

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Deskripsi Teori

#### 2.1.1 Konsep Tentang *Game Online*

##### 2.1.1.1 Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Aji, 2012, h. 1).

*Game online* merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet (Rini, 2011, h. 89).

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa

menggunakan PC (*Personal Computer*) atau *konsol* seperti PS2 dan sejenisnya Baby Cher Stores (2016).

Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama Tri Setio Nugroho (2011).

*Game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *online game* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing*, sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*) Andayani dan Jack (2002).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Khabibur Rohman (2018) menyatakan bahwa, *game online* adalah permainan yang menggunakan internet sehingga *user* dari tempat berbeda-bedaupun dapat bermain bersama dalam satu waktu. Kemunculan *game online* ini berawal dari tahun 2000-an dan terus menjadi *trand* hingga saat ini, hal ini dikarenakan *server* pada *game online* terus diperbarui sehingga permainan tidak membosankan dan semakin tertantang dengan hal baru.

Setiap tindakan bersenang-senang yang dilakukan seorang muslim adalah suatu kebatilan, kecuali memanah, belajar menunggang kuda, dan sendagurau bersama keluarga. kebatilan di sini bukan berarti diharamkan seperti diduga oleh sebagian orang, namun kata ini lebih bermakna tidak mendatangkan manfaat bagi agama, atau mirip artinya dengan kata kesia-siaan. Ini sesuai dengan ayat Allah SWT tentang orang-orang yang beriman, surat Al-Mu'minin ayat 3 berikut:

وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

Terjemahanya:

“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada guna” (Departemen Agama RI, h. 526).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya *internet*, sebagai medianya. Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Server adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client-client*

yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah suatu komputer yang ada di dalam jaringan komputer dengan menggunakan berbagai macam *server* Huda (2017).

#### 2.1.1.2 Tipe - Tipe Game Online

Tipe-tipe *game online* dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

##### 2.1.1.2.1 Berdasarkan Permainan

Spohn (2015) Adapun berdasarkan permainan terbagi atas 5 yaitu:

##### a. *First Person Shooter* (FPS),

sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

##### b. *Real-Time Strategy*

*Real-Time Strategy* merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter.

##### c. *Cross-Platform Online*

*Cross-Platform Online* merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360(Xbox



360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

d. *Browser Games*

*Browser game* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

*Massive Multiplayer Online Games* adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

### 2.1.1.2.2 Berdasarkan Cara Pembayaran

Ho dan Wu (2012) Cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari *gamesnya*. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. *Pay Per Item*

*game* yang berada pada *category* ini merupakan *game* yang bisa diinstall atau dimainkan secara gratis, dan *game* ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang (*item*) langka yang tidak pernah dijumpai pada permainan.

Jenis *game* seperti ini yang paling dijumpai di Indonesia. Contoh: *Gunbound, Ragnarok, Ghost Online*.

#### b. *Pay per Play*

*game* ini harus dibeli dan *diinstal* secara legal karena pada saat *diinstal game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke internet langsung dan apabila yang *diinstal* adalah program bajakan maka secara otomatis *system* akan memblokirnya. Contoh: *War of Warcraft*.

#### 2.1.1.2.3 Berdasarkan Teknologi Grapis

Albert (2016) Berdasarkan teknologi grafis terbagi atas dua yaitu:

a. *Game 2 Dimensi*, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani *system*. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

b. *Game 3 Dimensi*, *game* bertipe 3 Dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 Dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

#### 2.1.1.3 Dampak Positif *Game Online*

Dampak *game online* terhadap anak bisa berdampak positif ataupun negatif. Masa anak-anak adalah masa bermain. Anak-anak tetap belajar dan

bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya.

Menurut (Musikah, 2009, h. 48) dampak positif *game online* antara lain adalah

1. Dampak positif *game online* antara lain adalah :

1. *Game* itu membuat orang pintar
2. Ketajaman mata yang lebih cepat
3. Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita
4. Meningkatkan kemampuan membaca
5. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
- 6 Mengusir stres
7. Memulihkan kondisi tubuh
8. Meningkatkan kecepatan dalam menetik

Selain itu beberapa dampak positif bermain *game online*, yaitu :

1. Menghilangkan *Stress* Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online*, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online*, masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan.

2. Menambah Konsentrasi Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan *game online* memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. Selain itu, *game*

*online* juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang memainkannya.

3. Meningkatkan Kinerja Otak Terkadang beberapa permainan dalam *game online* sama sepertinya juga sebagai bahan pembelajaran, sehingga apabila kita tidak bermain *games* secara berlebihan maka juga akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita.
4. Membuat Lebih Pintar Penelitian di Universitas Inggris menyebutkan bahwa pecinta *game online* yang bermain *games* selama 18 jam selama seminggu akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan juga mata, bahkan bisa setara dengan kemampuan para *atlet*.
5. Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer Biasanya dalam memainkan *game online*, pasti membutuhkan komputer dan juga koneksi internet yang bagus, maka dari itu para pencinta *games* pun mulai mencoba untuk mencari berbagai komputer yang memiliki komponen yang bagus, sehingga mereka pun mengerti bagaimana cara membangun komputer agar menjadi lebih baik.

#### **2.1.1.4 Dampak Negatif Game Online**

*Game online* dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi



dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus ( Margaretha, 2018, hal. 80-81).

Aditia dan Rivan (2015) Dampak Negatif dari bermain *game online* anatar lain ialah:

1. Dapat menurunkan kesehatan.
2. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
3. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
4. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
5. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
6. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keranjinan main *game online*.
7. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *game online* memiliki dampak positif juga bagi para *gamers* (pemain *game*), dengan bermain *game* dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, melatih berbahasa Inggris dengan sesama, dapat menghilangkan stres sejenak setelah bekerja atau belajar dalam keseharian, dapat mencari kawan baru di dunia maya dapat meningkatkan kemampuan membaca.

Menurut Raymon Ongki ciri-ciri kecanduan *game online* yaitu :

1. Lamanya waktu bermain *game online* semakin bertambah
2. Terus menerus memikirkan bermain *game online*, bahkan saat belajar
3. setiap perilaku tindakan dan topik pembicaraan selalu seputar *game online*
4. Ingin mengurangi atau berhenti bermain *game online* tapi tidak berhasil
5. Gelisah atau marah ketika dilarang untuk bermain *game online*
6. Bermain *game* untuk lari dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman
7. Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya
8. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *game online* (Aqilah Smart, 2010, h. 26).

Jadi dapat dijelaskan dari beberapa poin-poin di atas, bahwa gejala/ciri peserta didik kecanduan *game online* adalah mereka sendiri lupa akan kesadaran dirinya, berkurangnya rasa sosial terhadap teman disekelilingnya kemudian lebih mementingkan bermain *game online*. Adanya rasa yang aneh didalam dirinya sendiri ketika bermain *game online* kalah, kemudian berusaha tidak mementingkan keadaan disekitarnya dan lebih memilih bermain *game*. Tidak lagi ingat dengan pelajaran tetapi lebih mengingat dan selalu membahas tentang permainan *game online*, berusaha untuk merubah dirinya tetapi masih tidak berhasil disebabkan karena itulah sebuah aktivitas tambahan yang sudah menjadi

kebiasaan yang biasa dikatakan pada pada peserta didik sebagai tempat pelarian masalah dan masalah yang tidak nyaman.

Indikator Kecanduan *Game Online* Kecanduan pemain terhadap *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan segala kegiatan yang lain, karena kecanduan permainan *game online* berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan *game online* menurut (young, (1996) dalam (Imanuel, 2009, h. 39) adalah sebagai berikut:

1. Merasa terikat dengan permainan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi untuk bermain *game online* berikutnya).
2. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.
3. Secara berulang-ulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak bisa.
4. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti untuk bermain *game online*.
5. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan bermain *game online*.
6. Terancam bahaya kehilangan kesempatan berkarir, atau kesempatan pendidikan yang disebabkan bermain *game online*.
7. Berbohong pada anggota keluarga, atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan bermain *game online*.

8. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan, (misalnya perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, dan depresi).

Kecanduan terhadap *game online* akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan menjadi *dark* (gelap) dan *boring* (membosankan) jika mereka tidak memainkan *game online*. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada *game online* Wan and Chiou, (2006).

## 2.2 Konsep Motivasi Belajar

### 2.2.1 Pengertian Motivasi

Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/memdesak (Sardiman, 2010, h.73).

Menurut Mc. Donald Dalam (Sardiman, 2010, h.73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Motivasi berasal dari kata Latin “*movere*” yang berarti dorongan atau menggerakkan. Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan,



menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal (Hasibuan, 2001, h. 141).

Motif merupakan keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Motif bukanlah hal yang dapat diamati langsung tetapi adalah hal yang dapat disimpulkan adanya karena sesuatu yang dapat dilihat. Tiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang didorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri individu dan kekuatan pendorong inilah yang disebut motif (Suryabrata, 2015, h.70).

Motif dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu: (1) Motif Biogenetis, atau yang biasa disebut motif bawaan, adalah motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelangsungan kehidupannya, seperti: lapar, haus, bernafas, seksualitas dan sebagainya. (2) Motif sosiogenetis, yaitu motif yang berasal dan berkembang berdasarkan pada lingkungan kebudayaan tempat individu berada. Seperti: mendengarkan musik, ingin makan pecel, makan coklat dan sebagainya. (3) motif teologis, motif ini memandang bahwa manusia adalah makhluk yang berketuhanan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya. Seperti: mendalami nilai-nilai agama, merealisasikan norma-norma dan sebagainya (Uno, 2017, h. 3).

Dari beberapa uraian di atas, maka motivasi dapat dijelaskan suatu usaha yang ada dalam diri individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu

pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Pada tahap awal akan menyebabkan siswa merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan suatu kegiatan belajar. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa motivasi akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan. Seorang anak akan terdorong untuk melakukan sesuatu bila merasa suatu kebutuhan itu penting bagi dirinya. Kebutuhan ini menimbulkan keadaan tidak seimbang, rasa ketegangan yang meminta pemuasan agar kembali kepada keadaan seimbang yaitu rasa kepuasan dalam diri.

### 2.2.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting bagi setiap orang, dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitasnya sendiri, maupun melaksanakan aktivitas bersama kelompok tertentu (Annurahman, 2014, h. 33).

Pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Lebih lanjut definisi belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan di sekitarnya (Slamelo, 2015, h. 2).

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat didefinisikan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang kompleks yang dilakukan seseorang untuk menjadi lebih baik, yang melibatkan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar sangat memberi peluang untuk kreatif, inovatif, evaluasi diri dan lain-lain.

### 2.2.3 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013, h.108) mengatakan bahwa perilaku belajar dilakukan oleh seseorang yang sedang belajar (pelajar). Pada diri pelajar terdapat kekuatan mental penggerak untuk melakukan belajar. Kekuatan mental seperti keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita disebut motivasi belajar. Komponen utama dalam motivasi belajar tersebut adalah kebutuhan, dorongan dan tujuan pelajar.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif, permanen dan secara potensial yang terjadi sebagai hasil pengaruh dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*), dilandasi oleh tujuan yang ingin dicapai (Uno, 2017, h. 23).

Lebih lanjut Uno (2017, h. 23) menjelaskan bahwa hakikat Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal tersebut memiliki peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Berdasarkan hal di atas dapat dirumuskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam belajar. Dalam motivasi belajar terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

#### 2.2.4 Fungsi Motivasi Belajar

Apabila memiliki motivasi yang tinggi dalam belajarnya, siswa merasa senang dan semangat dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Menurut (Sardiman, 2011, h. 85-86) menjelaskan beberapa fungsi motivasi antara lain:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi motivasi sebagai suatu penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini adalah sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang ingin dicapai dengan demikian peran motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat dalam tujuan yang hendak dicapai. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain, sebab tidak sesuai dengan tujuannya.



Dari ketiga fungsi motivasi yang telah dikemukakan tersebut dapat dijelaskan bahwa dengan adanya dorongan yang kuat dari dalam diri seorang siswa maka motivasi yang ditimbulkan pun akan menuju kearah yang diinginkan. Artinya apabila seorang siswa memiliki tujuan tertentu dalam belajar maka ia akan melakukan kegiatan-kegiatan yang memang mendukung dalam pencapaian tujuan tersebut tanpa melakukan kegiatankegiatan yang bukan sesuai dengan tujuannya, misalnya jika seorang siswa akan menghadapi ujian maka ia akan senantiasa melakukan aktivitasaktivitas yang memang berguna dalam mencapai kesuksesan ujiannya yaitu dengan belajar, membaca buku dan sebagainya. Sedangkan aktivitasaktivitas lain yang tidak mendukung ujiannya tidak dilakukan oleh siswa yang bersangkutan, seperti main game, dan sebagainya.

Motivasi memiliki fungsi yang sangat besar dalam kegiatan belajar, karena dengan motivasi dapat mendorong siswa dalam menyelesaikan tugas atau masalah dengan hasil yang maksimal, bersemangat dan terarah dalam belajar sampai mendapatkan prestasi yang maksimal. Dari beberapa fungsi motivasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi motivasi yaitu sebagai pendorong, sebagai penentu arah perilaku dan sebagai penentu arah suatu perilaku.

### 2.2.5 Tipe-Tipe Motivasi

Motivasi dibagi menjadi dua tipe atau kelompok yang umum dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

#### 2.2.5.1 Motivasi intrinsik.

“Motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena ada dalam diri setiap individu suatu dorongan untuk melakukan sesuatu” (Sardiman, 2005, h. 89) Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki tujuan untuk menjadi orang yang terdidik dan ditunjukkan dengan tingginya aktivitas yang dilakukan, terutama aktivitas dalam belajar. Dorongan yang menggerakkan tersebut bersumber pada suatu kebutuhan yaitu kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik. Motivasi instrinsik juga sering disebut motivasi murni, motivasi yang timbul dari dalam diri siswa dan tidak dipengaruhi dari luar, misalnya:

1. Belajar karena ingin tahu pemecahannya
2. Keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu
3. Keinginan untuk memperoleh informasi pengetahuan
4. Keinginan untuk sukses
5. Keinginan untuk diterima orang lain

#### 2.2.5.2 Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah karena pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik perhatian siswa atau sesuai dengan

kebutuhan siswa, lagipula sering terjadi siswa tidak memahami untuk apa sebenarnya dia belajar hal-hal yang diberikan di sekolah.

Menurut (Elida Prayitno, 1989, h. 17) ada beberapa cara untuk menimbulkan motivasi ekstrinsik, yaitu:

1. Memberikan Penghargaan dan Celaan
2. Persaingan atau Kompetisi
3. Hadiah dan Hukuman
4. Pemberitahuan Tentang Kemajuan Belajar.

#### **2.2.6 Ciri-Ciri Motivasi Belajar**

Siswa yang mempunyai motivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri siswa tersebut. Menurut (Sardiman, 2011, h. 83) ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
2. Ulet menghadapi kesulitan (Tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi setinggi mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya)
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Jadi apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dan dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa memiliki ciri-ciri seperti diatas.

### 2.2.7 Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya motivasi belajar terpengaruhi oleh fisiologi dan kematangan psikologis siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2013, h. 97 – 100) Menguraikan ada beberapa unsur-unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar antara lain:

1. Cita-Cita dan Aspirasi Siswa Motivasi belajar tampak sejak anak masih kecil yang memiliki keinginan seperti belajar berjalan, dapat membaca, dapat menyanyi, dan lain sebagainya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut semakin menumbuhkan semangat yang kuat dan lebih bergiat, hal tersebut yang dapat menimbulkan cita-cita yang diimbangi dengan perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan.
2. Kemampuan Siswa Keinginan seorang anak perlu diimbangi dengan kemampuan atau kecakapan dalam mencapainya. Kemampuan seorang anak dalam suatu bidang dapat memperkuat motivasi untuk melaksanakan dan mengembangkan keinginannya dalam suatu bidang tersebut.
3. Kondisi Siswa Kondisi siswa baik secara jasmani maupun rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar, hal tersebut dikarenakan ketika siswa



sedang dalam keadaan tidak sehat, lapar atau Marah biasanya akan sulit memusatkan perhatiannya, sebaliknya ketika siswa dalam keadaan sehat, kenyang dan gembira siswa akan sangat mudah memusatkan perhatiannya.

4. Kondisi Lingkungan Siswa Lingkungan siswa yang dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota yang bermasyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkuanna di sekitar. Keadaan atau kondisi lingkungan siswa yang yang baik akan memperkuat motivasi belajar sebaiknya keadaan lingkungan siswa yang tidak baik akan menurunkan motivasi belajar siswa tersebut.

5. Unsur-Unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran Setiap siswa memiliki perasaan, ingatan, perhatian, kemauan dan pikiran yang terus mengalami perubahan dikarenakan pengalaman hidup. Apabila hal tersebut diimbangi dengan bertambah baiknya lingkungan yang dibangun hal itu menjadi kondisi dinamis yang sangat bagus bagi pembelajaran.

6. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa Guru merupakan pendidik yang profesional. Interaksi efektif guru dengan siswa sekitar 7 jam setiap harinya, Upaya guru dalam membelajarkan siswa bukan saja hanya disekolah tetapi juga diluar sekolah. Upaya Membelajarkan siswa dilakukan dengan memberikan contoh yang baik, membina disiplin belajar, pergaulan siswa dan sebagainya.

## 2.2.8 Cara Mengembangkan Motivasi Belajar

Pada Siswa Meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa motivasi belajar siswa satu dengan yang lain sangat berbeda.

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (2007, h.10), motivasi pada siswa dapat tumbuh melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, 12 misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik menyalurkan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik, seperti gambar, foto, video, dan lain sebagainya.

Menurut Sardiman (2008, h. 92-95) ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. 1) Memberi Angka, 2) Hadiah, 3) Saingan Atau Kompetisi, 4) Ego-Involvement, 5) Memberi Ulangan, 6) Mengetahui Hasil, 7) Pujian, 8) Hukuman, 9) Hasrat Untuk Belajar, 10) Minat, 11) Tujuan Yang Diakui

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.

## 2.3 Penelitian Relevan

Sepanjang pengetahuan peneliti, telah ada beberapa peneliti yang telah dilakukan terkait dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, adapun beberapa peneliti yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ialah:

1. Eliyani (2021). *The effect of Of online game activities on student learning motivation student in class X SMAN 1 Silangkitang. The data analysis technique used a simple correlation. The result showed that the online game frequency was 74.5%, the time of playing an online game was 68.2%, playing a popular game online was 72.9%, and playing a game online 48%. The total resulted in  $R = 0.349$  with the total  $t\text{-total} > t\text{-table}$  was  $4.373 > 0.159$  with a total significant 5%, which means that there was an effect on student learning motivation.*  
<https://doi.org/10.24114/jpp.v9i2.23843>

2. **Komang Sundara (2020) Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada**, hasil penelitian Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Uji T didapatkan hasil t hitung yaitu sebesar -5,485 Jika dibandingkan t tabel dengan jumlah N 40 pada pada  $\alpha 0,05$  uji satu pihak,  $dk = n-1 = 40 - 1 = 39$  yaitu sebesar -1,685 yang berarti  $-5,485 < -1,685$  (t hitung lebih kecil dari t tabel). Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 ditolak dan  $H_a$  yang berbunyi terdapat pengaruh

negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada.

<https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>

3. **Madya Nefriza Mitra (2019), yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game***

***Online* terhadap Hasil belajar Siswa di SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi”** dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perubahan hasil belajaran yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *game online*, dalam penelitian ini juga dijelaskan bahwa Adanya pengaruh negatif antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa, juga banyak anak yang mengalami penurunan hasil belajar siswa dikarenakan terlalu sering bermain *game online*. Persamaan penelitian tersebut menggunakan Pendekatan yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kuantitatif, dan perbedaan dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu variabel terikat saja.

4. **Zulfikar Ali (2019) yang berjudul “Pengaruh dari Dampak *Game***

***Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara bermain *game online* dengan motivasi belajar anak dengan arah hubungan negatif yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula motivasi belajar siswa tersebut.

hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar meskipun tidak secara langsung. Persamaan Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam



perbedaan penelitian ini peneliti hanya menggunakan variabel terikat satu saja yaitu motivasi belajar.

**5. Kautsar (2018), yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap**

**Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar** Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung sebesar  $-3.452$  dan nilai  $t$  tabel dengan jumlah  $dk = 28$  pada taraf signifikansi  $5\%$  yaitu sebesar  $2.048$ , karena nilai  $t$  hitung sebesar  $-3.452$  lebih besar > dari  $t$  tabel  $2.048$  maka dapat disimpulkan. Pengaruh negatif tersebut sesuai dengan teori bahwa prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan yang terdiri dari masyarakat salah satunya adalah teman bergaul dan faktor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi. Pengaruh tersebut disebabkan oleh teman bergaul yang realitas bermain gamenya tinggi sehingga individu cenderung terpenuhi akibatnya minat dan motivasi belajar akan menurun seiring dengan meningkatnya intensitas bermain game. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada variabel (X) sama-sama menggunakan *Game Online* dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut variabel (Y) adalah Prestasi Akademik sedangkan pada penelitian ini variabel (Y) adalah Motivasi Belajar.

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

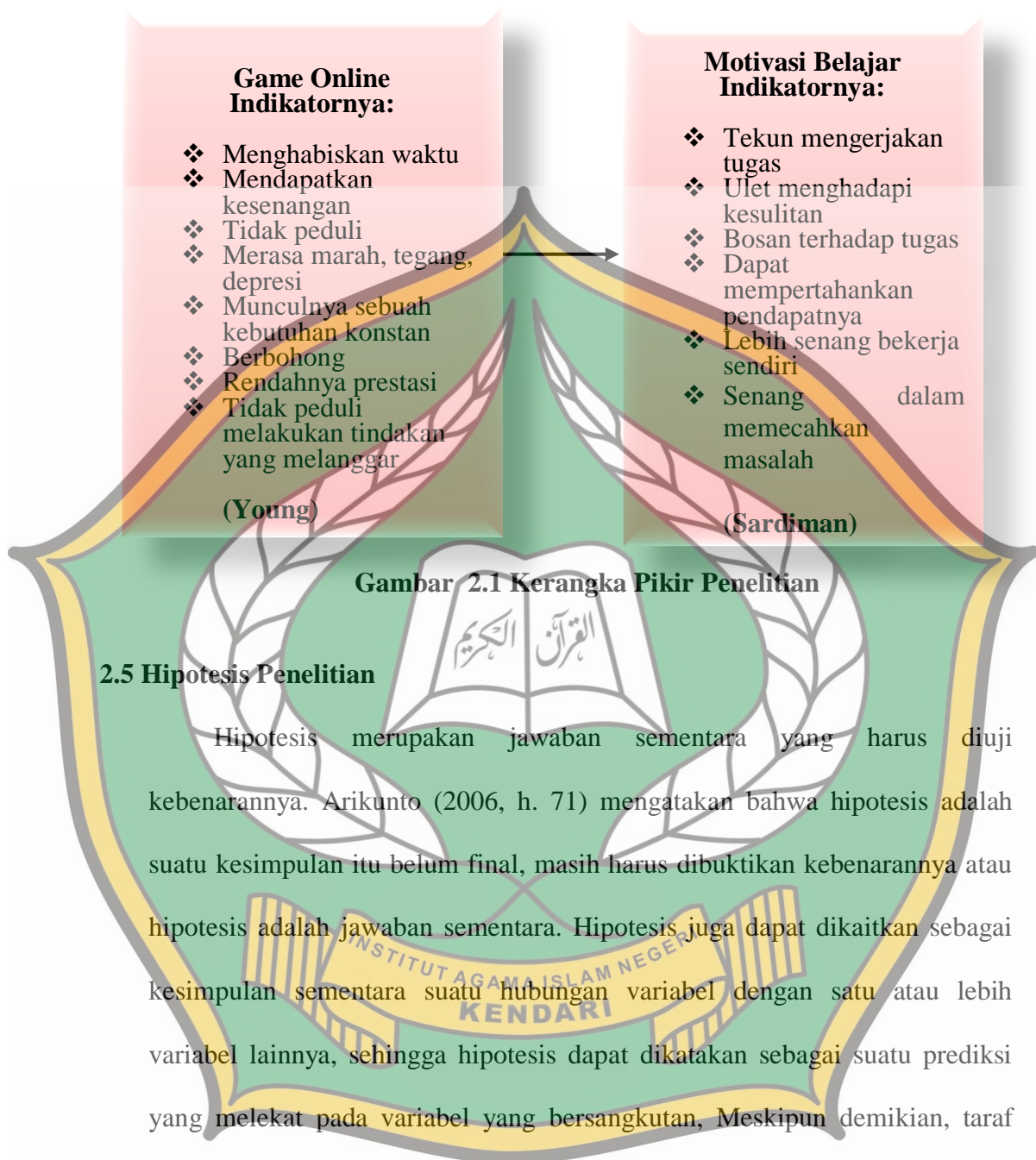
NO	NAMA	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Eliyani (2021)	Menggunakan penelitian kuantitatif dan meneliti tentang <i>game online</i> sebagai variabel X dan motivasi belajar sebagai variabel Y dan menggunakan uji hipotesis.	Waktu dan kondisi serta pengambilan jumlah dan teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian
2	Komang Sundara (2020)	Menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui hasil dari pengaruh <i>game online</i> dan hasil pengujian adalah negative	Dalam pengambilan sampel yang berbeda dan judul penelitian tersebut menjelaskan hasil negatif sedangkan penelitian yang saya gunakan melakukan pengujian terlebih dahulu untuk melihat hasil negatif
3	Madya Nefriza Mitra (2019)	Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini menggunakan uji validasi dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument	Penelitian disini ialah variabel Y Motivasi belajar sedangkan pada peneliti sebelumnya variabel Y adalah hasil belajar
4	Zulfikar Ali (2019)	Penelitian tersebut dengan pada variabel (X), sama-sama menggunakan Game Online dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif	penelitian tersebut terdapat 2 variabel (Y) yaitu Perilaku Sosial (Y1) dan Prestasi Belajar (Y2), pada penelitian ini hanya terdapat satu variabel (Y) yaitu Motivasi Belajar
5	Kautsar (2018)	Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada variabel (X) sama-sama menggunakan Game Online dan metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif	perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut variabel (Y) adalah Prestasi Akademik sedangkan pada penelitian ini variabel (Y) adalah Motivasi Belajar.

## 2.4 Kerangka Berfikir

Menurut Surbakti (2017, h. 35-36) menyebutkan salah satu dampak negatif *game online* adalah terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu bermain game online dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai, seperti waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut menjelaskan bahwa *game online* dalam kenyataannya memberikan dampak negatif untuk pemain (gamer), ini dikarenakan ketika intensitas dan waktu bermain *game online* individu tinggi akan menimbulkan adiksi (kecanduan).

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013, h. 97) salah satu unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu kondisi lingkungan siswa, keadaan atau kondisi lingkungan siswa yang baik akan memperkuat motivasi belajar sebaiknya keadaan lingkungan siswa yang tidak baik akan menurunkan motivasi belajar siswa. Artinya motivasi belajar siswa sebagai penggerak aktivitas belajar siswa akan terpengaruhi oleh game online, lingkungan game online sebagai salah satu keadaan lingkungan negatif siswa dapat menurunkan motivasi belajar pada siswa. Semakin tingginya intensitas, waktu dan keterikatan individu (siswa) dalam bermain game online maka akan mempengaruhi motivasinya, dengan demikian game online sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Arikunto (2006, h. 71) mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Hipotesis juga dapat dikaitkan sebagai kesimpulan sementara suatu hubungan variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya, sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan, Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis.

Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang



diperoleh dari penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian. Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari”.

