BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut

1. Fina Hilmuniati, 2011, dalam skripsi yang berjudul "Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan."

   Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatatif. Hasil penelitian diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain game online seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakanya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Dan tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain game online tetap merasa khusyu' dalam mengerjakan shalat.

   Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari yaitu Fina Hilmuniati mencari tahu dampak bermain game online terhadap pengamalan ibadah sholat anak. menurutnya bermain game online akan berdampak negatif mengamalkan shalat, lebih tepatnya ketepatan waktu dan rajin atau malasnya dalam beribadah dan metode yang digunakan kualitatif. Sedangkan penelitian yang saya lakukan memiliki subjek mahasiswa dan tujuan penelitian ini adalah mencaritahu bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

mahasiswa. Yakni apakah dengan bermain game online motivasi belajar pada anak akan terganggu dan metode yang digunakan kuantitatif.

2. Theresia Lumban Gaol, 2012, dalam skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia".

   Pendekatan penelitian ini menggunakan Kuantitatif yaitu dengan deskriptif korelatif yang menggunakan Teknik purpossive sampling. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuisioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain game online dan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki – laki, alasan bermain adalah menghilangkan stres dan jenis game online yang dominan dimainkan adalah strategi.

   Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari theresia lumban gaol adalah mencari tahu hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa, dan metode pengambilan sampel menggunakan Teknik purpossive sampling. Sedangkan penelitian saya bertujuan mencaritahu bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri Ambulu. Yakni apakah dengan bermain game online motivasi belajar pada anak akan terganggu dan metode pengambilan sampel menggunakan Stratified Proporsional Sampling.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

3. Siti Rochmah, 2011, dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online".

   Pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi berganda. Alat ukur adiksi game online yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner model skala Likert yang didasari pada aspek Griffiths, Terry, dan Szabo, (2003), sedangkan alat ukur komunikasi interpersonal yang digunakan adalah ICI, kemudian untuk alat ukur Loneliness yang digunakan adalah UCLA *Loneliness Scale* version-3. Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis R square pada penelitian ini adalah sebesar 0.124 atau 12,4% dan variasi independent variabel hanya satu yang memiliki pengaruh secara signifikan terhadap adiksi game online yaitu variabel komunikasi interpersonal terkait *emotion* (0,006), dan loneliness terkait *personality* (0,033).

   Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari siti rochmah adalah mencari tahu seberapa besar pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi game online, dan metode pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling. Sedangkan penelitian saya bertujuan mencaritahu bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri Ambulu. Yakni apakah dengan bermain game online motivasi belajar pada anak akan terganggu dan metode pengambilan sampel menggunakan Stratified Proporsional Sampling.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

4. Putri Rachmawati, 2015, dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpg Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang"

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non-probability sampling dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 270 remaja pemain game online MMORPG yang tersebar di Indonesia. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala adiksi game online yang disusun oleh law and chang (2007) dengan jumlah 17 item kemudian dilakukan adaptasi menjadi 27 item, skala dukungan sosial yang disusun sarafino (1998) dengan jumlah 30 item, skala motivasi bermain game online yang disusun oleh yee (2006) dengan jumlah 40 item. Uji validitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan software Lisrel 8.70 dan analisis statistic dalam penelitian ini menggunakan multiple regression dengan bantuan software spss 16 pada taraf signifikan 5% untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa secara bersamaan motivasi bermain game online MMORPG dan dukungan sosial mempengaruhi adiksi game online.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari putri rachmawati adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara motivasi bermain game online dan dukungan sosial terhadap adiksi game online pada remaja, dan metode pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling. Sedangkan

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

penelitian saya bertujuan mencaritahu bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar SMA Negeri Ambulu. Yakni apakah dengan bermain game online motivasi belajar pada anak akan terganggu dan metode pengambilan sampel menggunakan Stratified Proporsional Sampling.

5. Trecy whitny santoso, 2013, dalam skripsi yang berjudul "Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri".

   Pendekatan penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subyek penelitian dalam penelitian ini berjumlah lima orang siswa dari kelas VIII. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman wawancara dan observasi sistematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga siswa yang telah mengalami kecanduan permainan internet yakni FE (*euphoria, tolerance, withdrawal, dan relapse and reinstatemet).* Sedangkan AP (*euphoria dan intrapersonal conflict),* dan PG (*cognitive salience dan euphoria)* masing – masing baru memenuhi dua dari dari enam jenis kecanduan permainan internet. Dan secara keseluruhan semua jenis kecanduan permainan internet dan keenam faktor penyebab kecanduan permainan internet (kurang perhatian orang tua siswa, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh) yang dialami siswa.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Yang membedakan penelitian ini dan penelitian tersebut adalah terletak pada tujuan, metode penelitian dan subjek penelitian.

B. Kajian Teori

1. Kajian teori tentang Game Online

a. Pengertian game online

1) Pengertian permainan (game)

Permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat kecil pedesaan maupun konglomerat perkotaan, disenangi anak – anak, pemuda maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.[1]

Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.[2]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

---

[1] Kak andang ismail. *Education games.* (yogyakarta:pro-u media,2012), 17

[2] Marlina, niputu, ni made aries minarti, kadek cahya utami. *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas v disekolah dasar saraswati denpasar tahun 2014*.(jurnal).(online).(http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035,28 desember 2015). 2

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

2) Pengertian game online

Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama.[3]

Game Online Merupakan suatu sarana bermain secara on line yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.[4]

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunaan pemain dihubungkan oleh internet.[5]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *game Online* adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkanya.

3) Intensitas bermain game online

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.[6] Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan

3 Marvien amellia hardanti, ikeu nurhidayah, siti yuyun rahayu fitri. *Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah.* Jurnal (online). (www.ejkp.org/jkp/index.php/jkp/article/download/65/62. Diakses 7 januari 2016).167

4 Aj dara falamartha,adelina hasyim ,hermi yanzi. *Pengaruh game online point blank terhadap kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman dilingkungan siswa smpyp17baradatukab.Waykanan*.jurnal(online).http://www.google.com/url?q=http://download.portalgaruda.org/article.php%3farticle%3d288887%26val%3d7237%26title%3dinfluence%2520online%2520game%2520point%2520blank%2520for%2520language%2520skills%2520polite%2520incommunicating%2520between%2520peer%2520%2520student ,diakses 7 januari 2016). 5

5 Ernest adam. *Fundamentals of game design, 2nd edition.* (barkeley:new riders.2010), 591

6 J.p chaplin. *Kamus lengkappsikologi*.(jakarta: raja grafindo persada.2011), 254

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

sesuatu untuk bersenang-senang.[7] Sedangkan g*ame online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.[8]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

4) Aspek – aspek intensitas game online

Adapun aspek – aspek intensitas game online adalah sebagai berikut :[9]

a) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.[10] Ketika anak bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.[11]

7 Depdiknas. *Kamus besar bahasa indonesia*.(Jakarta:PN Balai Pustaka,2007), 620
8 Ernest adam. *Fundamentals of game design, 2nd edition.* (barkeley:new riders.2010), 591
9 Ulfi kholidiyah, *hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi*.jurnal.(online).(http://eprints.ums.ac.id/27192/24/02.naskah_publikasi_ulfi_kholiduyah.pdf , 28 desember 2015).4
10 Ibid,. 4
11 Marlina, niputu, ni made aries minarti, kadek cahya utami. *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas v disekolah dasar saraswati denpasar tahun 2014*.(jurnal).(online).(http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035,28 desember 2015).5

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

b) Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.[12] Ketika anak bermain *game online* dengan waktu ≥ 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa *game online* lebih penting dari pada hal yang lain, seperti melakukan aktifitas belajar.[13]

2. Kajian teori tentang Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

1) Pengertian motivasi

Sebelum membicarakan pengertian motivasi belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan apa yang dimaksud dengan belajar. Motivasi berasal dari kata latin moverss yang berarti menggerakkan.[14] Motivasi adalah daya dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas – aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.[15] Motivasi merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam belajar, namun seringkali sulit untuk diukur.[16]

12 Ulfi kholidiyah, *hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi*. Jurnal.(online).(http://eprints.ums.ac.id/27192/24/02._naskah_publikasi_-ulfi_kholiduyah.pdf ,28 desember 2015). 4

13 Marlina, niputu, ni made aries minarti, kadek cahya utami. *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas v disekolah dasar saraswati denpasar tahun 2014.jurnal*.(online).(http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035 ,28 desember 2015).5

14 Esa nur wahyuni, *motivasi dalam pembelajaran*, (malang:uin malang press, 2009), 12

15 Zainuddin al haj zaini, *psikologi pedidikan*, (jember:pustaka radja,2012), 83

16 Esa nur wahyuni, *motivasi dalam pembelajaran*, (malang:uin malang press, 2009).11

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Motivasi adalah salah satu prasyarat yang amat penting dalam belajar.[17]

2) Pengertian belajar

Proses belajar adalah suatu perubahan yang relatif tetap dalam penguasaan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Hal ini akan berarti, bahwa hanya dapat dikatakan ada proses belajar bila seseorang menunjukkan tingkah laku yang tidak sama dengan sebelum proses belajar. Yakni, tingkah laku sesudah terjadi proses belajar secara kualitatif lebih baik dai pada sebelumnya.[18]

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamanya sendiri dalam interaksi dengan lingkunganya.[19]

Selain itu para ahli psikologi pendidikan beranggapan bahwa belajar adalah mencari atau menuntut ilmu dan juga semata – mata menghafalkan fakta – fakta atau konsep dalam bentuk informasi/materi pelajaran atau perkuliahan.[20]

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin

17 Sri esti wuryani djiwandono, *psikologi pendidikan*, (jakarta:grasindo 2006) 329
18 Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan.*(jember:stain jember press,2013), 5
19 Slameto, *belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*. (jakarta:pt.Rinneka cipta,2003), 2
20 Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan.*(jember:stain jember press,2013), 6

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkunganya.

3) Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[21]

Motivasi belajar adalah membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar.[22]

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.[23]

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang timbul dari dalam diri siswa yang mendorong aktivitas siswa dalam belajar.

21 Zainuddin al haj zaini, *psikologi pedidikan*, (jember:pustaka radja,2012), 84
22 Mulyadi, *psikologi pendidikan*, (biro Ilmiah, FT. IAIN SUnan Ampel:malang. 1991), 87
23 Sardiman, *interaksi dan motivasi belajar mengajar*,(cv rajawali press:Jakarta.1990),75

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

b. Macam macam motivasi belajar

Motivasi merupakan faktor yang mempunyai arti penting bagi seorang seorang siswa. Keberhasilan yang dicapai oleh seseorang tentu tidak terlepas dari faktor – faktor yang mendukung menuju tercapainya arah tujuan baik yaitu faktor diri dan faktor lingkungan. Adapun motivasi belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu:[24]

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri seseorang, atau motivasi yang erat hubunganya dengan tujuan belajar. Yang termasuk motivasi intrinsik adalah :[25]

a) Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kecenderungan yang terdapat dalam individu yang dapat menimbulkan rangsangan dan dorongan untuk melakukan aktifitas tertentu guna untuk mencapai tujuan.

Pada dasarnya ada tiga macam kebutuhan pokok (Basic need) yaitu kebutuhan pokok akan pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Menurut morgan yang dikutip sardiman, kebutuhan dibedakan menjadi empat macam yaitu :

(1) Kebutuhan untuk melakukan suatu aktifitas.

(2) Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain.

(3) Kebutuhan untuk mencapai hasil.

24 Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan.*(jember:stain jember press,2013), 131

25 Ibid., 131

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

(4) Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan.

b) Cita – cita

Keingian seseorang untuk memperoleh apa yang dicita – citakan akan memootivasi dirinya sendiri untuk lebih berusaha mencapainya. Misalkan seseirang. Misalkan seseorang yang bercita – cita ingin diterima di fakultas Teknik yang terkena, maka ebtanas bukanlah tujuan akhir belajarnya, sebab ia adalah tujuan "sementara", sehingga ia akan berusaha lebih giat lagi dalam belajar menghadapi UMPTN, dengan harapan akan diterima diperguruan tinggi yang diinginkan.[26]

c) Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.[27]

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan tertarik belajar dengan sebaik – baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat

26 Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan.*(jember:stain jember press,2013), 131

27 Slameto,*belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya*,(Jakarta:pt.Rinneka cipta,2003). 57

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.[28]

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya dari luar individu, atau motivasi ini tidak ada hubunganya dengan tujuan belajar. Yang termasuk dalam motivasi intrinsik adalah:[29]

a) Hadiah

Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang – kenangan / cinderamata. Penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi dan usia seseorang. Pemberian hadiah bisa diterapkan disekolah. guru dapat memberikan hadiah kepada anak didik yang berprestasi. Pemberian hadiah tidak mesti dilakukan waktu kenaikan kelas. Tidak mesti pula hadiah itu diberikan ketika anak didik menerima buku raport dalam setiap catur wulan. Tetapi dapat pula dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun, yang perlu diingat, kapan guru harus memberikan hadiah kepada semua anak didik, kepada sebagian anak didik atau kepada anak didik perseorangan. Hadiah yang diberikan kepada

28 Ibid,. 57

29 Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan.*(jember:stain jember press,2013), 132

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

anak didik tidak mesti mahal, tujuanya untuk menggairahkan belajar anak didik.[30]

b) Pujian

Pujian adalah alat motivasi yang positif. Dalam kegiatan belajar mengajar, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Guru dapat memakai pujian untuk menyenangkan perasaan anak didik. Anak didik senang mendapat perhatian dari guru. Dengan pemberian perhatian, anak didik merasa diawasi dan dia tidak akan dapat berbuat menurut sekehendak hatinya. Pujian dapat berfungsi untuk mengarahkan kegiatan anak didik pada hal – hal yang menunjang tercapainya tujuan pmbelajaran.

Namun begitu, pujian harus betul – betul sesuai dengan hasil kerja anak didik. Jangan memuji secara berlebihan. Pujian secara berlebihan akan terkesan sebaliknya, pujian yang dibuat – buat. Pujian yang baik adalah pujian keluar dari hati seorang guru secara wajar dengan maksud untuk memberikan penghargaan kepada anak didik atas jerih payahnya dalam belajar.[31]

c) Kompetisi

Guru mengadakan kompetisi prestasi di kelas atau di sekolah dengan tujuan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Ajang kompetisi prestasi menjadi lebih menyemangati

30 Syaiful bahri djamarah dan aswan zain. *Strategi belajar mengjar (edisi revisi).* (rineka cipta.jakarta. 2006), 150

31 Ibid,. 151 – 152

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

siswa dengan pemberian hadiah bagi pemenang. Pengaruh ajang ini sangat baik, selain memotivasi siswa lebih untuk lebih berprestasi juga akan meningkatkan kerja sama antar siswa dalam belajar karena terdorong ingin mengharumkan nama baik kelompok masing - masing.[32]

d) Hukuman

Hukuman adalah reinforcement yang negatif, tetapi diperlukan dalam pendidikan. Hukuman dimaksudkan adalah hukuman mendidik seperti menyapu lantai, mencatat bahan pelajaran yang ketinggalan atau apa saja yang sifatnya mendidik.

Guru dapat memberikan peringatan pada siswa yang berupa hukuman tersebut bagi siswa yang memperoleh nilai rendah, tidak taat pada peraturan sekolah, membuat keributan dikelas dan lain – lain. Bentuk hukuman ini dapat dilakukan tanpa persetujuan murid, karena gurulah yang membijaksanainya dan siswa menuggu sanksi apa yang akan dikenakan padanya.[33]

3. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Secara teoritis, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, namun tidak semua perubahan tingkah laku organisme dapat dianggap belajar.[34] Dalam belajar, motivasi adalah salah satu faktor yang

32 Purwa atma jaya. *Psikologi pendidikan dalam perspektif baru*. (jogjakarta. Ar-ruzz media. 2012). 348

33 Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan.*(jember:stain jember press,2013), 134

34 Haryu islamuddin. *Psikologi pendidikan.*(jember:stain jember press,2011),155

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

mempengaruhi yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa.[35] Motivasi belajar dapat mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.[36]

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aggela dalam jurnalnya, Peneliti melakukan wawancara kepada anak-anak sekolah tersebut mengenai permainan apa saja yang mereka sukai dari hasil wawancara, anak-anak tersebut menyukai permainan *Point blank*, *Counter Strike*, Sepak Bola, *Ayo Dance*, *FarmVille*, *The Sim.* Dan waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut dari hasil wawancara mulai dari 2 jam sampai dengan 4 jam bahkan lebih, ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online, salah satunya tantangan. "Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game.* Game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga

35 Baharuddin.*teori belajar dan pembelajaran.*(yogyakarta:ar-ruzz media,2010),22
36 Oemar hamalik.*proses belajar mengajar.*(jakarta :pt. Bumi aksara.2012),161

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asocial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.[37]

Dari keterangan tersebut menjelaskan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar yang dimiliki oleh anak.

Adapun motivasi belajar yang diteliti dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif – motf yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila tujuanya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik utnuk menguasai nilai – nilai yang terkandung di dalam mata pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata – mata untuk menguiasai nilai – nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain.[38]

Perkembangan teknologi juga membuat beberapa remaja kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya. Bila remaja sudah bermain game online, maka remaja yang pada awalnya giat belajar, tak jarang menjadi remaja yang pemalas, agresif

37 Angela. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sdn 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir*. Jurnal. (online). (http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/jurnal%2520pdf%2520(07-16-13-03-10-24).pdf , diakses tanggal 6 januari 2016)

38 Haryu islamuddin. *Psikologi pendidikan.*(jember:stain jember press,2011),246

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan mencaci, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan mental remaja. Remaja menjadi kehilangan kepedulian terhadap teman-temannya dan lingkungan sekitarnya, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun si adik yang lebih kecil.[39] Sehingga dari keterangan tersebut menjelaskan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi intrinsik belajar yang dimiliki oleh anak.

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif – motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar.[40] Menurut Marlina, *et al*,. Dalam Yuan, *et al*,. di penelitiannya yang berjudul "*Cortical Thickness Abnormalities in Late Adolescence with Online Gaming Addiction"* mendapatkan hasil bahwa anak yang sering terpapar *game online* akan mengakibatkan adanya gangguan pada otak yaitu adanya perubahan abnormal pada bagian korteks, dimana terjadinya penurunan ketebalan korteks pada grup yang kecanduan didaerah bagian korteks lateral kiri dari korteks orbitofrontal, korteks insula, dan korteks entorhinal, dan yang lainnya menghambat peningkatan ketebalan korteks pada gyrus precentral, precuneus, dan korteks temporal bagian tengah. Bagian korteks diatas semuanya berfungsi

[39] Ulfi kholidiyah, *hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi*.jurnal.(online).(http://eprints.ums.ac.id/27192/24/02.naskah_publikasi_ulfi_kholiduyah.pdf , 28 desember 2015), 2

40 Haryu islamuddin. *Psikologi pendidikan.*(jember:stain jember press,2011), 248

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

untuk pengaturan kognitif, memori dan emosional. Matematika adalah pelajaran yang membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi ketika anak sering terpapar *game online* hal ini dapat mengganggu bagian otak yaitu pada bagian korteks yang berfungsi dalam pengatuaran kognitif, memori dan emosional. Ketika bagian kognitif anak terganggu biasanya anak ini akan susah untuk berkonsentrasi dengan pelajaran matematika hal ini akan menyebakan terjadi penurunan prestasi belajar metematika anak. oleh karena itu, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru untuk memotivasi peserta didiknya adalah dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik. Agar, terjadi peningkatan dalam hal belajar.[41] Sehingga dari keterangan tersebut menjelaskan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi ekstrinsik belajar yang dimiliki oleh anak.

IAIN JEMBER

41 Marlina, ni putu., ns. Ni made aries minarti, s.kep, m.ng,ns. Kadek cahya utami, s.kep. *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas v di sekolah dasar saraswati i denpasar tahun 2014.* jurnal.(online). (http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035 , diakses tanggal 6 januari 2016)

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id