

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian.

A. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Intrinsik Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Sebagai contoh, adanya kemajuan teknologi menjadikan permainan tradisional tergantikan oleh permainan modern. Pada era saat ini khususnya remaja, lebih suka dengan permainan modern karena mereka menganggap bahwa permainan sangat modern sangat menantang dan menyenangkan untuk dimainkan. Salah satu contohnya adalah permainan *game online*.

Game online sendiri merupakan aplikasi permainan yang dapat dimainkan secara *online* via internet. *Game* sendiri merupakan kata dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan dalam pembahasan ini yang dimaksudkan adalah permainan yang dimainkan dengan bantuan laptop, komputer, *smartphone*, dll, sedangkan untuk arti *online* adalah sesuatu yang berhubungan dengan internet.

Pengertian motivasi menurut ahli yang dikutip oleh Istarani, yaitu menurut Ibrahim menyatakan bahwa motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela mengarahkan dalam bentuk

keahlian atau ketrampilan, tenaga dan waktu untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggungjawabnya dan menunaikan kewajibannya dalam mencapai tujuan dan berbagai sasaran, bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap individu manusia.⁹⁸ Menurut MC. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.⁹⁹

Herzberg dalam Tjahjono menjelaskan bahwa ada dua jenis motivasi yang mendorong seseorang berusaha untuk mencapai kepuasan, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.¹⁰⁰ Menurut Siagan motivasi intrinsik bersumber dari dalam individu. Motivasi ini menghasilkan integritas dari tujuan-tujuan, baik tujuan organisasi maupun tujuan yang mana individu dapat terpuaskan.¹⁰¹ Sedangkan Nawawi memberikan pendapat bahwa motivasi intrinsik adalah pendorong kerja yang bersumber dari diri individu, atau bisa dikatakan bahwa sesuatu yang timbul dari dalam diri individu tanpa paksaan atau dorongan oranglain.¹⁰²

Berdasarkan penyajian dan analisis adalah pengujian uji prayarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas dan uji normalitas data penelitian nilai dari *Asymp Sig* > 0,05, yang berarti data tersebut dikatakan homogen dan normal. Hasil uji homogenitas data

⁹⁸Istarani, *Ensiklopedi Pendidikan Jilid 1*, (Medan:PT Media Persada, 2015), Hal 56

⁹⁹Sulaiman, *Pemanfaatan Perpustakaan Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Prosding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Idindex.Phpsspmarticleview2438](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Idindex.Phpsspmarticleview2438) Diakses Pada 16 Januari 2021

¹⁰⁰Tjahjono, H.K, *The Motivation To Work (Herzberg)*, Telaah Buku, Jurnal Utilitas Manajemen Dan Bisnis, Nomor 11 Vol 1, 2003, Hlm 55

¹⁰¹ Siagan, S.P, *Teori Motivasi Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), Hlm 56

¹⁰²Nawawi, H, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta:Gadjah Mada University Press, 2001), Hlm 101

angket game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa nilai *Sig* adalah 0,062 dengan taraf *Sig* lebih besar dari 0,05 atau ($Sig\ 0,062 > 0,05$). Jadi, dapat dinyatakan bahwa data angket *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa adalah homogen. Untuk uji normalitas peneliti menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian untuk data angket *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa sebesar 0,200, karena nilai *Asymp. Sig* $> 0,05$ maka data dikatakan "normal".

Data yang sudah melalui uji prasyarat (uji homogenitas dan uji normalitas) dan telah dinyatakan homogen dan normal maka dapat dilanjutkan dengan analisis Uji *Independent Sampel T-Test*. Dasar pengambilan keputusan *Uji Independent Sampel T-Tes* adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasilnya untuk perhitungan nilai angket *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Hasil penelitian ini sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Indrianto (2018) yang berjudul "Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta". Pada penelitiannya Indrianto menggunakan uji t-test untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitiannya. Hasilnya menunjukkan

bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 dimana nilai signifikansinya $< 0,05$, dengan dasar pengambilan keputusan apabila $Sig > 0,05$ yang berarti H_0 diterima H_a ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Yari Dwikurnaningsih yang berjudul “ Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019”. Pada penelitiannya Yari Dwikurnaningsih menggunakan uji t-test untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitiannya. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 dimana nilai signifikansinya $< 0,05$, dengan dasar pengambilan keputusan apabila $Sig > 0,05$ yang berarti H_0 diterima H_a ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis H_a . Peneliti memberikan angket pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa kepada setiap siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik mereka.

B. Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Ekstrinsik Siswa Mi Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Menurut Adams dan Rollings dikutip oleh Nisrinafatin dalam journal edukasi nonformal menyatakan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.¹⁰³

Pada dasarnya game online diciptakan untuk bersenang-senang dengan menggunakan aturan kalah dan menang. dengan tujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan merefleksikan otak dari seharian bekerja, mengerjakan sesuatu dengan cara pemakaiannya menggunakan *syber internet*.

Herzberg dalam Tjahjono menjelaskan bahwa ada dua jenis motivasi yang mendorong seseorang berusaha untuk mencapai kepuasan, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.¹⁰⁴ menurut nawawi bahwa motivasi ekstrinsik adalah suatu pendorong yang bersumber dari luar diri seseorang berupa suatu kondisi yang mengharuskannya melaksanakan pekerjaan secara maksimal.¹⁰⁵

Berdasarkan penyajian dan analisis adalah pengujian uji prayarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas dan uji

¹⁰³Nasrinafatin, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Edukasi Nonformal E-ISSN 2715-2634 [Http://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id](http://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id) Diakses Pada 16 Januari 2021

¹⁰⁴Tjahjono, H.K, *The Motivation To Work (Herzberg)*, Telaah Buku, Jurnal Utilitas Manajemen Dan Bisnis, Nomor 11 Vol 1, 2003, Hlm 55

¹⁰⁵Nawawi, H, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta:Gadjah Mada University Press, 2001), Hlm 101

normalitas data penelitian nilai dari *Asymp Sig* > 0,05, yang berarti data tersebut dikatakan homogen dan normal. Hasil uji homogenitas data angket *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa nilai *Sig* adalah 0,162 dengan taraf *Sig* lebih besar dari 0,05 atau (*Sig* 0,162 > 0,05). Jadi, dapat dinyatakan bahwa data angket *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa adalah homogen. Untuk uji normalitas peneliti menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian untuk data angket *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa sebesar 0,200, karena nilai *Asymp. Sig* > 0,05 maka data dikatakan "normal".

Data yang sudah melalui uji prasyarat (uji homogenitas dan uji normalitas) dan telah dinyatakan homogen dan normal maka dapat dilanjutkan dengan analisis Uji *Independent Sampel T-Test*. Dasar pengambilan keputusan *Uji Independent Sampel T-Tes* adalah sebagai berikut :

- 3) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 4) Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasilnya untuk perhitungan nilai angket *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Hasil penelitian ini sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Indrianto (2018) yang berjudul "Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 7

Yogyakarta”. Pada penelitiannya Indrianto menggunakan uji t-test untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitiannya. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 dimana nilai signifikansinya $< 0,05$, dengan dasar pengambilan keputusan apabila $Sig > 0,05$ yang berarti H_0 diterima H_a ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Yari Dwikurnaningsih yang berjudul “ Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019”. Pada penelitiannya Yari Dwikurnaningsih menggunakan uji t-test untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitiannya. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000 dimana nilai signifikansinya $< 0,05$, dengan dasar pengambilan keputusan apabila $Sig > 0,05$ yang berarti H_0 diterima H_a ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis H_a . Peneliti memberikan angket pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa kepada setiap siswa dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik mereka.

C. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung

Perkembangan teknologi informasi semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk tersebut seperti televisi, laptop, komputer, smartphone, dan internet. Kini, untuk mempermudah mendapatkan informasi yaitu internet. Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya adalah *game online*.

Menurut Adam dan Rollings dikutip Pratama *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.¹⁰⁶ *Game online* mempunyai daya tarik yang membuat siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan atau kecanduan karena ketika kalah akan terus menerus mencoba kembali supaya menang.

Game online mempunyai dampak positif dan negatif, dampak positifnya adalah tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi juga kemampuan intelektual dan fantasi bagi siswa. Namun untuk dampak negatifnya adalah akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* dan menurunnya motivasi belajar siswa.

¹⁰⁶Pratama, *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa*, Departement Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor Vol 1, 2017, Hal 5

Motif dalam bahasa Inggris adalah *motive* berasal dari kata “*motion*” yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Ngalim Purwanto berpendapat bahwa bahwa setiap motivasi itu berkaitan dengan suatu tujuan dan cita-cita.¹⁰⁷ Menurut Mc Donald yang dikutip oleh Sardiman bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feelings* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹⁰⁸

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan dalam diri individu untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh adanya tujuan, keinginan untuk mencapai cita-cita.

Sri Hapsari berpendapat bahwa motivasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik dengan mendefinisikan kedua jenis motivasi itu sebagai berikut, yaitu motivasi intrinsik adalah bentuk dorongan belajar yang datang dari dalam diri seseorang dan tidak perlu rangsangan dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang datangnya dari luar diri seseorang.¹⁰⁹

Motivasi intrinsik menurut Singgih merupakan dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang. Sedangkan John W Santrock dalam Singgih juga berpendapat bahwa motivasi intrinsik adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk menjadi kompeten, dan melakukan sesuatu

¹⁰⁷Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), Hal 70

¹⁰⁸Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), Hal 198

¹⁰⁹Sri Hapsari, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:PT Remaja Rosdakarya, 2005), Hal 74

demi sesuatu usaha itu sendiri.¹¹⁰ Thursan juga berpendapat bahwa motivasi intrinsik adalah motif yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu keinginan.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang kuat yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan atau dorongan dari luar yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Pengertian menurut ahli yaitu motivasi ekstrinsik menurut Supandi adalah motivasi yang timbul manakala terdapat rangsangan dari luar individu. Menurut Thomas dalam Supandi menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi penggerak atau dorongan dari luar yang diberikan dari ketidakmampuan individu sendiri karena ingin mendapatkan penghargaan atau menghindari hukuman eksternal.¹¹¹

Dari berbagai pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik adalah rangsangan atau pengaruh yang berasal dari luar diri individu yang mana ingin mendapatkan penghargaan dan menghindari hukuman eksternal.

Berdasarkan hasil uji MANOVA, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007, berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,007 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel x berpengaruh pada dua variabel dependent (y_1 dan y_2).

¹¹⁰Singgih Gunarsa, *Psikologi Anak : Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), Hal 50

¹¹¹Supandi, *Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda*, (Jakarta: PT Gramedia Pusaka, 2011), Hal

Kesimpulannya bahwa dengan adanya *game online* menjadikan siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak pada motivasi belajarnya. Motivasi sangat diperlukan sebab motivasi memegang peranan penting dalam belajar, jika siswa kurang antusias, kurang fokus, dan kurang faham terhadap pembelajaran, mereka akan cenderung kurang aktif, kurang fokus terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Yari Dwikurnaningsih yang berjudul “ Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019”. Pada penelitiannya Yari Dwikurnaningsih menggunakan uji MANOVA untuk menjawab rumusan masalah yang ditetapkan, yaitu pengaruh variabel X terhadap variabel Y1 dan Y2. Hasilnya menunjukkan bahwa signifikansinya sebesar 0,036 dimana nilai signifikansi $< 0,05$ dengan pengambilan keputusan apabila nilai $> 0,05$ berarti H_0 diterima H_a ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.