

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Motivasi Belajar

2.1.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang memunculkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dicapai itu dapat tercapai. Motivasi merupakan dorongan energi yang datang dalam diri seseorang untuk mendapatkan keputusan dan keinginan guna meningkatkan prestasi dan untuk mencapai tujuan. (Rizki Ariantoro, 2016)

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki itu dapat tercapai (Sardiman, 2016). Menurut Winkel faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya suasana “jaman modern”, yang mendorong untuk bersenang-senang sebanyak mungkin tanpa usaha yang merupakan kegiatan belajar (Dewandari, 2013). Hal ini yang membuat motivasi belajar pada siswa menjadi berkurang karena keinginan siswa hanya

untuk bersenang-senang tanpa mempedulikan kewajibannya sebagai siswa, yaitu belajar dan mendapatkan prestasi akademik yang baik di sekolah. Dalam (Theresia et al., 2019)

(Uno, 2017), mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Motivasi belajar menurut Asrori (2007) diartikan sebagai suatu dorongan yang berasal dari seseorang, sadar atau tidak sadar, untuk bertindak dengan tujuan tertentu dalam pikiran, usaha yang dapat menyebabkan individu atau sekelompok orang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam (Jannah et al., 2017)

Menurut para ahli di atas, dari pengertian tertentu tentang motivasi belajar, motivasi belajar adalah dorongan yang datang baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang dapat menimbulkan semangat dan semangat belajar, dan kegiatan belajar itu memberikan arah belajar. menyimpulkan bahwa itu menyediakan tujuan yang ingin Anda capai.

2.1.2. Fungsi Motivasi

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam aktivitas yang mempengaruhi intensitas aktivitas. Ketika suatu motif mendorong

seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Menurut Sardiman (2018), fungsi motivasi ada 3 yaitu:

- a. Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, mendorong manusia untuk bertindak. Motivasi dalam hal ini adalah penggerak di balik setiap kegiatan yang dilakukan.
- b. Menentukan arah tindakan, arah tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Pilih tindakan, yaitu, putuskan tindakan mana yang diperlukan untuk mencapai tujuan, dan sisihkan tindakan yang tidak sesuai dengan tujuan itu.

Selanjutnya, Sukmadinata (2011), mengatakan bahwa motivasi memiliki 2 fungsi, yaitu:

- a. (Directional function) Dalam kegiatan pengarahan, motivasi berperan dalam menggerakkan individu menuju atau menjauhi tujuan yang ingin dicapai. Jika tujuan atau goal adalah apa yang diinginkan orang tersebut, maka motivasi berperan untuk mendekatkannya. Di sisi lain, motif non-tujuan berperan jika individu tidak menginginkan tujuan.
- b. Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (activating and energizing function) Tindakan atau aktivitas yang tidak termotivasi atau sangat lemah motivasinya dilakukan dengan cara yang serius dan tanpa arah dan cenderung tidak membuahkan

hasil dalam banyak kasus. . Sebaliknya jika motivasinya tinggi atau kuat, maka akan dilakukan dengan kesungguhan, tujuan, dan semangat, serta peluang berhasilnya tinggi. Dalam (Asti Yuliana Dewi, 2019).

2.1.3. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut (Winkel, 2004) motivasi belajar di sekolah lazim dibedakan atas dua bentuk, yaitu :

a. Motivasi Ekstrinsik

Kegiatan belajar dimulai dan dilanjutkan berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang belum tentu berkaitan dengan kegiatan belajar itu sendiri. Perlu ditegaskan bahwa dorongan atau daya dorong belajar berasal dari pengenalan akan suatu kebutuhan, tetapi kebutuhan itu sebenarnya dapat dipenuhi melalui kegiatan lain, tidak harus melalui kegiatan belajar.

b. Motivasi Intrinsik

Motivasi ini ada hubungannya dengan faktor dalam diri anak. Untuk membangun motivasi intrinsik anak, ini merupakan cara guru untuk memotivasi siswa dengan menanyakan kembali apa cita-citanya, apa yang dibutuhkan untuk mencapai cita-citanya, dsb dapat dilakukan dengan cara yang merangsang. Siswa bertambah dan siswa muncul dengan sendirinya.

Menurut pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar yang ada pada diri siswa diantaranya motivasi intrinsik dan

motivasi ekstrinsik. motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, tanpa adanya rangsangan dari luar, sebaliknya motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat adanya rangsangan dari luar diri siswa. Dalam (Ali & Dwikurnaningsih, 2019).

2.1.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari kondisi luar diri siswa.

a. Faktor Internal

1) Faktor fisik dan Mental

Kondisi siswa yang sakit menyebabkan ia tidak dapat menyerap pelajaran dengan baik dan lalai dalam mengikuti pembelajaran. Upaya mencapai pola makan juga berdampak pada siswa dalam kondisi fisik yang sehat atau kurang optimal. Kesehatan mental siswa yang bersangkutan adalah keadaan emosi siswa tersebut. Siswa yang tidak dapat mengontrol emosinya akan kesulitan untuk menyerap pelajaran dengan baik

2) Faktor Bakat

Bakat adalah kemampuan bawaan. Siswa yang tidak berbakat berjuang untuk memperoleh keterampilan yang tidak sesuai

dengan bakat mereka. Dan seorang siswa yang memiliki bakat tertentu tetapi tidak memiliki motivasi untuk mengembangkannya adalah menyia-nyiakannya.

3) Faktor Minat Belajar

Siswa yang tidak tertarik pada suatu mata pelajaran biasanya tidak memiliki motivasi untuk belajar. Rendahnya minat belajar menyebabkan siswa mengabaikan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sekalipun kondisi fisik dan lingkungan siswa mendukung pembelajarannya, percuma saja jika tidak berminat.

4) Faktor Konsentrasi

Konsentrasi dalam belajar diperlukan konsentrasi untuk menerima informasi yang dipelajari. Siswa yang motivasi belajarnya rendah cenderung sulit untuk memusatkan konsentrasi pada belajarnya. Begitu juga dengan siswa yang sulit memusatkan konsentrasinya maka akan enggan untuk belajar.

5) Faktor Kepercayaan Diri

Siswa yang memiliki kurang rasa percaya diri tinggi dalam belajar akan kesulitan menyerap materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

6) Faktor Komitmen Pada Tugas

Pengikatan diri terhadap tugas, yang biasa disebut komitmen pada tugas merupakan salah satu faktor internal pada motivasi belajar. Jadi siswa yang mempunyai komitmen pada tugas rendah, maka memiliki motivasi yang kurang dalam belajar.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan Sosial Sekolah

Lingkungan sosial sekolah itu seperti para guru beserta staf, selainitu teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Sikap guru yang simpati dan memperhatikan suri tauladan yang baik dapat menunjang siswa dan dorongan positif bagi kegiatan belajar siswa.

2) Faktor Keluarga

Setiap orang tua mempunyai sikap yang berbeda beda dan berbeda juga cara mendidiknya, selain itu faktor hubungan orang tua dan anak serta factor ekonomi juga dapat mempengaruhi.

3) Faktor Media dan Lingkungan Sosial

Meliputi bioskop, TV, *smartphone*, Komputer (*game*, *instagram* dll), surat kabar, majalah, buku-buku komik. Lingkungan sosial meliputi teman bergaul, lingkungan tetangga, aktivitas dalam masyarakat.

4) Teman Sebaya

Teman sebaya Pengaruh teman sebaya menjadi faktor ekstrinsik yang sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika siswa bergaul dengan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka siswa tersebut akan mengikuti teman-temannya. Namun jika siswa bergaul dengan teman yang kurang mendukung minat belajar, maka akan menyebabkan siswa enggan untuk belajar.

5) Lingkungan Tempat Tinggal

Lingkungan tempat tinggal merupakan kondisi sosial masyarakat di lingkungan tempat tinggal siswa. Jika siswa tinggal di lingkungan yang tidak mendukungnya untuk belajar, maka kecil kemungkinan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Siswa yang hidup dalam komunitas masyarakat yang heterogen yang sering terjadi kegaduhan, kebisingan, keributan, pertengkaran, kemalingan, perkelahian, dan sebagainya sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat yang heterogen.

Adapun menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015), unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

- b. Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
- c. Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Dengan demikian, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.
- d. Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, perkelahian antar siswa akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya, kampus sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
- e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Lingkungan belajar dan pergaulan siswa mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa televisi dan film semakin menjangkau

siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar siswa.

- f. Upaya guru membelajarkan siswa. Adalah upaya guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan materi, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi siswa menjadi lemah atau kurang.

2.1.5. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (2018), menyebutkan bahwa motivasi memiliki indikator sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Sebagaimana yang di kemukakan oleh Hamzah B. Uno (2016) bahwa hakikat motivasi belajar dalah dorongan internal dan eksternal

pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Pada umumnya pada beberapa indikator atau unsur yang mendukung, Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hakikat motivasi belajar adalah adanya dorongan, baik dari luar maupun dari dalam diri siswa untuk mengadakan suatu perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator yang mendukungnya.

2.1.6. Instrumen Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diukur dengan :

1. *Academic Motivation Scale* (AMS) oleh Vallerand dkk (1992).

Pada kuesioner AMS terdiri dari 28 butir pernyataan yang terdiri dari pernyataan *favourable* dan *unfavourable* mengukur tujuh jenis motivasi. Ketujuh jenis motivasi tersebut merupakan turunan jenis motivasi yaitu, *intrinsic motivation*, *extrinsic motivation* dan *motivation* yang ada pada *self determination theory* (Vallerand et al, 1992). Hasil analisis koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,879.

2. Kuesioner motivasi belajar menurut Sadirman (2018). Kuesioner ini berjumlah 28 pertanyaan untuk mengukur motivasi belajar yang meliputi tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai 0,778

Instrument yang akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar yaitu kuesioner dari penelitian Ika Nurjannah Arif dengan judul “Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Murid SMP Inpres di Gowa” dengan konsep teori Sadirman (2018) yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai 0,778 yang artinya baik untuk digunakan sebagai salah satu alat ukur. Kuesioner ini berjumlah 28 pertanyaan untuk mengukur motivasi belajar yang meliputi tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal dengan kriteria hasil 28-70 motivasi rendah, dan 71-112 motivasi tinggi.

2.2. Konsep Bermain *Game Online*

2.2.1. Definisi Bermain *Game Online*

Menurut Aji (2012) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan.

Menurut Febrian (2007) game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Jadi bermain game online adalah perilaku yang terbentuk sebagai hasil dari kegiatan bermain game online melalui jaringan internet yang melibatkan tiga ranah yaitu fisik motorik, kognisi dan sosio-emosional. Dalam (Ali & Dwikurnaningsih, 2019).

Game menurut Neumann & Morgenstern (dalam, Arizona & Galih 2013) yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Senada dengan pendapat di atas Adams (2010: 3) juga mengemukakan game adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi,

simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan internet, melalui komputer, laptop, handphone, dan tab. Dalam (Jannah et al., 2017).

Selama BDR berlangsung, banyak anak Indonesia tidak menyukai sistem tersebut. Kegiatan ini dianggap sebagai kegiatan tidak efektif karena banyak dari mereka tidak memahami pembelajaran selama BDR berlangsung dibandingkan dengan sistem tatap muka. Akibatnya, banyak anak yang memilih untuk bermain game online dari pada belajar selama kegiatan BDR berlangsung. Game online adalah salah bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan lifestyle yang sedang di gandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak (Musthafa, 2019).

2.2.2. Kecanduan Game Online

Kecanduan adalah aktivitas atau zat berulang yang mungkin memiliki efek negatif. Kecanduan *game online* adalah kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, atau yang lebih dikenal sebagai gangguan kecanduan internet (Yohanes, 2017).

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mendefinisikan kecanduan game online sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif pada video game atau game komputer yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Meskipun memiliki masalah pengguna

tidak dapat mengendalikan penggunaan game online yang berlebihan tersebut.

Menurut Feprinca (2018) kecanduan game online adalah situasi dimana bermain game menjadi kepuasan dan kesenangan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang ulang kegiatan yang menyenangkan untuk bermain game online. Kecanduan game online juga merupakan perilaku seseorang yang ingin bermain game online terus menerus dan menghabiskan banyak waktunya sehingga individu tersebut tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Davison dalam Astuti, 2018 mengungkapkan bahwa ciri-ciri kecanduan cenderung bertahap dan bersiklus. Indikator individu yang kecanduan game online memiliki beberapa atau semua karakteristik berikut:

- 1) Merasa cemas, tertekan, dan marah jika tidak sedang bermain *game*.
- 2) Rasakan ke dalam saat bermain.
- 3) Bahkan jika seseorang tidak lagi menyukainya, tetaplah bermain.
- 4) Teman atau anggota keluarga mulai berpikir bahwa karena permainan tersebut, ada masalah pribadi.
- 5) Masalah dalam kehidupan sosial.
- 6) Masalah keuangan atau masalah hubungan dengan orang lain.

2.2.3. Aspek Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens dkk (2009) terdapat tujuh aspek kecanduan *game online* antara lain :

a. Kepentingan (Salience)

Bermain *game* menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang serta mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa *game* sangat mengasyikan membuat ketagihan serta tidak bisa mengontrol perilaku sehingga menggunakannya secara berlebihan. Pemain *game online* akan selalu memikirkan *game* tersebut sehingga hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk *game online*.

b. Toleransi

Proses dimana seseorang mulai bermain *game* secara berlebihan atau sangat sering dengan demikian seseorang tersebut akan terbiasa untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Pemain biasanya kesulitan untuk berhenti dan malah menambah waktunya untuk bermain *game online*.

c. Mood

Modification Mood Modification sebelumnya diberi label euphoria, mengacu pada tinggi atau seringnya dalam sebuah kegiatan, Namun disini mood modification dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari masalah dan stress, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang

akibat bermain game online. Pada mood modification pemain akan merasakan perubahan mood yang akan meningkat menjadi lebih baik apabila bermain game online.

d. Kekambuhan

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal saat bermain *game online*. Pada saat pemain *game online* ingin mengurangi waktu bermain *game*nya, tetapi bila sudah dalam tahap kecanduan pemain akan kesulitan untuk mengurangi waktu bermain *game onlinenya* dan kembali ke pola awal saat bermain *game online*.

e. Menarik Diri (Withdrawal)

Menarik diri berkaitan dengan adanya emosi yang tidak menyenangkan dan adanya pengaruh pada fisik apabila bermain *game* dikurangi atau dihentikan, Karena hal tersebut pencandu *game online* jadi semakin sulit menarik diri dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan.

f. Konflik

Konflik mengacu pada semua perasaan interpersonal yang terjadi karena bermain *game* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi antara pemain *game* dan orang lain disekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen, pengabaian serta kebohongan. Ketika pemain *game online* sudah dalam tahap kecanduan pemain biasanya akan menghabiskan waktu untuk bermain *game online*

dan hal tersebut dapat menyebabkan konflik pada orang-orang disekitar pemain.

g. Masalah

Masalah disini mengacu pada permasalahan yang terjadi karena seseorang bermain *game online* secara berlebihan. Masalah terutama menyangkut masalah dalam aktivitas disekolah, pekerjaan, kehidupan sehari-hari. Masalah yang juga timbul dalam diri individu mungkin yang berkaitan dengan tidak bisanya seseorang tersebut mengontrol dirinya.

2.2.4. Jenis – jenis *Game Online*

Game online bisa memiliki jenis yang banyak, menurut Fiutami *game* bisa dikategorikan menjadi 3 jenis *game* yaitu:

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

Jenis *game* ini salah satu jenis *game* dimana seorang pemain dapat menghubungkan atau bisa berinteraksi dengan pemain yang lain. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan tokoh yang dimainkannya. Pada permainan ini sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) dan tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.

Permainan ini memiliki gambar *game* yang kooperatif yang membuat pemain merasa ingin bermain terus menerus atau kecanduan. Contoh pada permainan MMORPG adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Seal Online*, *Ran Online* Dll.

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

Jenis *game* yang didalamnya terdapat suatu kegiatan yang berupa mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengelolaan sumber daya alam. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan yang menguntungkan bagi karakter virtual.

MMORTS merupakan *game* yang menggabungkan Real Time Strategi dan banyak pemain secara bersamaan diinternet. Contoh permainan ini *adalah Command An Conqueror, War Carft, Simcity Dll.*

c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online Firsh Person Shooter*)

Games ini merupakan salah satu jenis internet yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan yang lain, karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut sebagai permainan pertarungan. Biasanya dalam permainan ini hanya ada pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri-sendiri atau bisa membentuk sebuah kelompok atau tim dalam melawan musuh. Pada jenis *game* MMOFPS hanya sedikit yang baru dibuat, karena pada jenis ini sangat banyak jumlah pemain saat bermain bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis pada internet. Contoh permainan

MMOFPS yang terkenal adalah *Counter Strike* (CS). Dalam (Sifa, 2021)

2.2.5. Dampak Bermain *Game*

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.

a. Dampak Positif *Game Online*

Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/Level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Dampak positif *game online* antara lain :

1) Meningkatkan konsentrasi.

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

2) Meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya.

3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.

4) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.

5) Meningkatkan kemampuan mengetik.

Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

b. Dampak Negatif *Game online*

1) 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*.

2) Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal- mahal. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

3) Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari.

4) Pemborosan uang.

Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet di rumah. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Menurut (Masya & Candra, 2016), menyebutkan *game online* memiliki beberapa pengaruh positif dan negatif bagi siswa. Efek positif *game online* pada siswa meliputi :

- 1) Orang tua dapat lebih mudah memantau hubungan seksual siswa.
- 2) Gaya berpikir siswa akan lebih aktif.
- 3) Refleksi siswa akan bereaksi lebih cepat.
- 4) Pelajar dapat mengekspresikan emosi dengan bermain *game*.
- 5) Siswa menjadi lebih kreatif.

Pada saat yang sama, dampak negatif dari permainan online pada siswa antara lain:

- 1) Siswa kurang tertarik untuk belajar dan sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online*.
- 2) Siswa akan meluangkan waktu dari rencana studi untuk bermain *game online*.
- 3) Waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar dan membantu orang tua sepulang sekolah akan terbuang percuma karena selalu digunakan untuk bermain *game online*.

- 4) Uang yang seharusnya digunakan untuk membayar uang sekolah dialihkan untuk bermain *game online*.
- 5) Peserta didik akan kehilangan waktu dan hanya akan fokus bermain *game online*.
- 6) Kebiasaan makan yang tidak teratur.
- 7) Siswa yang emosional juga akan merasa kesal dengan bermain *game online*.
- 8) Terkadang hanya untuk bermain *game online* dan diabaikan oleh siswa.
- 9) Siswa sering membolos karena permainan favorit mereka.

Dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan negative, ketika melakukan sesuatu hal secara berlebihan akan menimbulkan efek yang tidak baik bahkan merugikan diri sendiri. Jadi gunakanlah *game online* secara tidak berlebihan agar tidak berdampak negative bagi pemain khususnya yang masih mempunyai tanggung jawab untuk belajar. Dalam (Rizki Ariantoro, 2016).

2.2.6. Faktor penyebab bermain *game online*

Menurut Aqila Smart (dalam Masya dan Candra, 2016) hal ini menunjukkan bahwa masyarakat yang gemar bermain *game online* terbiasa bermain *game online* dari waktu ke waktu. Beberapa orang tua menggunakan *game online* sebagai obat penenang untuk anaknya, jika dilakukan berulang kali maka anak tersebut terbiasa bermain *game online* sebagai berikut :

1) Kurangnya perhatian dari orang terdekat

Beberapa orang berpikir bahwa jika mereka memahami situasinya, mereka akan berpikir bahwa mereka ada. Jika mereka mendapat perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama orang tuanya, mereka akan bahagia. Dalam hal ini, untuk mendapat perhatian, orang tersebut akan berperilaku tidak menyenangkan terhadap orang tuanya, karena hal ini akan menyebabkan orang tua waspada dan mengawasinya

2) Depresi

Sebagian orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dengan bermain *game online* dapat menghilangkan rasa cemas dan masalah-masalah yang ada, maka lama kelamaan akan menyebabkan kecanduan.

3) Kurang Kontrol

Orang tua memanjakan anaknya dengan menyediakan fasilitas yang mereka butuhkan, sehingga lebih mengutamakan kebutuhan daripada kebutuhan, dalam hal ini mereka cenderung menjadi ketagihan. Biasanya, anak yang tidak terkontrol akan berperilaku berlebihan.

4) Kurang Kegiatan

Kurangnya aktivitas dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya aktivitas, bermain *game online* biasanya menjadi pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Tingkah laku seseorang tidak hanya terbentuk di dalam keluarga. Di sekolah, bermain dengan teman juga bisa memengaruhi perilaku seseorang. Artinya, meskipun tidak memperkenalkan *game online* kepada seseorang di rumah, mereka akan terbiasa dengan *game online* karena adanya interaksi sosial di luar rumah.

6) Pola Asuh

Pola asuh juga sangat penting bagi tingkah laku seseorang, terutama tingkah laku anak, oleh karena itu orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anak sejak dini. Karena kesalahan orang tua dalam membesarkan anak dapat menyebabkan anak meniru tingkah laku orang tuanya.

2.2.7. Instrumen Kecanduan Bermain *game*

Adiksi bermain *game online* dapat diukur menggunakan :

1. *Internet Addiction Test* (IAT) atau disebut juga dengan *Young Internet addiction Test* (YIAT20). Terdiri dari 8 item modifikasi kriteria *pathological gambling* (perilaku berjudi patologis) dalam DSM 4 (Young, 1998) dan 20 item tentang rutinitas harian,

kehidupan sosial, produktivitas dan aktivitas tidur, dengan jenis respon *5-point scale*. *Cronbach Alpha* dari keseluruhan instrumen adalah sebesar 0,889 dalam meta analisis (Frangos, & Sotiropoulos, 2012)

2. *Chen Internet Addiction Scale-Revised* (CIAS-R) (2003). Terdiri dari 26 item dengan *Cronbach Alpha* instrumen sebesar 0,93 (Laconi, Rodger, Chabrol, 2014)
3. *Internet Effect Scale* (IES). Memiliki dua bagian : bagian pertama untuk menanyakan informasi demografis dan lama waktu bermain, bagian kedua berformat dikotomi (ya/tidak) terdiri dari tujuh skala mengenai dampak internet yang berbeda dengan enam subkala tentang dampak negatif dan tujuh skala dampak positif (Suhail & Bargees, 2006)
4. *Generalized Problematic Internet Use Scale 2* (GPIUS2). Memiliki *Cronbach Alpha* sebesar 0,93, terdiri dari 15 item meliputi komponen preferensi untuk berinteraksi sosial secara *online*, menggunakan internet untuk regulasi *mood*, penggunaan internet secara kompulsif, *cognitive preoccupation* dengan internet, serta dampak negatif (Caplan, Williams & Yee, 2007)
5. *Game Addiction Scale* (GAS). Memiliki dua versi, instrumen 21 item dengan *Cronbach Alpha* sebesar 0,94 pada uji validitas pada tahun 2007 dan sebesar 0,92 pada tahun 2008, instrumen 7 item dengan *Cronbach alpha* sebesar 0,86 pada uji validitas pada tahun

2007 dan sebesar 0,81 pada tahun 2008. Kedua instrumen dinilai dengan *5-point scale*. (Lemmens et.al., 2009)

Instrument yang akan digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* yaitu menggunakan kusioner *game addict scale* karena item-itemnya yang lebih spesifik mengukur adiksi bermain *game online*, bukan penggunaan internet/komputer secara umum. dari penelitian yang sudah teruji validitas dan reabilitasnya dengan nilai 0,770 yang artinya baik untuk digunakan sebagai salah satu alat ukur. Kusioner ini berjumlah 7 pertanyaan untuk mengukur kecanduan *game online* yang mengukur berdasarkan tujuh kriteria : *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *whithdrawl*, *conflict* dan *problems* dengan hasil ukur kecanduan ringan 14-21, dan kecanduan tinggi ≥ 22 .

2.3. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Mts Kuningan.

kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer *game* Addiction (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Dalam (Ulfa, 2017).

Kecanduan bermain game online dapat berdampak buruk pada sosial, psikis, ataupun fisik. Secara sosial, hubungan dengan teman bahkan menjadi lebih renggang, pergaulan hanya sebatas di dunia game online sehingga terisolir dari lingkungan sekitar, sulit berkomunikasi dengan orang lain, serta perilaku menjadi kasar. Secara psikis, pikiran akan terus menerus memikirkan game online sehingga menjadi sulit untuk berkonsentrasi terhadap studi bahkan bolos dari pelajaran demi bermain game online tersebut. Hal ini juga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak tersebut di sekolahnya. Secara fisik, berpengaruh terhadap kondisi kesehatan antara lain merusak saraf mata dan otak akibat terpapar radiasi cahaya (Anhar, 2014). Dalam (Theresia et al., 2019).

Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang memunculkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dicapai itu dapat tercapai. Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pada pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Motivasi belajar adalah suatu proses dimana individu mempunyai dorongan penggerak untuk melakukan aktifitas demi mencapai tujuan dalam belajar. Dalam (Theresia et al., 2019).

2.4. Kerangka Konseptual

2.1 Kerangka Konseptual



Sumber : Lemmens, (2009), Sadirman, (2018)