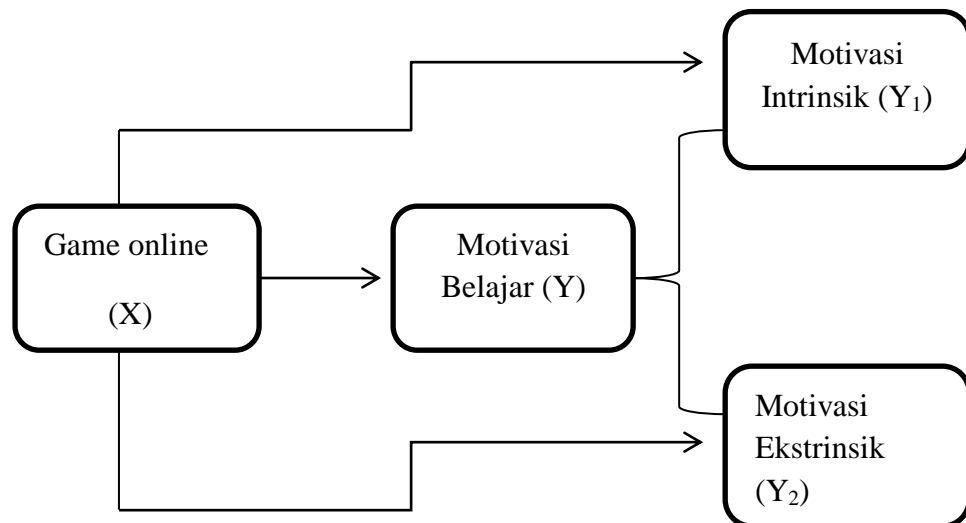
	SMK Negeri 7 Bandar Lampung Tahun 2018.	segi waktu siswa, dari segi keuangan, maka hal-ha tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan berdampak pada prestasi belajar disekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.		
--	---	---	--	--

E. Kerangka Berfikir

Selama ini banyak dari anak-anak yang sangat kecanduan sebuah *game* dikarenakan di era ini banyak anak-anak yang sudah diperbolehkan membawa sebuah ponsel canggih yang berakibat anak-anak bisa bermain game diponsel tersebut yang mengakibatkan anak kecanduan *game online*.

Banyaknya *game online* yang tersedia membuat ketertarikan banyak orang untuk bermain *game online* khususnya dikalangan siswa. Siswa lebih asyik memainkan *game online* daripada membaca buku dan belajar. Terkadang seseorang yang bermain *game online* akan lupa waktu saat bermain. Seharusnya waktu yang disia-siakan tersebut dapat digunakan dalam hal-hal bermanfaat. Berdasarkan hal tersut mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk mengetahui Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir



Keterangan :

Variabel Bebas (X) : Game Online

Variabel Terikat (Y) : (Y₁) : Motivasi Intrinsik

(Y₂) : Motivasi Ekstrinsik

F. Hipotesis Penelitian

Setelah peneliti mengadakan penelaan yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.⁵⁶

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “*hypo*” yaitu kurang, dan “*thesa*” yang berarti pendapat atau teori. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai teori yang kurang sempurna. Hipotesis dapat pula dirumuskan sebagai kesimpulan yang belum final karena belum diuji atau belum dibuktikan kebenarannya. Oleh karena itu hipotesis dapat juga

⁵⁶Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 49

diartikan sebagai dugaan sementara pemecahan masalah, yang setelah diuji mungkin benar atau mungkin salah.⁵⁷

Penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (H_0), yaitu hipotesis yang akan diuji, sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif (H_a) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembanding yang dirumuskan dalam kalimat positif.⁵⁸

Hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

1. Hipotesis alternatif (H_a)
 - a. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa
 - b. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa
 - c. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa

⁵⁷ Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2012), hal. 122

⁵⁸Zainal Arifin, *Penelitian Tindakan: Metode dan Paradigma Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 199