

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kebiasaan Bermain *Game Online*

##### 1. Deskripsi Kebiasaan Bermain *Game Online*

Kebiasaan seseorang untuk bermain, sebenarnya tidak terlepas dari eksistensinya sebagai manusia yang berakal yaitu “kebebasan” (*Freedom*), dalam kebebasannya seseorang diperhadapkan dengan berbagai pilihan dimana kita dituntut harus memiliki kesanggupan untuk menentukan pilihan-pilihan tersebut, untuk melakukan pilihan-pilihan itu, maka keberadaan motivasi adalah keharusan atau mutlak ada pada diri seseorang. Tanpa dibekali motivasi seseorang tidak akan mampu menentukan pilihan-pilihan tersebut, sehingga dengan sendirinya ia kehilangan kebebasan. Itu berarti seseorang kehilangan eksistensinya sebagai manusia.

Kebiasaan (*Habit*) adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ulangan dan belajar. Setiap siswa yang mempunyai kebiasaan bermain sudah tentu kebiasaan-kebiasaannya dalam belajar akan tampak berubah.<sup>1</sup>

Kebiasaan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan sebagai hiburan atau pengalihan suatu permasalahan yang dihadapi. Salah satu yang berkembang saat ini adalah jenis permainan berbasis teknologi seperti *game online*.

---

<sup>1</sup>Aliwar, *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari)*, (Laporan Hasil Penelitian, 2004), h. 25

*Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game online* juga diartikan sebagai suatu perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.

*Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah konteks, fisik atau mental untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. *Game online* adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (video game) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.<sup>2</sup>

Burhan dan Tsharir mengatakan *game online* adalah “Sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh *multi* pemain melalui internet”.<sup>3</sup> Young mengatakan *game online* adalah “Permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.<sup>4</sup>

Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game online* membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa seseorang. Dewasa ini mayoritas pemain *game online* adalah

---

<sup>2</sup>Anggi Pratiwi, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Bogor*. 2010 (Online), (<http://www.scribd.com/doc/70344195/MakalahGame-Online-Iik>), (22 Desember 2016).

<sup>3</sup> *Ibid.*,

<sup>4</sup> *Ibid.*,

para peserta didik. Peserta didik sekarang ini lebih tertarik dengan *game online* karena tuntutan pergaulan yang menyebabkan permainan *game online* menjadi laris manis seiring dengan menjamurnya warnet, dan karena mudahnya bermain *game online* sehingga mereka lebih suka bermain *game online* daripada melakukan hal lain yang lebih berguna.

Ketertarikan pada *game online* sudah dimulai sejak anak-anak sekitar usia tujuh tahun. Anak mulai merasa senang bermain *game*, kemudian seiring bertambah usia anak-anak menjadi semakin bersemangat bila akan bermain *game*. Lama-lama ketertarikan terhadap *game online* semakin bertambah dan meningkat hingga anak-anak tumbuh menjadi remaja, baik frekuensi maupun durasinya.

Bermain *game online* membuat siswa merasa senang karena mendapat “kepuasan psikologi”. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan pada permainan yang bersifat *soliter*. Kepuasan yang diperoleh dari bermain *game* membuat siswa menjadi semakin betah menggandrungi *game online*.

Kebiasaan bermain *game online* adalah kesenangan bermain *game* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Kebiasaan bermain *game online* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan.<sup>5</sup>

Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan frekuensi satu sampai dua hari dalam satu minggu dan kurang dari tiga jam perhari sekali

---

<sup>5</sup>Dara Malahayati, *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012), h. 24, (30 November 2016),

permainan masih dikategorikan normal,<sup>6</sup> dan siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan frekuensi lebih dari empat hari bermain dalam satu minggu dan empat jam per-hari sekali permainan dikategorikan sedang.<sup>7</sup> Kemudian siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online*, dengan frekuensi setiap hari bermain dan 6 jam per-hari sekali permainan maka dikategorikan berlebihan.<sup>8</sup> Sehingga menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi belajar dan apabila dilakukan secara terus menerus relatif mengalami kecanduan.

## 2. Sejarah Game Online

*Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan sama (*Multiplayer Games*).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Hendro Bidjuni, *Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado*, (Jurnal, t.th), h. 3, (15 Maret 2017)

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

<sup>8</sup> Khairani Harahap, *Game Online dan Prestasi Belajar*, (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan), (Jurnal, t.th), h. 9, (15 Maret 2017)

<sup>9</sup> Khikmiah Hanum, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, (Jurnal, t.th), (25 November 2016)

Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *game*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. *Game online* mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olah raga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Namun, keberadaan *game Nexian online* merupakan landasan *game* di Indonesia. *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnyaapun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk dalam menerima masuknya *game online*. Bisnis warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online*.

### 3. Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh orang banyak permainan sekaligus. Menurut Fiutami dapat dikategorikan menjadi 3 jenis *game online* yaitu:

#### a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

Jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan computer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) dan tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.

Permainan ini memiliki dasain *game* yang kompetitif dan koperatif yang membuat pemain kecanduan. Contoh permainan mmorpg adalah *ragnarok*, *perfect world*, *seal online*, *ran online*, *audition ayo* dan *cerisk your live*.

#### b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*

Pemain yang menggabungkan *real time strategy* dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan mendapat keuntungan bagi karakter virtual, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh permainan ini adalah *Command An Conqueror* , *War Craft*, *Simcity* dan lain-lain.

### c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata.<sup>10</sup> Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Contoh permainan mmofps yang terkenal di Indonesia adalah *Counter Strike (CS)*.

## 4. Dampak *Game Online*

*Game Online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang *adiktif* dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain *game online*.

### a. Dampak Positif

Beberapa dampak positif bermain *game online* adalah:

- 1) Lebih berkonsentrasi.
- 2) Memotivasi siswa.
- 3) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
- 4) Melatih kerjasama.
- 5) Menghilangkan Stress .<sup>11</sup>

<sup>10</sup> *Ibid.*,

<sup>11</sup> Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)*, (Jurnal, 2013), h. 10, ( 10 Februari 2017)

Bermain *game online* mempunyai beberapa dampak positif yang pertama lebih berkonsentrasi, karena beberapa *game* menuntut untuk berkonsentrasi, artinya seseorang dapat berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Bermain *game* sekitar 20 menit sebelum belajar dapat memancing konsentrasi dalam belajar. Kemudian *game online* juga dapat memotivasi siswa, bagi seseorang yang merasa lelah karena melakukan kegiatan belajar selama sehari maka akan merasa bosan, jadi siswa memilih untuk bermain *game online* agar rasa kelelahannya berkurang, ketika siswa sudah merasa fit maka mereka akan bersemangat kembali untuk melakukan kegiatan belajar.

Bermain *game online* juga mampu meningkatkan kecepatan dalam mengetik, karena beberapa *game online* mengharuskan *player* untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara. Kemudian ketika seseorang sedang bermain *game online*, mengharuskan seorang pemain yang satu dengan yang lainnya untuk saling bekerja sama untuk mengalahkan lawannya. Sehingga dengan bermain *game online* dapat melatih kerjasama yang baik antar sesama teman.

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online* yakni mampu menghilangkan stress, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online* masalahpun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan dan ketika siswa mengalami stress karena tugas sekolah yang menumpuk biasanya siswa juga melampiaskan dengan bermain *game online* untuk beberapa saat.



## b. Dampak Negatif

Beberapa dampak negatif bermain *game online* adalah:

- 1) Menimbulkan efek ketagihan.
- 2) Mengganggu kesehatan.
- 3) Pemborosan.
- 4) Lupa segala hal.
- 5) Berkurangnya sosialisasi.<sup>12</sup>

Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif. Dampak negatif dari bermain *game online* seperti disebutkan di atas bahwa bermain *game online* dapat menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata dan juga efek ketagihan semacam ini dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk bermain *game online* diwarnet, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*.

Bermain *game online* dapat mengganggu kesehatan, karena seseorang yang bermain *game* dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan pasif dan juga bila seseorang bermain *game* dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain *game* dikhawatirkan seseorang itu akan mengidap *Repetitive Strain Injury* (RSI) atau nyeri sendi. Kemudian bermain *game online* juga dapat mengakibatkan pemborosan, karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*,h. 11

Bermain *game online* dapat melupakan segala hal, karena seseorang yang kecanduan *game online* akan lupa jadwal makan, lupa tidur, dan kekurangan olah raga sehingga mudah terserang penyakit. Bermain *game online* juga mengakibatkan berkurangnya sosialisasi, karena dalam *game* dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu seseorang biasanya lebih menyita waktu depan *game* yang dia sukai, dan akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan orang lain dan hanya menikmati kesendirian di depan *game* tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

#### 5. Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain *Game Online*

Tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau pun di pedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah, yang dibahayakan dari dampak *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Adapun upaya untuk mengatasi kebiasaan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Bersungguh-sungguh (niat).
- b. Mempunyai pikiran hemat.
- c. Mencari aktivitas lain.
- d. Membatasi waktu bermain *game online*.
- e. Orang tua harus menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik.
- f. Orang tua membuat peraturan bersama-sama dengan anak.
- g. Guru mata pelajaran hendaknya memberi motivasi kepada siswa, untuk tidak membuang-buang waktu.
- h. Guru atau kepala sekolah mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler* yang ada disekolah.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>Siti Yuyun Rahayu, *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*, (Jurnal, t. th), h. 12, (10 Februari 2017)

Keseluruhan strategi di atas mampu mengatasi kebiasaan bermain *game online* apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh, yaitu bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri sendiri tidak akan bermain *game online* lagi, namun awalnya begitu sulit untuk dilakukan, tetapi lambat laun pasti akan bisa. Jika sudah bersungguh-sungguh maka tumbuhkan pikiran hemat, karena dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*.

Langkah selanjutnya mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau berekreasi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *game online*. Kemudian mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan hari bermain, diusahakan mematuhi jadwal tersebut, untuk tahap awal sehari bermain tiga jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

Orang tua harus menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik, karena hal ini akan berpengaruh pada moral anak. Moral anak dipengaruhi dan dibentuk oleh lingkungan teman-teman sebaya, juga aktivitas-aktivitas rekreasi. Orang tua membuat peraturan bersama-sama dengan anak perihal waktu bermain *game*, belajar, dan kegiatan sosialisasi anak dengan teman-temannya.

Guru mata pelajaran hendaknya memberi motivasi kepada siswa, untuk mengatur waktu sebaik mungkin. Mengatur waktu bermain dengan belajar, agar motivasi belajar siswa tidak menurun. Guru atau kepala sekolah mendorong siswa

untuk mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler* yang ada disekolah, karena jika seorang sibuk dengan kegiatan *ekstrakurikuler* maka akan melupakan bermain *game online*.

## **B. Motivasi Belajar Siswa**

### **1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa**

Pada dasarnya pendidikan suatu proses untuk merubah tingkat kearah yang diinginkan. Dengan pendidikan manusia mampu menyikapi tabir yang ada di alam sekitarnya dengan harapan dapat menjangkau kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang dengan pola pikir yang kritis dan sistematis. Pendidikan merupakan suatu proses yang terdiri dari beberapa komponen. Kelancaran jalannya komponen pendidikan tentunya tidak terlepas dari keberhasilan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada hasil belajar itu sendiri.

Meningkatkan hasil belajar salah satunya dibutuhkan motivasi dalam belajar. Munculnya motivasi dalam diri seseorang pada dasarnya berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. M. Ngalim Purwanto mengatakan motivasi adalah “Segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu”.<sup>14</sup> Moh. Uzer Usman mengatakan motivasi adalah “Suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu”.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 60

<sup>15</sup>Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 28

Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian kegiatan belajar. Banyak para ahli yang memberikan batasan tentang pengertian motivasi, antara lain sebagai berikut:

- a. Menurut *Mc. Donald* yang dikutip oleh Oemar Hamalik mengemukakan bahwa “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.<sup>16</sup>
- b. Menurut *Thomas M. Risk* yang dikutip oleh Zakiah Daradjat mengemukakan motivasi dalam kegiatan pembelajaran bahwa “Motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri murid yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar”.<sup>17</sup>
- c. Menurut *Chaplin* yang dikutip oleh Rifa Hidayah mengemukakan bahwa “Motivasi adalah variabel penyalang yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam membangkitkan, mengelola, memper-tahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju suatu sasaran”.<sup>18</sup>
- d. Tabrani Rusyan berpendapat, bahwa “Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan”.<sup>19</sup>
- e. Menurut Dimiyati dan Mudjiono “Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar”.<sup>20</sup>

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi berkaitan erat dengan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan yang datang dari dalam dirinya untuk mendapatkan kepuasan yang diinginkan, serta mengembangkan kemampuan dan keahlian guna menunjang profesinya yang dapat meningkatkan

---

<sup>16</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 158

<sup>17</sup>Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h.140

<sup>18</sup>Rifa Hidayah, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 99

<sup>19</sup>Tabrani Rusyan, dkk., *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 95

<sup>20</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 80

prestasi dan profesinya. Belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Berikut akan dijelaskan definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli.

- a. Abin Syamsuddin Makmun, mengemukakan bahwa belajar adalah “Suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”.<sup>21</sup>
- b. Slameto, berpendapat bahwa “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.<sup>22</sup>
- c. Muhibbin Syah, mengemukakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.<sup>23</sup>

Dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut tidak hanya segi kognitif, tetapi juga afektif bahkan psikomotorik. Dalam hal ini Sardiman A.M. mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup>Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 157

<sup>22</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 2

<sup>23</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), h. 92

<sup>24</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 75

Sedangkan motivasi belajar siswa menurut Indrakusuma adalah “Kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar murid”.<sup>25</sup> Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik dan serius dalam melakukan kegiatan belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka akan memperoleh hasil belajar yang baik. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah maka hasil belajarnya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

## 2. Macam-Macam Motivasi Belajar Siswa

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Akan tetapi khusus untuk motivasi belajar siswa, para ahli membedakan motivasi belajar siswa ke dalam dua golongan, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*.

### a. Motivasi *Intrinsik*

Motivasi *intrinsik* adalah “motivasi yang berasal dari dalam diri anak sendiri”.<sup>26</sup> Suatu kegiatan/aktivitas yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan

---

<sup>25</sup>Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2010), h. 162

<sup>26</sup>*Ibid*, h. 263

aktivitas belajar. Dorongan ini datang dari “hati sanubari”.<sup>27</sup> Pada umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.

Motivasi *intrinsik* lebih menekankan pada faktor dari dalam diri sendiri, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Pada motivasi *intrinsik* “tidak ada sasaran tertentu, karena tampak lebih sesuai dengan dorongan asli dan yang murni untuk mengetahui serta melakukan sesuatu (aktivitas)”.<sup>28</sup>

Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Siswa ingin belajar agar kedepannya menjadi orang yang sukses. Proses belajar mengajar yang dimulai siswa tersebut tanpa adanya suruhan atau paksaan dari orang lain. Hal ini bahwa motivasinya datang dari dalam dirinya secara sadar.

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi *intrinsik* akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan. Jadi, motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.<sup>29</sup>

Adapun komponen motivasi *intrinsik* adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.<sup>30</sup>

<sup>27</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2005), h. 57

<sup>28</sup> Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt, *Pendidikan Kejuruan: Pengajaran, Kurikulum, Perencanaan*, terj. Agus Setiadi, (Jakarta: PT Gramedia, 2002), h. 4

<sup>29</sup> Sardiman A.M., *op. cit.*, h. 89-90

<sup>30</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), h. 23



Komponen motivasi *intrinsik* yang pertama, adanya hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu bahwa hasilnya akan lebih baik. Keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan sehingga siswa tidak mudah putus asa untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan.

Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Misalnya dorongan ingin memperoleh kehidupan yang lebih baik maka siswa akan mementingkan belajar dibanding dengan yang lain, karena dengan belajar maka seseorang akan memperoleh kehidupan yang lebih baik dimasa depan dan belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Selanjutnya dengan adanya dorongan rasa ingin tahu maka akan berusaha untuk mencoba menyelesaikan setiap tugas sesulit apapun tugas itu. Dorongan untuk menyelesaikan tugas yang menantang dan sulit mencerminkan kuatnya dorongan keingintahuannya terhadap sesuatu.

Ketiga, adanya harapan dan cita-cita. Harapan didasari pada keyakinan bahwa seseorang akan dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya harapan ingin memperoleh kehidupan yang lebih baik dengan melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Harapan dan cita-cita dalam belajar merupakan tujuan hidup siswa, hal ini merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan dan pendorong bagi belajarnya.

Konsep motivasi *intristik* ini, mengidentifikasikan tingkah laku seseorang yang termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas tertentu apabila ia merasa senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Bilamana seseorang menghadapi tantangan dan ia merasa yakin dirinya mampu, maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukannya. Konsep ini menyarankan agar menggunakan aktivitas untuk meningkatkan kemampuan akademis bagi peserta didik. Sehingga dapat diartikan bahwa motivasi merupakan dorongan rasa ingin tahu yang menyebabkan seseorang untuk memenuhi kemauan atau keinginannya.

Pada prinsipnya motivasi *intrinsik* seseorang erat hubungannya dengan pencapaian prestasi atau hasil yang diinginkan. Demikian pula dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek yang mendorong perolehan hasil belajar yang baik.<sup>31</sup>

#### **b. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi *ektrinsik* adalah “motivasi atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar dari anak”.<sup>32</sup> Motivasi *ekstrinsik* sebagai motivasi yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datang dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat yang berupa hadiah, pujian, penghargaan maupun hukuman.

Motivasi *ektrinsik* menurut Sardiman A.M. adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar”.<sup>33</sup> Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu bahwa besok pagi akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga akan dipuji oleh teman-temannya. Jadi

---

<sup>31</sup>Aliwar, *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam*, *op. cit.*, h. 51

<sup>32</sup> Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt, *op. cit.*, 5

<sup>33</sup> Sardiman A.M, *op.cit.*, h. 90-91

yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapat nilai yang baik, atau agar mendapatkan hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi *ekstrinsik* dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi *ekstrinsik* ini tidak baik dan penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi *ekstrinsik*.

Adapun komponen motivasi *ekstrinsik* adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 2) Lingkungan belajar yang kondusif.
- 3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.<sup>34</sup>

Komponen motivasi *ekstrinsik* yang pertama, adanya penghargaan dalam belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penghargaan dalam belajar meliputi: penghargaan terhadap kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri dan penghargaan yang diberikan oleh guru kepada siswa yang sifatnya membangun motivasi belajarnya.

---

<sup>34</sup> Hamzah B Uno, *op. cit.*, h. 24

Kedua, lingkungan belajar yang kondusif. Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik dapat dipengaruhi lingkungan yang bersih. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar. Ketiga, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Baik simulasi atau permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat.

Dari uraian di atas, baik motivasi *intrinsik* maupun motivasi *ekstrinsik* perlu digunakan dalam proses belajar mengajar. Motivasi sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat dalam belajar, lagi pula sering kali para siswa belum memahami untuk apa ia belajar hal-hal yang diberikan oleh sekolah. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar, karena itu motivasi terhadap pelajaran itu perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para siswa mau dan ingin belajar.

### 3. Fungsi Motivasi Belajar Siswa

Motivasi akan mempengaruhi kegiatan individu untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkan dalam segala tindakan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, menyatakan bahwa dalam belajar motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar.
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.<sup>35</sup>

Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar* mengemukakan bahwa fungsi motivasi itu meliputi berikut ini:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.<sup>36</sup>

Hal tersebut dipertegas oleh Sardiman A.M. dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* yang menyebutkan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *op. cit.*, h. 97

<sup>36</sup> Oemar Hamalik, *op. cit.*, h. 161

<sup>37</sup> Sardiman A.M, *op. cit.*, h. 85

Dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar sangat penting sekali dimiliki oleh siswa, karena dengan adanya motivasi dalam diri siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar maka hasil belajarnya akan optimal. Makin tepat motivasi yang diberikan maka makin tinggi pula keberhasilan pelajaran itu. Jadi motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar siswa.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa**

Pada pembahasan sebelumnya sudah dijelaskan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa motivasi seorang siswa untuk belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, psikologi siswa, bakat, minat dan sebagainya. Selain itu, juga dipengaruhi oleh lingkungan di luar dirinya. Dalam hal ini Amir Daien Indrakusuma mengemukakan tiga hal yang dapat mempengaruhi motivasi *intrinsik*, sebagai berikut:

##### **a. Adanya Kebutuhan**

Pada hakekatnya semua tindakan yang dilakukan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu, kebutuhan dapat dijadikan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Misalnya saja anak ingin bisa baca al Qur'an dengan baik, ini dapat menjadi pendorong yang kuat untuk belajar membaca al Qur'an.

##### **b. Adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri.**

Pada dasarnya untuk mengetahui kemajuan yang telah diperoleh, berupa prestasi dirinya apakah sudah mengalami kemajuan atau sebaliknya mengalami kemunduran, maka hal ini dapat dijadikan faktor yang

mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa akan terus berusaha meningkatkan intensitas belajarnya agar prestasinya juga terus meningkat.

c. Adanya aspirasi atau cita-cita.

Kehidupan manusia tidak akan lepas dari aspirasi atau cita-cita. Hal ini bergantung dari tingkat umur manusia itu sendiri. Mungkin anak kecil belum mempunyai cita-cita, akan tetapi semakin besar usia seseorang semakin jelas dan tegas dan semakin mengetahui jati dirinya dan cita-cita yang diinginkan. Aspirasi atau cita-cita dalam belajar merupakan tujuan hidup siswa, hal ini merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan dan pendorong bagi belajarnya.<sup>38</sup>

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi *ekstrinsik* juga ada tiga menurut Amir Daien Indrakusuma, sebagai berikut:

a. Ganjaran

Ganjaran adalah alat pendidikan represif yang bersifat positif. Ganjaran diberikan kepada siswa yang telah menunjukkan hasil-hasil, baik dalam pendidikannya, kerajinannya, tingkah lakunya maupun prestasi belajarnya.

b. Hukuman

Hukuman adalah alat pendidikan yang tidak menyenangkan dan alat pendidikan yang bersifat negatif. Namun dapat juga menjadi alat untuk mendorong siswa agar giat belajar. Misalnya siswa diberikan hukuman karena lalai tidak mengerjakan tugasnya agar tidak mendapat hukuman.

c. Persaingan atau Kompetisi

Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat mendorong kegiatan belajar siswa. Persaingan, baik individu maupun kelompok dapat

---

<sup>38</sup>Amir Daien Indrakusuma, *op. cit.*, h. 162

meningkatkan motivasi belajar. Dengan adanya persaingan, maka secara otomatis seorang siswa atau sekelompok siswa akan lebih giat belajar agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya yang lain yang dalam hal ini diartikan sebagai “pesaing“. Akan tetapi yang perlu digaris bawahi adalah bahwa persaingan tersebut adalah ke arah yang positif dan sehat, yakni peningkatan hasil belajar.

Mencapai kesuksesan belajar perlu adanya kesiapan siswa untuk belajar dengan kondisi yang baik. Kondisi kesiapan siswa untuk belajar sangat mempengaruhi hasil belajar. Jika siswa belajar dalam keadaan tidak siap maka akan tidak menghasilkan tujuan yang maksimal, karena itu untuk melihat kesiapan siswa harus dilihat dari masing-masing kesiapannya apakah siswa sudah siap secara fisik, psikologis maupun lingkungan sosialnya, untuk mencapai siswa yang puas dalam belajar maka kebutuhan-kebutuhan siswa diharapkan terpenuhi. Kebutuhan tersebut di antaranya adalah kebutuhan fisik yang mencakup kesehatan fisik, tercapainya gizi dan nutrisi yang seimbang, serta apakah secara umur kronologis siswa sudah siap untuk sekolah ataukah belum.

Kebutuhan Psikologis, seperti kasih sayang, rasa aman, status, perhatian, kebebasan, prestasi dan pengalaman. Serta kebutuhan akan lingkungan sosial termasuk hubungan dengan keluarga, sekolah dan masyarakat serta kebutuhan akan teman. Jelaslah sudah pentingnya motivasi belajar bagi siswa. Ibarat seseorang menjalani hidup dan kehidupannya, tanpa dilandasi motivasi maka hanya kehampaanlah yang diterimanya dari hari ke hari. Tetapi, dengan adanya motivasi yang tumbuh kuat dalam diri seseorang maka hal itu akan merupakan modal penggerak utama dalam melakoni dunia ini hingga nyawa seseorang berhenti berdetak. Begitu pula dengan siswa, selama ia menjadi pembelajar



selama itu pula membutuhkan motivasi belajar guna keberhasilan proses pembelajarannya.

## 5. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Setiap orang pastinya membutuhkan bantuan orang lain dalam melakukan sesuatu, termasuk dalam membutuhkan motivasi dari orang lain untuk menuju kearah yang lebih baik. Demikian pula halnya dengan siswa yang membutuhkan motivasi baik dari guru, orang tua maupun teman untuk meraih kesuksesan. Motivasi *ekstrinsik* yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Di sini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia termotivasi untuk belajar. Ada beberapa strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik.
- b. Memberikan hadiah.
- c. Saingan/kompetensi.
- d. Pujian.
- e. Hukuman.
- f. Dorongan untuk belajar.
- g. Membantu kesulitan belajar peserta didik.
- h. Menggunakan metode yang bervariasi.
- i. Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.<sup>39</sup>

Keseluruhan strategi di atas mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dimana pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan instruksional khusus yang akan dicapai siswa. Semakin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar. Kemudian pada saat memberikan pertanyaan atau memberikan evaluasi kepada siswa ataupun setiap akhir semester, siswa yang berprestasi diberikan hadiah. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat. Disamping itu,

<sup>39</sup> Moh. Uzer Usman, *op cit.*, h. 120

siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

Guru juga harus berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya dan sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun. Sementara untuk siswa yang melakukan kesalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka guru memberikan hukuman yang sifatnya mendidik. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau berubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.

Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar salah satunya adalah dengan cara memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, membantu kesulitan belajar peserta didik secara individual maupun kelompok. Terkadang siswa merasa jenuh dan bosan dengan strategi atau metode yang digunakan oleh guru, maka cara mengatasinya adalah guru menggunakan metode yang bervariasi serta menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menerapkan kesembilan pointer tersebut, maka siswa dengan sendirinya akan senantiasa termotivasi untuk belajar.

### **C. Penelitian Relevan**

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian akan dicantumkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Pokok yang dikaji dalam penelitian ini adalah hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa, dengan objek penelitian yang bertempat di SMA Kartika XX-2 Kendari.

Penelitian kebiasaan bermain *game online*, sebelumnya memang telah ada penelitian yang dilakukan oleh saudara-saudara kita pada objek kajian tertentu dengan variabel yang sama atau dengan variabel yang berbeda, serta lokasi penelitian yang berbeda. Penelitian tersebut kemudian dijadikan salah satu bahan rujukan guna untuk melihat hasil dan posisi penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Novia Ningsih mahasiswa IAIN Kendari dengan judul “Hubungan Keaktifan Berorganisasi Mahasiswa Islam Pencinta Alam dengan Motivasi Belajar di IAIN Kendari”. Menyimpulkan bahwa terdapat hubungan keaktifan berorganisasi Islam pencinta alam dengan motivasi belajar di IAIN Kendari. Berdasarkan hasil uji  $t$ ,  $t_{hitung} = 2,57$  dengan harga  $t_{tabel} = 2,000$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,57 > 2,000$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara keaktifan berorganisasi mahasiswa Islam Pecinta alam dengan motivasi belajar di IAIN Kendari.<sup>40</sup>
2. Liliani Agata mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Pengaruh Kegemaran Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh positif kegemaran bermain *game online* terhadap kemampuan menalar siswa dengan hasil analisis regresi sederhana

---

<sup>40</sup>Novia Ningsih, *Hubungan Keaktifan Berorganisasi Mahasiswa Islam Pencinta Alam dengan Motivasi Belajar di IAIN Kendari*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Kendari, 2015), h.99

diperoleh persamaan  $Y = 26,64 + 0,74 X$ . Koefisien determinasi ( $r^2$ ) adalah sebesar 0,34 yang berarti bahwa pengaruh kegemaran bermain *game online* terhadap kemampuan menalar siswa 34%. Hasil analisis uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} (18,44) > t_{tabel} (1,67)$ . Maka, kegemaran bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap kemampuan menalar siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta.<sup>41</sup>

Perlu diketahui bahwa penelitian pertama, mengkaji terkait hubungan keaktifan berorganisasi mahasiswa islam pencinta alam dengan motivasi belajar di IAIN Kendari, sedangkan penelitian kedua mengkaji terkait pengaruh kegemaran bermain *game online* terhadap kemampuan menalar siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta. Penelitian yang akan dibahas oleh peneliti pada saat ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian pertama dan kedua. Persamaanya dengan penelitian pertama terletak pada variabel ke dua, namun berbeda pada variabel pertama dan lokasi penelitian. Sedangkan pada variabel kedua, persamaanya terletak pada Bermain *game online* dan perbedaanya terletak pada variabel kedua, dan lokasi penelitian. Penelitian saat ini memandang dari segi hubungannya kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMA Kartika XX-2 Kendari.

---

<sup>41</sup>Liliani Agata, *Pengaruh Kegemaran Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung Nomor 94 Surakarta*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Surakarta, 2015), h. 60

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.<sup>1</sup>

Pembahasan hasil penelitian ini akan diuraikan dengan dua pendekatan analisis yaitu: Pertama, analisis statistik *deskriptif* maksudnya adalah pengolahan data berdasarkan kenyataan-kenyataan yang ditemui di lapangan secara objektif yang dituangkan dalam tabel distribusi frekuensi. Kedua, analisis statistik *inferensial* dimana data yang berupa angka-angka ditabulasikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi maksudnya adalah pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan statistik inferensial yaitu korelasi *product moment*.

Penelitian ini bersifat korelasional karena penelitian ini berusaha untuk menyelidiki korelasi antara dua variabel yaitu variabel kebiasaan bermain *game online* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

---

<sup>1</sup> Andi Hakim Nasution, *Panduan Berpikir Penelitian Secara Ilmiah Bagi Remaja*, (Jakarta: PT. Grafindo, 2002), h.1