

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Game Online

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan serta *online* yang terdiri dari kata *on* serta *line* dimana *on* yang berarti hidup serta *line* yang artinya saluran, sehingga *online* adalah saluran yang memiliki sambungan.¹² Menurut Adam dan Rollings *Game Online* merupakan permainan (Games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa mempehitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga menjadi pecandu *game online*.¹³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang

¹²Caca Andika, *Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, Skripsi*, 2019.

¹³Rifqi Hendri (2020) *Penggunaan Game Online Di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*. Muhammadiyah Jakarta: 23

mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih¹⁴. Menurut Yoga Yudha Prasetya dkk, Game online adalah simulasi video permainan yang dapat dijalankan oleh suatu perangkat seperti komputer ataupun smartphone yang terhubung oleh koneksi jaringan internet¹⁵. Games online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.

Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Games online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.¹⁶

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa game online merupakan suatu permainan yang bisa dimainkan melewati saluran ataupun sambungan yang menggunakan jaringan internet sebagai saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.

¹⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

¹⁵ Deviadri, M. (2012). *Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang*. Jurnal: e-Jurnal Mahasiswa Prodi Pnedidikan Geografi, 1 (3), h. 6.

¹⁶ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29.

2. Sejarah Game Online

Perkembangan game online tidak terlepas dari sebuah perkembangan teknologi computer dan juga jaringan-jaringan itu sendiri. Pada saat pertama kali munculnya yaitu pada tahun 1969, yang kala itu computer hanya dapat digunakan untuk 2 orang saja dalam bermain game. Seiring kemajuan teknologi muncullah sebuah computer dengan kemajuankemajuan dan juga kemampuan tme-sharing sehingga permainan yang bisa memainkan game itu bisa lebih banyak lagi dan tidak harus didalam ruangan yang sama. Pada tahun 1970, Ketika munculnya sebuah jaringan computer berbasis paket, jaringan-jaringan computer tidak hanya LAN (Local Area Network) tetapi sudah mencakup kedalam WAN (Wide Area Network) dan menjadi sebuah internet. Game online tersebut pertama kali muncul ialah gamegame simulasi perangan-perang ataupun yang dipakai untuk kepentingan militer-militer yang akhirnya dikomersilkan. Game -game tersebut menginspirasi game-game yang lainnya dan kemudian berkembang.¹⁷

Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001 ketika Boleh Game dirilis Nexia Online, sebuah game RPG dengan grafis sederhana berbasis 2D. Nexia memiliki kebutuhan komputer yang relatif rendah,

¹⁷ Inka Rahmadanti (2022), *Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sd Negri 32 Rejang Lebong*.IAINCurup: 24

bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan grafis minimal 3D. Sejak saat itu, dunia game online di Indonesia berkembang dengan beberapa provider game baru seperti Redmoon 2002, Laghaim di awal tahun 2003, Ragnarok Online RO di pertengahan tahun 2003 dan Gunbound di tahun 2004. Pesatnya perkembangan game online tersebut memunculkan berbagai jenis game online lainnya seperti Dota Online, Atlantica Online, Counter Strike, Point Blank, serta Three Kingdom Online.¹⁸

Tabel 2,1

Berikut ini adalah Game online yang bisa diakses di Indonesia.¹⁹

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grafis	Status
Nexia	2001	Boleh Permainan	RPG	2D	Ditutup thn 2004
Red Moon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Permainan	RPG	3D	Ditutup thn 2006

¹⁸ Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia," *Jurnal ASPIKOM* 1, no. 5 (2012): 443, <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>.

¹⁹ Lukas, "Jaringan Komputer Cet. I."

Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Permainan Action	RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Permainan Strategy	RPG	3D	Masih
Risk Y	2004	Dream Web Tech	RPG	3D	Masih
Life		Action			Aza
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup thn 2006
GetAmpe	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup thn 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup thn 2008.
O2 jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Permainan	Sport	3D	Ditutup thn 2008
Knight 3D	2005	Infomedia Nusantara	RPG		Ditutup thn 2007

Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup p thn 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspace	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Megaxus Infotech	Music al	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising	2007	Lyto	RPG	3D	Masih. ²⁰

Jika ditelaah adanya perkembangan game online tersebut didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan dengan game offline. Dengan game online, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga adanya kesempatan untuk dapat bertemu dengan pemain game gamers lainnya.

²⁰ Ini 5 Game Online Tertua di Indonesia, Nomor 1 Masih Eksis. diakses pada tanggal 19 oktober 2024. <https://tekno.tempo.co/read/1068578/ini-5-game-online-tertua-di-indonesia-nomor-1-masih-eksis> diakses pada tanggal 29 september 2024

3. Jenis-jenis Game Online

Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game, MMORTS Massively Multiplayer Online Real Time Strategy, MMOFPS Massively Multiplayer Online First Person Shooter, Online Browser Games, Cross Platform Online, Slot Game. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online yaitu:

a. MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game

Yaitu jenis game online yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi Contoh game online MMORPG ialah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact, dan lain-lain. MMORTS Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Berbeda dengan MMORPG, game online dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana

mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh game online MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires, dan lain sebagainya.

b. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)

Game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. Game online ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contohnya *Point Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *PUBG*, dan sebagainya.²¹

1) MOBA (Multiplayar Online Battle Arena)

²¹ Kustiawan, “Dampak Kecanduan Game Online” (2018).

Jenis game yang merupakan pecahan dari genre MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) tetapi perbedaannya pada MOBA, pertempuran ini dilakukan dalam suatu arena yang dimainkan oleh beberapa pemain secara online. Contohnya Mobile Legend, Arena of Valor, Marvel Super War dan lain lain.²²

2) Browser Games

Tipe game ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan browser seperti Google Chrome, Opera, Firefox dan Internet Explorer. Syarat untuk memainkan game dalam sebuah browser, browser tersebut sudah mendukung adanya javascript, php, maupun flash.

3) Cross Platform Online

Tipe game ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih hardware/perangkat keras yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan balap Need For Speed yang dapat dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah console game yang dapat terhubung dengan jaringan internet).

²² Suparyanto dan Rosad (2015, "Bab II, Kajian Teoritis Promosi," *Suparyanto Dan Rosad (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.*

4) Slot Game

Merupakan permainan seseorang melawan mesin aturan bermainnya sangat mudah anda hanya perlu memutar reel dan menghasilkan kemenangan. Jenis game ini seperti High Domino, Spin For Cash, Royal Domino dan lain lain.²³

4. Game Online Mobile Legend

Game mobile legends adalah permainan berjenis multiplayer online battle arena MOBA. Jenis permainan ini merupakan game dengan berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok Team untuk saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.

²⁴

Mobile legends merupakan game bergenre multiplayer online battle arena ini mengharuskan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. Para pemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan fitur voice chat yang ada di dalam game. Saat ini muncul sebuah fenomena yang dilansir oleh liputan6.com, bahwa Game Mobile Legends dapat

²³ Suparyanto dan Rosad (2015).

²⁴ Suprpto, H., dkk. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. Jurnal: eJurnal Universitas Padjajaran, 1 (1):7

menyebabkan penggunaanya kecanduan, seperti yang terjadi pada bulan ramadhan peenggunanya lebih memilih bermain game dibandingkan sholat tarawih, selain itu karena kecanduan bermain Game Mobile Legends salah satu siswa mendapatkan nilai jelek dalam kelulusannya, tidak hanya itu dampak Mobile Legends dapat mempengaruhi penglihatan jika dimainkan secara terus-menerus.²⁵

1) Fitur Game Online Mobile Legends

Dalam permainan game online mobile legend terdapat fitur diantaranya yaitu:

- 1) Pertarungan 5 lawan 5 terus menerus melawan pemain asli juga, dapat menyambut teman sebagai teman atau musuh.
- 2) Penentuan luas arena untuk dilihat, dan berbagai jenis tipe hero seperti Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank.
- 3) Kolaborasi adalah pemain terbaik.
- 4) Kontrol yang menyenangkan dan sederhana dengan memakai analog tombol kontrol hero

²⁵ Meida Massa(2020) *Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)*. universitas islam pekan baru.: 20

- 5) Pertarungan yang adil, bergantung pada keahlian pemain untuk membentuk metode bermain.
- 6) Temukan musuh, dalam 10 detik dapat melacak saingan dan grup lawan.²⁶

5. Sejarah Game Online Mobile Legends

Game Mobile Legends merupakan satu dari beberapa jenis permainan online yang munculnya karena inspirasi dari League of Legends. Berasal dari negara China tepatnya pada tanggal 14 Mei 2016 setelah itu resmi meluncurkan Games Mobile Legends ke pasaran android sejak 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pengguna IOS. Sekitar beberapa tahun setelah kemunculannya, saat ini game tersebut telah sukses meraih peringkat sebagai satu dari banyaknya jenis game yang paling banyak digemari di ASIA.²⁷ Ditandai dengan kemenangan tim EVOS SPORT dari Indonesia pada turnamen tingkat Internasional yang

²⁶ Yant o, R. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. (Skripsi). Universitas ANDALAS: Padang..

²⁷ Vidiya Anggraeni, Zirli Amanatus Zuhria, and Agung Setyawan, "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat Dan Semangat Belajar Mahasiswa" 4, no. 2 (2022).

diselenggarakan pada 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil, Malaysia.²⁸

Game Mobile Legends sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan.

6. Dampak Game Online

a. Dampak Positif

- 1) Meningkatkan kemampuan berkonsentrasi
- 2) Meningkatkan motorik,
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
- 4) Meningkatkan kemampuan
- 5) Sebagai sarana sosialisasi
- 6) Pengenalan teknologi.²⁹

b. Dampak Negatif

- 1) Anak menjadi lebih sering bermain game online dan menghabiskan waktu dengan game dibanding untuk belajar.

²⁸ M. Ichsan Nawawi and others, 'Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar', *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3.1 (2021), 46– 54 <<https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>>. diakses pada tanggal 30 September 2024

²⁹ Yanto, R. (2011). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja. (Skripsi). Universitas ANDALAS: Padang.

- 2) Kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran.
- 3) Kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain game online akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu keakraban mereka berkurang”.
- 4) Berkelahi dengan teman sesama player saat permainan berlangsung. Pencurian ID pemain lain untuk mengambil uang dan melucuti perlengkapan yang mahal, berkata kasar dan kotor berpotensi berlanjut ke dunia nyata dan pemain berpotensi juga melakukan hal buruk tersebut sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain game.
- 5) Sering bolos, penggunaan uang jajan tidak tepat, dan jarang berolahraga. Berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan”.³⁰

³⁰ Tri agus priono (2022) *Dampak Bermain Game Online Dalam Perilaku Remaja Di Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir*. IAIN Metro: .31

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh motivasi yang erat kaitannya dengan harapan dan kemauan belajar motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dapat mencapai tujuan belajar. Dalam belajar, motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dan dapat dirangsang dari luar. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan. Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan dalam individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Seperti halnya motivasi belajar, dorongan yang ada dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi. Motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong untuk orang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan.³¹

Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan

³¹ Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2014): 89

menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Motivasi adalah sesuatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi menunjukkan kepada faktor-faktor yang memperkuat perilaku. Faktor-faktor tersebut berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) diri seseorang. Dari proses terjadinya, motivasi yang timbul pada diri seseorang dapat dilihat dari dua macam motivasi belajar yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi Ekstrinsik.³²

2. Ciri – Ciri Motivasi Belajar

Untuk mengetahui dan melengkapi mengenai makna motivasi, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri peserta didik memiliki ciri-ciri, yaitu tekun menghadapi tugas, ulet

³² Abd Ely Manizar, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang: Rafah Press, 2009): 21

menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), memajukan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif), dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, senang mencari dan memecahkan masalah sosial. Siswa yang mempunyai hasrat yang tinggi untuk belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku mempunyai peranan yang besar dalam keberhasilan dalam belajar.³³

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya; 2) memilih tujuan yang realitas tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya; 3) mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera; 4) senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain; 5) tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan imbalan melainkan mencari lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan. Siswa yang mempunyai karakteristik seperti diatas, maka sudah mempunyai potensi untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

³³ Sunarto dan Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 70

Ciri-ciri motivasi di atas dapat mengetahui atau dijadikan indikator siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Faktor Internal (Dari dalam Diri Individu)

1) Minat

Minat yang besar terhadap suatu mata pelajaran dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.³⁴

2) Cita-cita dan tujuan hidup

Siswa yang memiliki cita-cita atau tujuan yang jelas akan terdorong untuk belajar sebagai upaya mencapai tujuan tersebut.³⁵

3) Kesehatan Jasmani dan Psikologis

Kondisi tubuh yang sehat dan stabilnya kondisi psikologis siswa sangat mendukung semangat dalam belajar.³⁶

4) Kepercayaan Diri

Siswa yang percaya pada kemampuannya sendiri akan lebih termotivasi untuk berusaha dan belajar.³⁷

³⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

³⁵ A.M Sardiman, *NInteraksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

³⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

b. Faktor Eksternal (Dari Luar Individu)

1) Lingkungan Keluarga

Dukungan orang tua, perhatian terhadap pendidikan, serta lingkungan rumah yang kondusif sangat berpengaruh.³⁸

2) Lingkungan Sekolah

Fasilitas sekolah, suasana belajar di kelas, serta hubungan antara guru dan siswa mempengaruhi motivasi siswa.³⁹

3) Teman sebaya

Teman yang rajin dan mendukung akan menjadi pengaruh positif, sedangkan teman yang tidak mendukung dapat menjadi hambatan.⁴⁰

4) Media dan Teknologi

Penggunaan teknologi pendidikan (seperti internet dan smartphone) dapat meningkatkan motivasi belajar bila digunakan secara positif.⁴¹

³⁷ W.S Winkel, *Psikologi Mengajar* (Yogyakarta: Media Abadi, 2009).

³⁸ H.B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

³⁹ Sardiman, *NInteraksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.

⁴⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

⁴¹ A. Supriyadi, D., & Yulianto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan*, Universitas PGRI Semarang, 2016.

C. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Kata hasil belajar di ambil dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Kata prestasi dalam Bahasa belanda yaitu “*prestatie*”, kemudian dalam Bahasa indonesia menjadi prestasi yang berarti “hasil usaha”. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa “prestasi” berarti hasil yang telah di capai. Adapun beberapa pengertian dari hasil belajar diantaranya yaitu⁴²:

- a. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai yang sebenar-benarnya di capai.
- b. Prestasi adalah nilai yang di capai oleh siswa dalam berbagai tingkat.
- c. Prestasi adalah nilai(skor) individual yang merupakan suatu indicator prestasi atau hasil pencapaian yang nyata sebagai pengaruh dari hasil kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan.⁴³

Secara istilah menurut Mas’ud Hasan Abdul Qohar sebagaimana dikutip oleh Djamarah prestasi adalah “apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.”⁴⁴

⁴² W.J.S.Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka, 1995): 768

⁴³ Abd Ely Manizar, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang: Rafah Press, 2009): 101

Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.⁴⁵

Aspek-aspek tersebut terdiri dari tingkatan-tingkatan yaitu:

- 1) Aspek Kognitif
 - a) Pengetahuan
 - b) Pemahaman
 - c) Penerapan
 - d) Analisis
 - e) Sintesis
 - f) Evaluasi
- 2) Aspek Afektif
 - a) Receiving atau Attending.
 - b) Responding.
 - c) Valuing.
 - d) Organizing.
 - e) Characterizing
- 3) Aspek Psikomotorik
 - a) Gerak refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).

⁴⁵Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (PT. Rineka Cipta : Jakarta, 2012): 20-21.

- b) Keterampilan pada gerakan dasar (basic fundamental movements).
- c) Kemampuan perseptual (perceptual abilities).
- d) Gerakan kemampuan fisik (psycal abilities).
- e) Gerakan Terampil (skilled movements).
- f) Gerakan indah dan kreatif (Non-discursive commication)⁴⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan hasil belajar adalah sebagai perilaku yang tergolong dari tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar juga terdapat proses atau perubahan yang sudah di capai oleh siswa baik itu secara individu ataupun secara berkelompok.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Agar tercapainya hasil belajar yang lebih maksimal terdapat faktor-faktor yang harus diperhatikan., Menurut Istarani dan Intan Pulungan dalam Imam Fadhilah Oktafyan, pada prinsipnya, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri **siswa**. Siswalah yang menentukan terjadi

⁴⁶ Sunarto dan Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013): 65

atau tidak terjadi belajar. Faktor internal tersebut, yaitu:

- 1) sikap terhadap belajar,
- 2) motivasi belajar,
- 3) konsentrasi belajar,
- 4) mengolah bahan belajar,
- 5) menyimpan perolehan hasil belajar,
- 6) menggali hasil belajar yang tersimpan,
- 7) kemampuan berprestasi,
- 8) rasa percaya diri siswa,
- 9) intelegensi dan keberhasilan belajar,

kebiasaan belajar yang kurang baik; dan faktor eksternal merupakan faktor yang berada di sekeliling diri siswa. Sekeliling siswa berarti lingkungan dimana siswa hidup dan belajar; dan faktor eksternal tersebut, yaitu guru sebagai pembina siswa belajar, prasarana dan sasaran pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial, kurikulum sekolah.⁴⁷

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut antara lain:

b. Faktor Internal

Faktor internal atau faktor yang berasal dari siswa adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu

⁴⁷ H. M. Afifah, I., & Sopiany, *Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Hasil Belajar Ilmu PEngetahuan Sosial*, 2017, LXXXVII.

sendiri dari N. Ach *need for achievement* yaitu kebutuhan atau dorongan atau motif untuk berprestasi. Faktor ini meliputi motivasi, perhatian pada mata pelajaran yang berlangsung, Tingkat penerimaan dan pengingat bahan, kemampuan menerapkan apa yang dipelajari, kemampuan memproduksi dan kemampuan menggeneralisasi. Faktor internal terbagi menjadi dua antara lain:

1) Fisiologi

Faktor fisiologi ini sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa. Sekurang kurangnya ada dua hal yang tergolong kedalam faktor fisiologi ini yaitu:

Kesehatan, sehat berarti seluruh anggota tubuh dan bagian-bagiannya dalam kondisi yang baik dan bebas dari penyakit. Pada saat belajar anak akan terganggu jika kesehatannya terganggu seperti mudah pusing, mempunyai tubuh yang lemah, kekurangan darah serta gangguan-gangguan kesehatan lainnya. Oleh karena itu agar hasil belajar mendapatkan hasil yang diharapkan haruslah diusahakan untuk memiliki tubuh yang sehat dan terhindar dari penyakit. Cacat tubuh, cacat tubuh merupakan suatu kondisi yang menyebabkan kondisi tubuh atau fisik kurang

sempurnya seperti patah kaki atau tangan, buta, tuli dan sebagainya.⁴⁸

2) Psikologi

Faktor ini mempengaruhi perilaku kinerja seseorang untuk menentukan sesuatu atau bakat, bakat dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang, sebab apabila seseorang yang mempelajari suatu hal yang tidak sesuai dengan bakatnya kemungkinan besar akan kurang berhasil.

3) Minat

Minat merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena lebih baik jika seseorang belajar dengan minat daripada belajar tanpa minat. Minat timbul saat seseorang tertarik terhadap sesuatu yang akan dipelajarinya.

4) Intelegensi

Menurut M. Dalyono intelegensi yaitu kecerdasan, adalah kemampuan yang bersifat umum untuk mengadakan penyesuaian terhadap sesuatu situasi atau masalah, yang meliputi berbagai jenis kemampuan psikis seperti: abstrak, berpikir mekanis, matematis, memahami,

⁴⁸ Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press, 2012): 332

mengingat, berbahasa, dan sebagainya. Inteligensi juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.⁴⁹

5) Motivasi

Motivasi yaitu kondisi mental yang mendorong seseorang agar mencapai sesuatu, kondisi mental yang mendukung atau memotivasi belajar murid seperti ada keinginan agar tahu, untuk mendapatkan belas kasihan dari orang lain, untuk memperbaiki kekecewaan, untuk mendapatkan rasa aman dan lain-lain.

6) Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif yaitu kapasitas intelektual yang berhubungan dengan informasi, memori, pemahaman serta lain-lain.

c. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Hal ini dapat berupa sarana prasarana, situasi lingkungan baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Menurut pendapat Rooijackers yang diterjemahkan oleh Soenoro mengatakan bahwa “Faktor yang mempengaruhi hasil

⁴⁹ Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2014): 75

belajar adalah faktor yang berasal dari si pelajar, faktor yang berasal dari si pengajar”. Faktor dariluar ini merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi:

- 1) lingkungan alam dan lingkungan sosial,
- 2) Instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi.

Termasuk juga faktor eksternal yang meliputi kemampuan dalam membangun hubungan dengan siswa, kemampuan menggerakkan minat pelajaran, kemampuan memberikan penjelasan, kemampuan menyebutkan pokokpokok masalah yang diajarkan, kemampuan mengarahkan perhatian pada pelajaran yang sedang berlangsung. kemampuan memberikan tanggapan terhadap reaksi. Dari pendapat Rooijackers tentang faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat diberikan kesimpulan bahwa prestasi siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari diri siswa dan faktor yang berasal dari guru.⁵⁰

D. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

⁵⁰ Darmadi, Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perpaduan dari beberapa disiplin ilmu social (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, dan psikologi sosial). Yang dipelajari mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Adapun kajian dari ruang lingkup IPS meliputi:

- a. substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat yang bersifat teoritis, dan gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat yang bersifat praktis.
- b. lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu, karena hakekat pembelajaran IPS tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis.

Menurut Somantri Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti Sosial Studies, Sosial Education, Citizenship Education dan Sosial Science Education. Menurut Winataputra bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah. Menurut UU pasal 37 No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial,

antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya. Menurut Sapriya (2008:9) bahwa IPS adalah penyederhanaan dan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah kepustakaan asing disebut social studies. Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, antropologi dan sebagainya dipadukan dan dilolah secara 2 idaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa serta disederhanakan dari disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan nasional.⁵¹

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan pembelajaran Pada hakikatnya pembelajaran IPS sangat penting diajarkan kepada siswa sejak mereka menempuh pendidikan dasar. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang masih belum memahami sepenuhnya setiap materi yang diajarkan pada pelajaran IPS Pada era revolusi 4.0 diharapkan pendidik dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat berpikir kritis terhadap masalah sosial dan kehidupan sosial, kreatif dalam menanggapi hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial, pendidik mampu

⁵¹ Belajar Siswa, (Yogyakarta: Deepublish, 2017): 303-304

mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi terhadap sesama dan juga melakukan kerja sama untuk menanggapi hal-hal dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) harus dibelajarkan kepeserta didik secara konstruktivis. Terdapat 5 (lima) metode yang dapat diajarkan pada pembelajaran IPS antara lain

- a. *Cooperative based learning*
- b. *Design based learning, inquiry based learning*
- c. *Project based learning* dan
- d. *Problem based learning*.

Secara umum, lahirnya Ilmu Pengetahuan Sosial dilatarbelakangi oleh dua hal sebagai berikut. Pertama, perkembangan yang begitu cepat dialami oleh dunia ilmu pengetahuan dan teknologi bersamaan dengan spesialisasi setiap disiplin ilmu yang semakin tajam. Kedua, perubahan-perubahan sosial dalam masyarakat yang semakin cepat dan kompleks dalam berbagai aspek kehidupan. Peninjauan dari satu disiplin ilmu seringkali menyebabkan ketidakpuasan dalam proses penyelesaian masalah, maka untuk memperoleh solusi yang lebih baik diperlukan peninjauan lebih dari satu disiplin ilmu secara multidisipliner. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial hadir sebagai program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih siswa, agar

mampu untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif. Tujuan pembelajaran IPS menurut Barr, Barth dan Shermis adalah untuk mengembangkan nilai-nilai patriotisme, nasionalisme, cinta tanah air, loyalitas pada negara dan bangsa, serta menegakkan nilai-nilai demokrasi, tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai 17 (attitude and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial, serta kemampuan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Sedangkan, menurut Sumantri, tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah untuk mendidik siswa dalam bidang ekonomi, politik, hukum, dan sosiologi; mendidik siswa agar menjadi warga negara yang baik, serta menampung aspirasi siswa mengenai rencana masa depannya. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari mata pelajaran IPS adalah mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang berkarakter, memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk

memecahkan permasalahan dalam kehidupan dan lingkungannya.⁵²

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan:

Tabel 2.2

Penelitian yang Relevan

N o.	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Uslafatul Ayu Nuraladevi ⁵³	“Pengaruh Game Online Mobile Legends dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX MTS	game online mobile legend terdapat pengaruh negatif (berlawanan arah) terhadap prestasi akademik siswa.	sama-sama melihat pengaruh game online mobile legends	penelitian terdahulu menggunakan variable Y nya adalah pola asuh orang tua. Akan tetapi pada penelitian yang akan dilakukan peneliti variabel

⁵² Hidayati Rtno Palupi,(2019), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Pendekatan Lingkungan (Studi Pada Smp Negeri 39 Kota Semarang)* Universitas Negeri Semarang: 31

⁵³ Uswatul Ayu Nuraladevi, “Pengaruh Game Mobile Legends Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX MTS Negeri 8 Tulung Agung,” 2021.

		Negeri 8 Tulungagung”			Y nya adalah hasil belajar.
2.	Ika Qothrun Nada ⁵⁴	“Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo”	Ha diteima dan H0 ditolak, yang berarti Game Mobile Legend berpengaruh terhadap Sikap Belajar di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo.	Sama-sama melihat pengaruh game mobile legends	penelitian terdahulu menggunakan variable Y nya adalah sikap belajar siswa. Akan tetapi pada penelitian yang akan dilakukan peneliti variabel Y nya adalah hasil belajar
3.	Khoirul Anam ⁵⁵	“Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap	ada pengaruh game online mobile legend terhadap	Sama - sama melihat pengaruh game	penelitian terdahulu hanya meneliti pengaruh antar

⁵⁴ Ika Qothrun Nada, “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo,” *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya* no. (2019): 1–106.

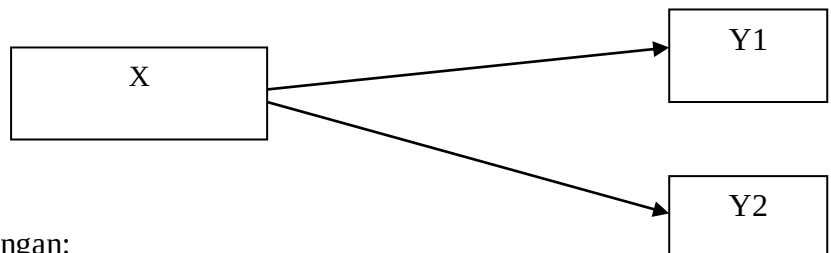
⁵⁵ Program Studi et al., *Khoirul Anam_T20169011*, 2021.

		p Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetah uan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Rambipu ji”	hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji. Dengan hasil tingkat signifikansi sebesar 0,001 > 0,05.	mobile legends terhada p motivas i belajar dan hasil belajar	variabel saja, akan tetapi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini selain menvari pengaruh juga menganal isis distribusi frekuensi pada masing- masing variabel.
--	--	---	---	---	--

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam mengkategorikan variabel dan juga memberikan hubungan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) yaitu Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang.

Berikut gambar yang mewakili kerangka berfikir dari peneliti sebagai berikut:



Keterangan:

X : Game Online (Mobile Legends)

Y1 : Motivasi Belajar IPS

Y2 : Hasil Belajar IPS

⇨ : Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y1 dan Y2

1) Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan terhadap persoalan penelitian yang belum sepenuhnya benar atau belum diketahui kebenarannya, dan kebenaran tersebut harus dibuktikan dengan penelitian. Maka hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a) = adanya pengaruh variable X terhadap variable Y1 dan Y2

2. Hipotesis nol atau Hipotesis nihil (H_0) = tidak adanya pengaruh variable X terhadap variable Y1 dan Y2

Adapun hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah :

1. Hipotesis kerja atau Hipotesis Alternatif (H_a) Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y1 Y2 (Independent dan Dependent Variabel). Hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang”.
2. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (H_0) Yaitu hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y1 dan Y2 (Independent dan Dependent Variable). Hipotesis nol dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang.