

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game Online

a. Pengertian Game Online

Secara bahasa, Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan game online merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer, laptop smartphone atau gadget. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game. Di bawah ini pengertian game menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut: (Mokhammad Ridoi, 2018: 1)

- 1) Menurut Samuel Henry game adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Ia melihat bahwa bermain game merupakan bagian dari proses tumbuh kembang dan hiburan bagi anak. Namun, ia juga menyoroti bahwa sebagian orang tua melihat game dari sudut pandang negatif. Mereka menganggap game sebagai penyebab turunnya prestasi anak, Faktor yang membuat anak menjadi kurang mampu bersosialisasi, Pemicu tindakan kekerasan pada

anak. Pendapat ini menunjukkan adanya dua sisi pandang terhadap game, yakni sisi positif sebagai media hiburan dan sisi negatif jika dimainkan secara berlebihan tanpa pengawasan.

- 2) Sedangkan menurut Fauzi A, game adalah bentuk hiburan yang berfungsi sebagai penyegar pikiran. Ia menekankan bahwa game bisa membantu mengurangi stres yang muncul akibat rutinitas atau tekanan pekerjaan/aktivitas harian. Dalam hal ini, game dianggap sebagai bentuk relaksasi mental yang sangat dibutuhkan oleh sebagian besar orang.

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut (Hairil Akbar, 2020: 40)

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat mengatakan bahwa bermain game online sangatlah

menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya. Game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainnannya, game online memiliki fitur-fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, dan animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Selain itu macam-macam game dirancang khusus supaya anak menjadi ingin terus bermain (Mohammad Sjariful Aziz : 8)

Perkembangan game online mencerminkan perubahan besar dalam dunia teknologi digital. Dari yang awalnya hanya bisa dimainkan di komputer oleh dua orang, kini game online telah menjadi media global yang inklusif, interaktif, dan fleksibel. Smartphone dan internet berperan besar dalam revolusi ini, menjadikan game online sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Perkembangan game online dari masa ke masa juga menunjukkan transformasi besar dari segi teknologi, aksesibilitas, dan pengalaman bermain. Dulu, game online hanya terbatas pada komputer dan pemain lokal, namun kini telah berevolusi menjadi game mobile yang bisa dimainkan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, berkat kemajuan teknologi smartphone dan internet. Game tidak lagi hanya sekadar hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup digital modern. Game

online saat ini tidaklah sama dengan game yang di perkenalkan untuk pertama kalinya yang hanya bisa dimainkan di komputer saja dan hanya untuk 2 orang. Game online saat ini sudah bisa diakses melalui Smartphone yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat di akses di manapun dan kapanpun, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses game online tersebut.

b. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus Psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan (Chapin, J.P, 2009). Kata kecanduan atau *addiction* biasanya digunakan dalam konsteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi. Kardefelt-Winther menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alcohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun saat ini konsep kecanduan telah berkembang. Istilah

kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat- obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.

World Helath Organization dalam jurnal Eryzal Novrialdy mendefinisikan bahwa kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (Eryzal Novialdy, 2019: 150). Hal ini ditandai dengan gangguan control atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan dalam bermain game)(Young, K : 475-479).

Adapun beberapa indikator kecanudan game online, diantaranya adalah:

- 1) *Salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku seseorang.

- 2) *Cognitive salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level pikiran
- 3) *Behavioral salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level tingkah laku
- 4) *Euphoria*, yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game
- 5) *Conflict*, yaitu pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan
- 6) *Interpersonal conflict* (eksternal), yaitu konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya
- 7) *Interpersonal conflict* (internal), yaitu konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri
- 8) *Tolerance*, yaitu aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan
- 9) *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game
- 10) *Relapse and Reinstatement*, yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.

Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

c. Kelemahan dan Kelebihan Game Online

Ada beberapa kelemahan game Online, antara lain:

- 1) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, dalam bermain game online seorang gamer dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika gamer sudah kecanduan game online maka akan menyita waktu para gamer.
- 2) Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain game online otomatis seorang gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- 3) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang gamer yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu
- 4) Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
- 5) Merusak mata dan juga saraf, bermain game secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata,
- 6) Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada game nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun kelebihan dari bermain game online diantaranya:

- 1) Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit game yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
- 2) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain game online seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam game online mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain game online maka secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa inggris.
- 4) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, game online seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
- 5) Mendapat teman baru, dalam bermain game online banyak sekali gamers dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat gamers yang saling berkenalan

dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Secara etimologi, istilah Motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang berarti menggerakkan.

Motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan *driving force*. Dalam pengertian umum, motivasi dikatakan sebagai kebutuhan yang mendorong perbuatan kearah suatu tujuan tertentu. Batasan Dengan demikian dapat dipahami bahwa pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Menurut Umar dalam buku Motivasi Kerja motivasi didefinisikan sebagai suatu kekuatan dorongan untuk melakukan suatu tindakan (Ferdinatus Taruh, 2020:10). Motivasi merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Menurut M. Utsman Najati motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup, dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan adanya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort dalam Wina Sanjaya bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.

Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat bergantung pada motivasi atau motive yang dimilikinya. Motive merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk bertindak, berpikir, dan berperilaku dalam rangka mencapai sesuatu yang diinginkan. Menurut Arden dalam Wina Sanjaya, kuat atau lemahnya usaha seseorang dalam mencapai tujuan akan sangat ditentukan oleh seberapa kuat motive yang dimilikinya. Artinya, apabila seseorang memiliki motive yang kuat baik itu berupa kebutuhan,

keinginan, harapan, atau cita-cita maka ia cenderung akan menunjukkan perilaku yang lebih aktif, gigih, dan penuh semangat dalam menghadapi tantangan serta rintangan yang mungkin muncul dalam proses pencapaian tujuan tersebut. Sebaliknya, jika motive yang dimiliki seseorang lemah atau tidak jelas, maka semangat, komitmen, dan intensitas usahanya pun cenderung rendah. Dengan kata lain, motivasi berfungsi sebagai penggerak utama perilaku, yang bukan hanya menentukan arah tindakan seseorang, tetapi juga menentukan intensitas, ketekunan, dan durasi dari perilaku tersebut. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu, khususnya dalam konteks pendidikan atau pengembangan diri, untuk mengenali dan memperkuat motive yang dimiliki agar dapat mengarahkan potensi secara optimal dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Pengertian Belajar

Pengertian Belajar secara umum adalah suatu proses perubahan perilaku, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan, atau kebiasaan, yang diperoleh seseorang melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Belajar memiliki beberapa ciri utama yaitu :

1. Terjadi Perubahan, Belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu, baik secara fisik maupun mental. Perubahan ini bisa positif (misalnya menjadi

lebih disiplin) atau negatif (misalnya terbiasa menunda tugas).

2. Bersifat Relatif Permanen, Perubahan akibat belajar bersifat menetap, tidak terjadi hanya sesaat.
3. Melalui Pengalaman atau Latihan, Belajar tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses mencoba, gagal, dan memperbaiki.
4. Bukan Semata-mata Hasil Kematangan, Belajar berbeda dari pertumbuhan biologis. Misalnya, anak bisa berjalan karena belajar, bukan hanya karena tubuhnya tumbuh.
5. Proses Aktif dan Dinamis, Siswa atau individu yang belajar harus terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental.

Jadi, belajar bukan hanya menghafal informasi, melainkan mencakup pemahaman, penerapan, analisis, hingga pembentukan sikap dan keterampilan baru sebagai hasil dari proses berkelanjutan.

Menurut Winkle belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri (Winkle, 2004). Menurut Slameti belajar adalah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk

memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interkasi dengan lingkungannya (Slameto, 2020: 10). W.H Buston memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier of strengthening of behavior tharough experience*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses , suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami (Moh Suardi, 2018:9).

Adapun pengertian belajar menurut beberapa ahli adalah :

1. Menurut Gagne ((Robert M. Gagné), belajar adalah proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena pengalaman. Ia menekankan bahwa belajar melibatkan perubahan kemampuan manusia yang bersifat permanen dan dapat diamati melalui tindakan. Gagne juga mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam beberapa jenis, seperti keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap.

2. Menurut Hilgard & Bower, belajar adalah perubahan dalam perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari praktik atau pengalaman. Mereka menekankan bahwa perubahan perilaku tersebut bukan hasil dari proses pertumbuhan biologis atau faktor sementara seperti kelelahan atau pengaruh obat.
3. Slameto mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
4. Menurut Hamalik, belajar adalah suatu bentuk perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Ia menekankan pentingnya latihan dan pengalaman sebagai kunci dalam proses belajar.
5. Menurut Morgan, King, Weisz, dan Schopler Dalam buku *Introduction to Psychology*, mereka menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif tetap yang terjadi sebagai akibat dari latihan atau pengalaman sebelumnya.
6. Menurut Skinner (B.F. Skinner) Sebagai tokoh behaviorisme, Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses dimana perilaku diperkuat oleh konsekuensi. Ia memperkenalkan konsep reinforcement

(penguatan) dan punishment (hukuman) sebagai cara membentuk perilaku.

7. Menurut Piaget, belajar adalah proses aktif yang dilakukan individu untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Ia memandang belajar sebagai proses konstruktif, di mana individu membentuk skema atau struktur kognitif baru.
8. Ausubel menekankan pada pembelajaran bermakna (meaningful learning), yaitu proses belajar di mana informasi yang baru diperoleh dihubungkan dengan struktur kognitif yang sudah ada dalam pikiran siswa.

Rusman menjelaskan bahwa belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Dalam suatu kegiatan belajar dapat terjadi pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam kombinasi dan penekanan yang bervariasi. Setiap kegiatan belajar memiliki kombinasi dan penekanan yang berbeda dari kegiatan belajar lain tergantung dari sifat dan muatan yang dipelajari. Meskipun demikian, pengetahuan selalu menjadi unsur penggerak untuk pengembangan kemampuan lain (Rusman, 2017: 12).

c. Pengertian Motivasi Belajar

Seperti yang dirumuskan oleh Berelson dan Steiner, suatu motif adalah suatu keadaan dari dalam diri individu

yang memberi kekuatan, yang menggiatkan atau menggerakkan seseorang untuk bertindak. Keadaan ini bersifat internal, sering kali tidak tampak secara langsung, namun sangat berpengaruh terhadap perilaku yang ditunjukkan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Motif inilah yang kemudian menjadi dasar dari konsep motivasi, yaitu dorongan psikologis yang menimbulkan semangat atau tenaga untuk melakukan suatu tindakan. Dalam konteks ini, motivasi tidak hanya berperan sebagai penggerak perilaku, tetapi juga sebagai pengarah yang menentukan ke mana arah tindakan itu ditujukan. Dengan kata lain, motivasi berfungsi mengaktifkan perilaku, memberi intensitas pada usaha, dan mengatur tujuan akhir yang ingin dicapai. Misalnya, seseorang yang memiliki motif untuk mendapatkan prestasi akan terdorong untuk belajar lebih giat, mengikuti berbagai kegiatan pengembangan diri, dan berusaha meraih hasil yang terbaik. Motif tersebut menggerakkan dirinya secara aktif, memberi energi untuk bertindak, sekaligus mengarahkan usahanya ke tujuan yang jelas, yaitu prestasi.

Lebih lanjut, Berelson dan Steiner menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu proses dinamis yang berlangsung terus-menerus, tergantung pada kebutuhan, tujuan, dan kondisi lingkungan yang dihadapi seseorang. Ketika satu tujuan telah tercapai, individu mungkin akan mencari tujuan baru, sehingga proses motivasi tidak pernah berhenti. Hal

ini menunjukkan bahwa motivasi bersifat kontekstual dan dapat berubah sesuai dengan pengalaman serta perkembangan individu itu sendiri. Oleh karena itu, dalam berbagai bidang kehidupan baik dalam pendidikan, pekerjaan, maupun hubungan sosial memahami motif dan motivasi seseorang menjadi sangat penting. Dengan memahami motif yang mendorong perilaku, kita dapat membantu individu untuk mengarahkan tindakannya secara lebih efektif menuju pencapaian tujuan yang diinginkan. Motivasi bukan sekadar dorongan sesaat, melainkan kekuatan internal yang berkelanjutan dan mendalam dalam mengatur perilaku manusia.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu tersebut sebagai pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran adalah proses yang bertujuan, sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan. Motivasi memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar peserta didik, yaitu motivasi mendorong meningkatnya semangat dan ketekunan dalam belajar. Motivasi sangat berperan dalam proses belajar yaitu dapat memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga peserta didik yang memiliki

motivasi tinggi akan mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar (Juhadi, 2020: 10-11). Namun tidak semua peserta didik memiliki motivasi yang tinggi, ada pula peserta didik yang tingkat motivasinya rendah sehingga mereka kurang semangat dalam belajar.

Sudirman dalam Syardiansyah mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Syardiansah, 2016: 442). Menurut Nana Syaodih dalam Harbeng Masni Sukmadinata, proses motivasi belajar meliputi tiga langkah yaitu:

- 1) Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga-tenaga pendorong belajar (desakan, kebutuhan, dan keinginan belajar) yang menimbulkan suatu ketegangan dalam diri peserta didik.
- 2) Berlangsungnya kegiatan atau perilaku belajar yang diarahkan pada pencapaian tujuan belajar akan mengendurkan atau menghilangkan ketegangan.
- 3) Pencapaian tujuan belajar dan berkurangnya atau hilangnya ketegangan di dalam diri peserta didik (Harbeng Masni, 2019:39).

d. Bentuk-Bentuk Motivasi belajar

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing. Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam diri peserta didik itu sendiri (intrinsik), dan motivasi yang datang dari luar diri peserta didik (ekstrinsik).

Dalam dunia pendidikan, motivasi memegang peranan penting dalam menentukan sejauh mana seseorang mampu dan mau berusaha untuk mencapai tujuan belajar. Sudirman dalam bukunya membedakan dua jenis motivasi utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, yang masing-masing memiliki ciri, sumber, serta dampak yang berbeda terhadap proses belajar. Sudirman dalam bukunya menjelaskan tentang motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa perlu adanya rangsangan atau paksaan dari luar. Artinya, seseorang yang memiliki motivasi intrinsik melakukan suatu aktivitas karena memang merasa bahwa aktivitas tersebut bernilai, bermakna, atau menyenangkan bagi dirinya sendiri.

Dorongan ini bersifat sukarela dan lahir dari kesadaran, minat, atau keinginan pribadi untuk mengembangkan diri, mengeksplorasi pengetahuan, atau menyelesaikan tantangan. Jika dikaitkan dengan kegiatan belajar, maka motivasi intrinsik muncul karena seseorang memang ingin belajar demi belajar itu sendiri misalnya karena ingin memahami materi, menguasai suatu keterampilan, atau karena merasa senang saat menemukan sesuatu yang baru. Tujuan belajar dalam hal ini bukanlah penghargaan eksternal, seperti nilai, pujian, atau hadiah, melainkan kepuasan pribadi yang diperoleh dari proses belajar itu sendiri.

Motivasi intrinsik seringkali dianggap sebagai bentuk motivasi yang paling kuat dan tahan lama, karena tidak bergantung pada faktor eksternal. Orang yang memiliki motivasi intrinsik biasanya lebih mandiri, gigih, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas, serta tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Berbeda dengan motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul karena adanya faktor luar yang memengaruhi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dalam hal ini, tindakan belajar bukan dilakukan semata-mata karena keinginan pribadi, melainkan karena adanya tujuan atau imbalan

eksternal yang ingin dicapai. Motif belajar lebih bersifat instrumental, artinya belajar dilakukan sebagai sarana untuk mendapatkan sesuatu yang berada di luar kegiatan belajar itu sendiri. Dalam hal ini, aktivitas belajar dimulai dan diteruskan bukan karena kecintaan terhadap proses belajar itu sendiri, tetapi karena ada tekanan, harapan, atau hadiah dari luar yang menjadi pendorong. Maka, motivasi ekstrinsik dapat juga timbul dari ancaman (hukuman), tekanan sosial, atau insentif seperti hadiah, penghargaan, atau pengakuan.

Walaupun motivasi ekstrinsik bisa menjadi stimulus awal untuk memulai belajar, namun jika tidak dibarengi dengan motivasi intrinsik, maka proses belajar cenderung dangkal dan tidak berkelanjutan. Seseorang bisa saja rajin belajar menjelang ujian demi nilai, tapi setelah ujian selesai, minat belajarnya hilang karena tidak ada dorongan dari dalam diri.

e. Aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

- 1) Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
- 2) Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir.
- 3) Tingkat realistik dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistik.

- 4) Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun.
- 5) Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar.
- 6) Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

f. Indikator Motivasi

Menurut Hamzah B Uno ada sembilan indikator motivasi, yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- 3) Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi.
- 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan.
- 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya).
- 6) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah “orang dewasa” (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadilan, dan sebagainya).
- 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, tidak cepat bosan dengan tugas- tugas rutin, dapat mempertahankan

pendapat-pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu , tidak mudah melepaskan hal yang diyakini tersebut).

- 8) Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingin dicapai kemudian).
- 9) Senang mencari dan memecahkan soal-soal/persoalan.

Dengan adanya motivasi maka akan meningkatkan ketekunan peserta didik dalam belajar serta dapat lebih mengembangkan aktivitas belajar. Dapat diketahui bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu digunakan untuk pengembangan pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian dijadikan masukan peneliti untuk penyusunan dugaan sementara. Berikut ini penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan memiliki kesamaan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’alamul Huda Jawa Barat”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Namun yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha dan Penulis adalah pada metode pendekatan penelitian, yang

mana pada penelitian yang dilakukan Amalia Nur Fariha metode yang digunakan adalah metode pendekatan ex-post facto sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian Amalia Nur Fariha dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ta'allamul Huda Kabupaten Bgr Provinsi Jawa Barat, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dilakukan di MIN 2 Kota Bengkulu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Salim yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makassar”. Hasil penelitaian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap perilaku belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makassar, yang mana game online berpengaruh pada aspek pembelajaran pergaulan verbal, aturan pembelajaran, dan masalah pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Agus Salim dengan Penulis yaitu pada variabel terikat, yang pada pada penelitian Agus Salim ini variabel terikat nya adalah perilaku belajar, sedangkan variabel terikat yang dilakukan oleh penulis adalah Motivasi Belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fathur Rahman Arimin yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar”.

Hasil penelitaian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Fathur Rahman Arimin dengan Peneliti yaitu Fathur Rahman Arimin meneliti Prestasi Belajar Peserta Didik pada satu mata pelajaran yaitu pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh Penulis meneliti Motivasi Belajar pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan Fathur Rahman Arimin ini juga berpengaruh positif pada prestasi belajar peserta didik. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Penulis yakni motivasi belajar peserta didik ini berada pada kategori rendah yang mana semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan siswa untuk bermain game online, maka akan semakin rendah motivasi belajar pada siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fikri Faruza yang berjudul “Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 Martubung”. Jenis penelitian ini adalah tindakan bimbingan dan konseling (PTBK). Prosedure pengumpulan data dalam peneltian ini adalah angket dan wawancara. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah mereduksi angket, penyajian angket, dan juga salah satu layanan di BK, yakni layanan bimbingan kelompok. Dimana hasil angket

yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan disiklus I 60% dan Siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan. Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa: upaya peningkatan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan kelompok di MAPN 4 Martubung sudah terlaksana dengan baik.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Setianingsih yang berjudul “Game Online dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”. Hasil penelitian bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, maka hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan berdampak pada prestasi belajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Ignasius Raimundus Pati yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kristen Citra Bangsa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, yang diperoleh melalui teknik analisis bivariat dengan uji datanya menggunakan uji person correlation untuk mengetahui adanya korelasi antara kedua variabel, dan

diketahui besar korelasinya adalah 326 atau (-0,326) data statistic, dan taraf signifikan untuk kedua variabel adalah sig.(1-tailed) 0,081. Taraf signifikan $0,081 > 0,05$ batas kritis, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SDN Kristen Citra Bangsa Kupang.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Akbar dan M. Ridwan Said A yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini yaitu diperoleh thitung > disbanding ttabel yaitu 3.289 lebih besar dari 0,339 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Angela yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal itu ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R^2 (R square) sebesar 0,291 menjelaskan

bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap Motivasi belajar peserta didik sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Anisrul Haqi dan Sahrnun Nisa yang berjudul “Pengaruh Bermain Game online Terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar”. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur dimana peneliti melakukan review terhadap artikel atau jurnal yang sudah ada dan yang relevan atau berkaitan dengan topik. Hasil dari penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa bermain game online secara berlebihan memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa SD. Semakin sering seorang anak bermain game online maka semakin menurun motivasi belajarnya.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Via Ranzani Lubis yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar bagi siswa Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis dampak game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan melalui studi literatur dan observasi empiris. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif dan dampak negatif tergantung pada intensitas, durasi, dan jenis permainan. Dampak positif meliputi peningkatan keterampilan kognitif dan kemampuan problem-solving. Sedangkan dampak negatif mencakup penurunan konsentrasi dan motivasi belajar.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Rumusan masalah hubungan kecanduan game online terhadap siswa khususnya tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap relevansi dengan pembelajaran, kondisi ekonomi, meningkatkan keterampilan berbahasa inggris, prestasi rendah, pergaulan terbatas dan waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar, sehingga dapat diketahui apakah hubungan kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa.

Permasalahan yang muncul ini merupakan penggunaan dalam pemanfaatan permainan game online pada pendidikan yang mempengaruhi motivasi belajar. Masalah tersebut selanjutnya ingin dipecahkan oleh peneliti melalui penelitian. Apakah terdapat hubungan kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti berteori sesuai dengan lingkup permasalahan supaya arah penelitian menjadi jelas. Peneliti dapat membangun kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan. Jawaban terhadap permasalahan yang baru menggunakan teori disebut hipotesis. Jadi hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :

Hubungan Kecanduaan game online siswa kelas
IV MIN 2 Kota Bengkulu



Waktu bermain
Game Online



Menurut seorang ahli dalam bukunya Business Research mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang akan diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2018: 63). Wahidmurni mengemukakan bahwa "Hipotesis penelitian adalah rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoritis yang diperoleh dari kajian pustaka. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya" (Wahidmurni, 2018: 20)

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dibuat sebelumnya, penulis mengajukan hipotesis yang nantinya akan diuji kebenarannya:

H_0 = Tidak Terdapat hubungan kecanduaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.

H_a = Terdapat hubungan kecanduaan game terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.