

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Aplikasi *game online* merupakan aplikasi game dengan menggunakan akun serta *internet* atau *game* yang dapat dimainkan di perangkat (*smartphone, tablet dan komputer*) *online*. *Game online* adalah game elektronik dimainkan secara online, baik di jaringan lokal maupun di Internet (Gede Eko dkk, 2009:3). Dengan akun *game online*, game dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja menggunakan perangkat (*smartphone, tablet dan komputer*) dan tersedia banyak *game online* yang tersedia dimainkan. Sejak awal kemunculan teknologi memanglah dirancang dan diciptakan untuk mempermudah manusia dalam kegiatannya sehari-hari, serta tidak lepas pula pada aspek kepuasan manusia. Menggunakan teknologi-teknologi yang selalu berkembang dan nantinya akan terus menerus dilakukan *update* sesuai dengan perubahan zaman, maka tingkat kepuasan manusia pun akan terus meningkat. Perkembangan yang dibuat pada setiap teknologi selalu ada bagian yang lebih mempermudah penggunaannya. Penggunaan teknologi tidak akan ada batasnya karena selalu berkembang mengikuti zaman dan tingkat

kepuasan konsumen. Komputer dari awal pembuatannya sampai sekarang selalu dapat diperbaharui dan berkembang, seperti juga halnya dengan permainan yang dimainkan dengan komputer

Menurut Subakti (2017:1) *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini contohnya modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis *game* menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain

secara bersamaan. Banyak permainan *online* terkait komunitas *online*, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal (Subakti, 2017:30)

Menurut Johan (2019:14) *Game online* adalah sebuah gaya hidup baru bagi beberapa individu pada setiap kalangan umumnya. Pada masa ini warung internet (Warnet) sudah banyak ditemui dikota maupun didesa, warnet memberikan fasilitas adanya game online. Komputer (PC) yang digunakann berbeda dengan komputer biasa, selain lebih mahal komputer (PC) tersebut mempunyai spesifikasi untuk bermain *game*. Koneksi internet untuk sebuah *game online* juga harus memadai. Modal untuk membuat sebuah *Game Center*, yaitu tempat bermain khusus *game online* adalah cukup besar. Faktanya *game center* sudah sangat mudah dijumpai di kota maupun di desa dan keberadaannya menjadi candu atau ketagihan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya *Game Online* memiliki beberapa persamaan-persamaan yaitu *Game Online* merupakan suatu permainan video yang mempengaruhi perkembangan gaya hidup yang cara penggunaannya menggunakan laptop, *handphone*, komputer atau PC yang menggunakan jaringan internet atau kabel untuk pengoperasiannya.

b. Macam-macam *Game Online*

Menurut Ahira (2009:12) Genre merupakan sebuah kata yang digunakan untuk menyebutkan tipe permainan dari *game online*. Terdapat beberapa genre *game online*. Jenis *game* yang beraneka ragam yang mengikuti perkembangan zaman, mulai dari *game* tradisional hingga yang sedang mengalami trend dikalangan masyarakat apalagi anak-anak sekolah saat ini yaitu *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet,serta menawarkan berbagai kelebihan bila dibandingkan dengan *game* biasanya. Salah satunya pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya yang berada diseluruh dunia, sehingga pemain tidak harus duduk bersebelahan untuk memainkan *game* yang sama. Bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung-warung internet yang menyediakan fasilitas *game online*. Kondisi ini membuatnya menjadi lebih mudah untuk bermain *game* dimana saja.

Menurut Ahira (2009:12) Jenis *game* adalah tipe dari tantangan yang *game* tersebut berikan, berbeda dengan buku, genre *game* tidak terikat dengan isi dari cerita. Terdapat beberapa genre *game* yang ada di era saat ini, antara lain:

- 1) *Action Games* Sebagian besar judul *game online* memiliki unsur aksi yang memerlukan respon cepat dari pemainnya. *Game* ini di buat seolah –olah pemain berada dalam suasana didalamnya. *game*

yang berisi tantangan-tantangan fisik. *Hand-eyecoordination* dan waktu reaksi dari player. Game ini biasanya jarang meliputi tantangan strategi atau tantangan konseptual. Contoh game yang lumayan populer yang sering dimainkan adalah *Devil May Cry*, *Subway Surfers*, *PUBG Mobile*.

2) *Strategy Games* Yaitu game yang berisi tantangan strategi, taktik, dan terkadang tantangan logistik. Game-game bergenre ini biasanya juga mempunyai tantangan ekonomi dan juga eksplorasi untuk memanjangkan game dan memberikan variasi dari game tersebut. Contoh game yang lumayan populer adalah *Plant and Zombies*, *Cooking Star*, *Clash of Clans*, *Mobile Legend*.

3) *Role-playing Games* Genre ini melibatkan tantangan-tantangan taktik, logistik dan eksplorasi. Game-game bergenre ini biasanya juga meliputi koleksi benda-benda dan memperjual-belikannya, untuk perlengkapan player yang lebih baik. Contoh game yang serupa adalah *Divinity: Original Sin*, *Pokémon X dan Y*, *Child of Light*.

4) *Real-world simulations* Jenis genre ini menggambarkan dunia didalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata. Game online jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan dengan mengutamakan dana yang terbatas. Genre game ini meliputi game olahraga dan

simulasi kendaraan, genre ini juga melibatkan tantangan fisik dan taktik. Contoh dari game ini yaitu *Mega Mall Story*, *The Sims*, *Pou*

5) *Construction and management games* Genre game ini menawarkan tantangan ekonomi dan konseptual, dan genre ini jarang sekali memuat tantangan fisik. Contoh game ini adalah *RollerCoaster Tycoon*, *Tropico: Paradise Island*, *Lego Createo*.

6) *Adventure games* Genre ini menitikberatkan pada eksplorasi secara luas segala aspek yang ada untuk memecahkan misteri. Gaya mainnya melibatkan pengumpulan sesuatu yang nantinya digunakan untuk menjawab teka-teki. Genre ini menyediakan eksplorasi dan *puzzle-solving*, terkadang berisi tantangan konseptual. Contoh dari game ini adalah *Minecraft*, *Watch Dogs Series*, *Robbery Bob-King of Sneak*.

7) *Puzzle games* Jenis game ini berfokus pada proses pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, ataupun melewati labirin. Genre ini menawarkan tantangan logis dan konseptual secara eksklusif, meskipun genre ini terkadang ada tantangan waktu. Contoh dari game ini adalah *Monopily Sudoku*, *Meow Tower: Nonogram*.

Berdasarkan penjelasan di atas ada beberapa *game online* yang banyak diminati siswa sekolah, terutama pada siswa di SDN Bubakan

1 jenis *game online* yang paling banyak diminati adalah jenis *Strategy Game*, karena di dalam *game* tersebut banyak tantangan yang mengolah pikiran siswa, hal tersebut yang membuat *game* tersebut asik dan memiliki keunikan ketika dimainkan. Menurut Tri Rizqi Ariantoro (2016:47) *Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

c. Dampak *Game Online*

Game online pada dasarnya juga memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya. Seru, Selain menghibur, dalam *game* biasanya terdapat target yang harus dilawan atau dibunuh. Inilah yang semakin membuat anak-anak penasaran dan tidak mau berhenti main jika targetnya belum selesai ia kalahkan. Sebagai pelarian. Kehadiran *game* yang begitu booming ternyata sering dijadikan sebagai pelarian bagi anak-anak yang sedang tertekan atau depresi. Di kala suasana hati sedang tidak enak akibat tertimpa suatu masalah, anak-anak akan berpaling ke *game* untuk menghibur diri. Unsur kepahlawanan. Anak-anak biasanya menyukai figur atau sosok pahlawan yang dijadikan idola (Ayu Rini, 2011:13). Berikut dampak yang terdapat pada permainan *game online* menurut (Ayu Rini, 2011:13) sebagai berikut:

1) Dampak Negatif

Dampak negatif yang mempengaruhi bermain *game online* diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. Game kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena memang dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain *game* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan *game online* mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. *Game online* juga mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level atau tingkatan berikutnya. Selain itu juga dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

2) Dampak Positif

Bermain *game* bagi pelajar merupakan hal menyenangkan yang dilakukan oleh semua pelajar pria ataupun wanita, *game* adalah sarana untuk senang atau menghabiskan waktu. Terkadang orang tua berfikir bahwa bermain *game* adalah hal yang merugikan bahkan membuang-buang waktu. Tetapi ada keuntungan dibalik bermain *game*. Ada banyak jenis *game* yang dimainkan oleh anak-anak khususnya para pelajar. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, visual *game* kini merajadi setiap layar komputer pelajar. Visual *game* yang menampilkan grafik gambar tiga dimensi membuat gambar terlihat lebih real. Kemudian visual *game* juga menampilkan warna-warna yang mencolok untuk menunjang grafik gambar yang ditampilkan, sehingga proporsi gambar pada visual *game* sudah dipastikan nyaris sempurna untuk disandang dan dinikmati oleh mata-mata pemainnya sebagai kepuasan dalam bermain.

Ragam jenis visual *game* pun menawarkan hal-hal yang membuat pemainnya penasaran untuk memainkannya. Hal-hal inilah yang membuat visual *game* menjadi hal yang paling menarik dan teman terbaik untuk menghabiskan waktu bersama. Keasikan dalam bermain dengan visual *game* membuat persepsi khususnya orang tua terhadap visual *game* menjadi sedikit buruk. Tak sedikit orang tua yang menganggap bahwa bermain visual *game* menimbulkan dampak yang buruk bagi pemainnya, karena hilangnya waktu belajar yang

baik dan sebagainya. Kosa Kata. Bermain *game* merupakan salah satu cara lain berinteraksi juga. Dua macam interaksi yang biasanya terdapat pada *game* adalah interaksi satu arah untuk berbagai *game offline* dan interaksi dua arah bagi *game online*. Cara-cara bermain *game* dan interaksinya secara tidak langsung membuat penambahan dan pelatihan kosa kata pada pelajar, khususnya pada *game online* yang menawarkan interaksi sesama pemain namun berbeda negara yang membuat pelajar sedikit demi sedikit mempelajari bahasa asing.

Strategi. Pada beberapa *game* yang khususnya *game* yang membutuhkan strategi khusus dalam permainannya, membuat pelajar melatih kemampuannya berstrategi. Selain itu pula pelajar mampu mengambil keputusan dan juga bernegosiasi. Konsentrasi Hal ini yang paling utama membuat orang tua berteriak hanya untuk memanggil nama dan membuat seorang pemain beranjak dari *game* itu. Konsentrasi merupakan hal yang sangat diperlukan dalam setiap *game* dengan jenis apapun itu, terkadang konsentrasi yang dibentuk dalam bermain *game* lebih besar dibanding dengan konsentrasi yang dibentuk ketika pelajar sedang belajar. Hal ini disebabkan karena konsentrasi yang dibentuk oleh pelajar terfokus oleh *game* yang sedang ia mainkan dengan mengenyampingkan hal-hal lainnya. Mengurangi Kepikunan. Percaya tidak percaya hal ini memang terjadi. Dengan *gaming*, pelajar dapat mengurangi risiko kepikunan

dini karena bermain *game* menuntut otak pelajar bekerja terus menerus secara sistematis sehingga risiko kepikunan dini dapat dihindari bagi pelajar. Melatih koordinasi mata, tangan dan skill motorik. Koordinasi merupakan hal paling penting dalam bermain *game*. Koordinasi mata, tangan dan skill motorik lah yang bekerja terus menerus ketika pelajar bermain *game*. Mata yang terus mengawasi dan mengikuti jalannya permainan, tangan yang memainkan semuanya disertai dengan skill motorik yang bekerja beriringan. *Time Management*. Sebenarnya *time management* yang baik itu juga bisa didapat oleh pelajar ketika dia bermain *game*. Pelajar dituntut dapat membagi waktunya dengan sebaik mungkin untuk bermain *game*, belajar dan juga melakukan hal-hal lainnya. Namun, memang sebagian pelajar sedikit susah untuk mendapatkan *time management* yang baik untuk dirinya sendiri. Maka dari itu *time management* merupakan manfaat yang paling susah didapatkan oleh pelajar namun jika pelajar dapat merasakan manfaat yang satu ini, dijamin dia adalah orang yang smart (Ayu Rini, 2011:11)

Game ini biasanya hadir dengan berbagai peta permainan, karakter, senjata, dan amunisi. Diperlukan rencana untuk berhasil menyelesaikan level atau mengalahkan musuh. Pemain akan belajar bagaimana memenangkan permainan dengan cepat, efektif, dan dengan lebih banyak poin melalui *game online*. Tingkatkan fokus

Anda. Kemampuan untuk memfokuskan pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menindaklanjuti dengan beberapa tanggung jawab, mencari lubang yang mungkin dilewati dan memantau jalannya permainan. Kesulitan permainan meningkat seiring dengan meningkatnya tingkat konsentrasi yang dibutuhkan. Meningkatkan koordinasi mata-tangan. Bermain *game* dapat membantu orang bekerja sama dengan tangan dan mata mereka lebih baik. mengasah kemampuan membaca Anda. Sangat tidak masuk akal untuk mengatakan bahwa minat anak-anak dalam membaca menurun akibat bermain *game online*. (Tri Rizky Arianto, 2016:55)

Dalam hal ini, bermain *game online* ternyata bisa membuat pemain lebih tertarik untuk membaca. meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Karena mayoritas *game online* beroperasi dalam bahasa Inggris, pemain harus terbiasa dengan kosa kata bahasa Inggris. Tingkatkan keterampilan komputer Anda. Seorang *gamer online* akan berusaha mencari informasi mengenai spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut agar dapat memainkannya dengan nyaman dan dengan kualitas gambar yang prima. Kembangkan keterampilan mengetik Anda. Karena fakta bahwa mereka mengontrol permainan dengan *keyboard* dan *mouse*, kemampuan mengetik mereka tidak diragukan lagi telah meningkat.

2. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu keinginan yang ditumbuhkan dengan rasa ingin tau yang menimbulkan aksi perubahan pada suatu individu yang bersifat membangun dan berkelanjutan. Menurut Muhammad (2016:1) Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.

Motivasi belajar menurut Asrori (dalam Jannah, dkk. 2015:119) dapat diartikan sebagai:

1. dorongan yang muncul dari diri seseorang baik secara disadari atau tidak disadari untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu.
2. usaha-usaha yang dapat membuat seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Dari dua definisi di atas maka motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: motivasi berasal dari dalam diri seseorang, yang seringkali disebut dengan istilah motivasi intrinsik,

motivasi dari luar berupa usaha pembentukan dari orang lain yang sering disebut motivasi ekstrinsik.

Menurut Sardiman (dalam Lukita dan Sudibjo, 2021:147) siswa terlihat memiliki motivasi belajar jika telah menunjukkan beberapa sikap sebagai berikut: semangat dan rajin dalam menghadapi tugas, gigih saat menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam penyelesaian persoalan, tidak mudah jenuh pada tugas yang sama, mampu bertahan ada argumennya apabila sudah merasa yakin pada suatu hal. Seseorang yang memiliki motivasi belajar erat kaitannya jika orang tersebut memiliki motivasi berprestasi. Maka dapat dikatakan bahwa seseorang yang termotivasi akan mengupayakan tindakan dan perhatiannya secara penuh ke dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa tersebut dapat berprestasi dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari pernyataan di atas, banyak persamaan yang disebutkan bahwasanya motivasi belajar bisa muncul dengan sendirinya dari dalam diri seseorang, seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi akan mengupayakan tindakan serta perhatian penuh dalam pembelajaran, memiliki keinginan yang alami muncul dari diri sendiri dan bersifat berkelanjutan atau berkepanjangan tanpa adanya paksaan dari orang lain ataupun lingkungan sekitar.

b. Faktor-faktor motivasi

Berdasarkan pemaparan di atas, ada beberapa faktor yang dapat disimpulkan dari faktor motivasi belajar siswa. Menurut Suciati & Prasetya (2001:112) dalam Nursalam & Efendi, Ferry (2008:25) beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor eksternal dan faktor internal, contohnya sebagai berikut:

1) Faktor Internal, Cita-Cita dan Aspirasi. Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Sedangkan aspirasi merupakan harapan atau keinginan seseorang akan suatu keberhasilan atau prestasi tertentu. Aspirasi mengarahkan aktivitas peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Cita-cita dan aspirasi akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, karena terwujudnya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri. Cita-cita yang bersumber dari diri sendiri akan membuat seseorang berupaya lebih banyak yang dapat diindikasikan dengan, sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas, kreativitas yang tinggi, berkeinginan untuk memperbaiki kegagalan yang pernah dialami, berusaha agar teman dan guru memiliki kemampuan bekerja sama, berusaha menguasai seluruh mata pelajaran, dan beranggapan bahwa semua mata pelajaran penting. Kemampuan siswa akan mempengaruhi motivasi belajar. Kemampuan yang dimaksud adalah segala

potensi yang berkaitan dengan intelektual atau inteligensi. Kemampuan psikomotor juga akan memperkuat motivasi. Kondisi siswa, Kondisi yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kondisi secara fisiologis dan psikologis.

Selain itu ada juga kondisi secara fisiologis yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu kesehatan, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk sehingga seseorang untuk dapat belajar dengan baik harus mengusahakan badannya tetap terjamin dengan cara istirahat, tidur, makan seimbang, olahraga secara teratur, rekreasi dan ibadah yang teratur. Panca indra yang berfungsi dengan baik terutama penglihatan dan pendengaran akan berpengaruh terhadap motivasi belajar seseorang.

- 2) Faktor eksternal (Kondisi Lingkungan Belajar). Kondisi lingkungan belajar dapat berupa lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial, meliputi lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial sekolah seperti dosen, administrasi dan teman-teman dapat mempengaruhi proses belajar. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan juga

dapat menjadi pendorong siswa untuk belajar. Sedangkan di lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial masyarakat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Lingkungan sosial keluarga, Hubungan antar anggota keluarga yang harmonis, suasana rumah yang tenang, dukungan dan pengertian dari orang tua, kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Lingkungan non sosial, yaitu seperti di lingkungan alamiah. Contoh yang dimaksud dari lingkungan alamiah yaitu seperti kondisi udara yang sejuk, tidak panas, suasana yang tenang akan mempengaruhi motivasi belajar.

Selain itu ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan (dalam Manoppo,2005:99) sebagai berikut:

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 realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis.
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.

Dari pernyataan di atas banyak persamaan yang disebutkan bahwasanya faktor motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang sama-sama memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing faktor, serta aspek-aspek yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Semuanya tinggal cara siswa menyikapi dan menghadapi setiap faktor yang muncul pada diri siswa.

c. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Sardiman (1996:84) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Menurut Djamarah (2002:123) ada tiga fungsi motivasi, yakni:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan.

Dari pernyataan di atas banyak persamaan yang disebutkan bahwasanya fungsi motivasi belajar sangat penting bagi pelajar, karena motivasi belajar sangat dibutuhkan dan sangat menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Selain itu motivasi belajar juga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa yang tumbuh secara alami dan berkepanjangan.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sebagai perbandingan dalam penelitian ini, peneliti menguraikan hasil-hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Wiguna, dkk (2020:110) di Universitas Qamarul Huda Badaruddin Lombok yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun”. Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Kualitatif. Dalam penelitian tersebut didapatkan sebuah hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* secara berlebihan yang dilakukan oleh anak-

anak usia 10-12 tahun sangat berdampak langsung terhadap minat dan semangat belajar anak yang sedang duduk sekolah di bangku SD kelas 4,5 dan 6. Penelitian ini diatas menunjukkan hasil yang signifikan pada responden bahwa sebanyak 27 responden (52,9%) mengalami motivasi belajar yang kurang baik akibat bermain *game online*. Adapun hasil analisis statistik dengan uji Spearman Rank di peroleh nilai $p < 0,003$ yang lebih kecil dari 0,05.

2. Penelitian yang dilakukan Arianto (2016:15) di STIK Bina Husada Pamlembang dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar”, dengan jenis penelitian kualitatif menunjukkan hasil Internet merupakan suatu teknologi baru yang bias menghubungkan berbagai data dan informasi secara mendunia, yang dimana setiap orang bisa dengan bebas mengaksesnya. Internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Dengan adanya internet maka bias meningkatkan mutu kualitas bangsa, Khususnya pelajar, dengan adanya internet ini maka akan memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi pelajar.

Hal ini disebabkan oleh dengan adanya internet, maka dapat memudahkan pelajar baik itu mengerjakan tugas sekolahnya maupun untuk mencari berbagai informasi dan pengetahuan yang ada didalam internet. Dengan demikian seorang pelajar yang sering membuka

internet terutama membuka situs-situs pendidikan maka akan membuat dirinya itu memiliki wawasan yang luas, dan tidak akan ketinggalan dengan kemajuan zaman, yang akhirnya akan berimbas pada peningkatan nilai prestasi pelajar tersebut. Namun selain dari manfaat, internet juga memiliki dampak negatif bagi generasi penerus yang membuka internet. Apakah internet itu memberikan manfaat untuk pelajar atau dampak negatif pelajar tergantung pada diri pelajar itu sendiri. Apabila internet digunakan untuk meningkatkan prestasi, maka akan memberikan banyak manfaat untuk pelajar. Namun apabila digunakan untuk sesuatu yang negatif maka akan memberikan dampak yang negatif juga untuk diri pelajar

Dari pernyataan di atas banyak persamaan-persamaan disetiap pernyataan, seperti bermain *game* secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan dampak negatifnya lebih besar. Sedangkan perbedaan dari kedua pernyataan tersebut yaitu pernyataan pertama lebih membahas terhadap dampak berlebihan bermain *game online*, sedangkan pernyataan kedua lebih dominan membahas tentang motivasi belajar terhadap perilaku membolos untuk bermain *game online*.

3. Menurut kamus Macmillan (2009- 2011:225) *Game* adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan Menurut

Eddy Liem (2010:11), Direktur Indonesia Gamer, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007:111) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu *game online* hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini *game online* bisa diakses menggunakan *handpone*. Rata-rata saat ini seorang pemain memainkan game online dengan menggunakan handpone dan jaringan internet yang memadai. Di dalam handpone biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *Google Play Store*. Di *Google Play Store* terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam *game online*.

4. Menurut (Winkel, 2004:134), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan 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. Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik. Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar, sehingga akan memperoleh efektifitas dalam proses pembelajaran.

5. Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan online ini di ikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan online itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan online berdampak *game online* buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan online dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. Contohnya salah satu club di *game Audition*

AyoDance yang ada di Samarinda yang diberi nama *WaltDisneyInc*. Club ini terbentuk karena adanya rasa solid dari sesama pemain ayo dance yang ingin selalu main bersama dalam tiap waktu. Dalam club ini ada peraturan yang harus ditaati seperti memiliki user seperti Line ID atau pin BB, mengganti nick sesuai dengan nama club dan selalu menghargai masalah pribadi yang ada pada membernya. Member club ini sendiri ada beberapa di luar pulau, dan ada member yang di satu kota. Club ini sering mengadakan atau saling mengajak untuk main bareng atau biasa di singkat (mabar) di rumah anggota jika masih dalam kawasan satu kota. *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum (Trismarindra, 2007:45). Soleman (2009:234) melihat bahwa sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan.

6. Nisrinafatin (2020:54) *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu *game online* hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini *game online* bisa diakses

menggunakan *handpone*. Rata-rata saat ini seorang 118 pemain memainkangame online dengan menggunakan handpone dan jaringan internet yang memadai. Di dalam *handpone* biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *Google Play Store*. Di *Google Play Store* terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam *game online*. Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu.

7. Srinafatin (2020:18) Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi

belajar akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar, sehingga akan memperoleh efektifan dalam proses pembelajaran. tu jaganya untuk bermain game online.

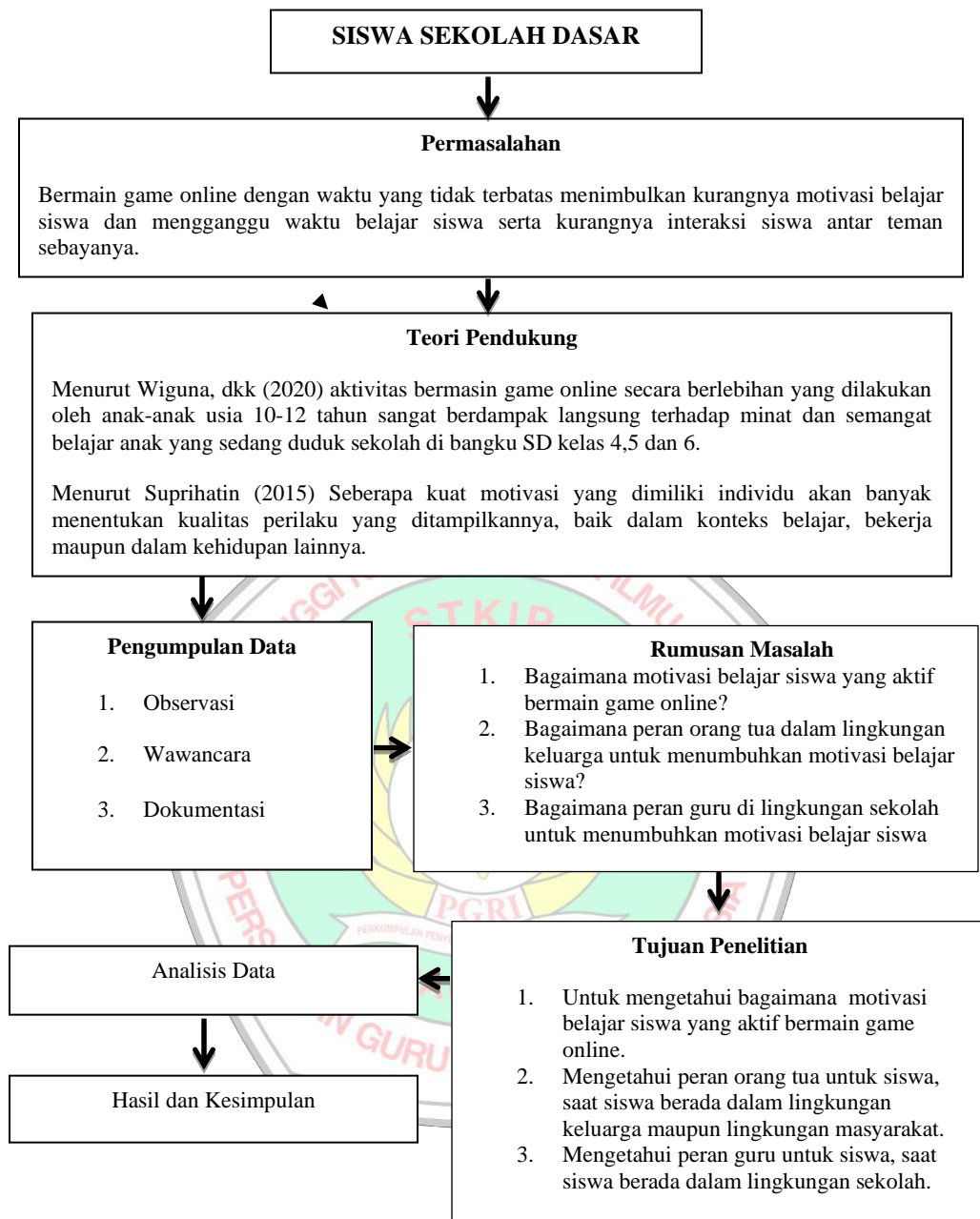
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian kualitatif merupakan kumpulan deskripsi kata dan bagan yang berguna untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian melalui tahapan atau alur. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dimulai dari studi awal yang dilakukan di SDN Bubakan 1. Peneliti mengawali dengan mengenal lingkungan sekolah yang akan dijadikan objek maupun subjek penelitian, mulai dari peneliti menemukan masalah dalam motivasi belajar siswa yang memiliki kebiasaan yang aktif bermain *game online*.

Masalah yang muncul adalah seperti siswa yang aktif bermain *game online* dan malas bermain dengan sebayanya dan akan lebih memilih bermain *game* sendiri. Selain itu siswa juga akan malas mengerjakan pekerjaan rumah contohnya mengerjakan PR ataupun membantu orang tua. untuk itu peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi diperlukan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online*. Wawancara diperlukan untuk memperkuat hasil observasi, wawancara dilakukan pada teman-teman siswa terkhusus untuk sekelasnya, wali kelas juga orang tua siswa. Dokumetasi ini berbentuk foto

dan video dalam kesehariannya. Setelah penelitian secara menyeluruh, data tersebut peneliti analisis dan menghasilkan kesimpulan pada penelitian ini. Berkaitan dengan uraian diatas perlu pengkajian mendalam sebagai kerangka berpikir berikut ini:





Bagan . 2.1

Kerangka Pikir