

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Game online*

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman, perubahan tersebut sangat bisa kita lihat contohnya pada tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Pada era saat ini khususnya remaja, mereka lebih suka terhadap permainan modern karena mereka beranggapan bahwa permainan modern lebih menyenangkan dan menantang. Salah satu dari permainan modern yaitu *game online*.

Game online adalah kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak dizaman modern ini. secara bahasa *game* berasal dari bahasa inggris *games* yang memiliki arti permainan. Dalam pembahasan kali ini permainan yang disebut adalah permainan yang dimainkan melalui sebuah alat, seperti komputer, laptop, smartphone dsb. Sedangkan *online* adalah sesuatu yang terhubung dengan internet.

Khabibur Rohman pada Poetoe dalam bukunya menyatakan bahwa, *game online* adalah permainan yang menggunakan internet sehingga *user* dari tempat berbeda-bedapun dapat bermain bersama dalam satu waktu. Kemunculan *game online* ini berawal dari tahun 2000-an dan terus menjadi trend hingga saat ini, hal ini dikarenakan *server* pada

game online terus diperbarui sehingga permainan tidak membosankan dan semakin tertantang dengan hal baru.²¹

Seiring berjalannya waktu *game online* tidak lagi harus terhubung menggunakan jaringan kabel, yang mana pemainnya hanya bisa bermain dengan teman yang terbungung dalam satu jaringan kabel. Tetapi pada era modern ini *game online* bisa dimanipulasi menggunakan jaringan nirkabel sehingga semua orang dari belahan dunia manapun bisa bermain bersama dalam satu permainan.

Pada dasarnya *game* diciptakan untuk bersenang-senang dengan menggunakan aturan menang dan kalah. Dengan tujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan merefleksikan otak setelah seharian bekerja yang cara pemakaiannya menggunakan *syber internet*.

Adapun tipe-tipe permainan pada *game online* sebagai berikut

a. *First person shooter*

Game ini mengambil sudut pandang orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada di *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dan menggunakan senjata militer

b. *Cross-platform online*

Game ini dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online menggunakan PC maupun hardware

²¹ Khabibur Rohman, *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. Jurnal Perempuan dan Anak <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index>. diakses 22 November 2019

c. *Real time strategi*

Game ini merupakan game yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya dimanipulasi oleh banyak karakter secara group.²² Dengan adanya tipe-tipe tersebut menjadikan *gemers* / pemain lebih tertantang untuk memainkan kelevel lebih tinggi.

2. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

menurut Sardiman dalam bukunya menyatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya dan upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, selanjutnya menurut Hamzah dalam bukunya menyatakan bahwa motivasi adalah sebuah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan menurut MC. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.²³

Menurut Brophy yang dikutip oleh Petri pada *Science and Physics Education Journal* menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademik

²² Hardiansyah Masya, *Faktor-Faktor Yang.....* Hlm. 154

²³ Sulaiman, *Pemanfaatan Perpustakaan dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Matematika siswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspmarticleview2438> diakses pada 29 November 2019 14:42

yang berarti dan bermanfaat, serta mencoba mendapatkan manfaat akademis dari kegiatan akademik tersebut.²⁴

Motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran, hal ini sangat ditekankan terhadap peserta didik dengan tujuan memunculkan semangat baru untuk mengikuti proses pembelajaran

Menurut Hamzah Uno dalam M. Syarif Sumantri menyatakan bahwa “motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan yang ingin ingin dicapainya”.²⁵ dengan kata lain motivasi belajar adalah suatu dorongan pada diri seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan ketrampilan, pemahaman, dan pengalaman.

Hamzah Uno juga menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang sedang belajar. Dorongan internal adalah suatu dorongan atau motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang yang didorong oleh motivasi dari luar diri seseorang. Sedangkan dorongan eksternal adalah dorongan yang muncul karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang tersebut.²⁶

²⁴ Petri dkk, *Analisi Motivasi Mahasiswa dalam Belajar Fisika*, jurnal *science and physics education journal*) vol.1 no. 2 juni 2018
<http://sjournal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/article/view/269> diakses pada 26 November 2019 09.32

²⁵ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pres), 2015, Hal.378

²⁶ *Ibid*, Hal. 379

sehingga adanya perubahan lingkah laku dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Adanya keinginan untuk mencapai sukses dan keberhasilan.
- 2) Adanya dorongan untuk belajar
- 3) Adanya harapan terhadap cita-cita dimasa depan
- 4) Lingkungan yang kondusif yang dapat memicu semangat seseorang untuk belajar lebih giat.
- 5) Kegiatan pembelajaran yang menarik

Oleh karena itu, seseorang yang termotivasi untuk belajar dapat dilihat dari beberapa indikator yang sudah dijelaskan diatas.

b. Tujuan motivasi

Secara umum motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak agar dalam diri seseorang terdapat keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga memperoleh tujuan yang ingin dicapainya. Bagi seorang *leader* tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan anggotanya dalam berusaha meningkatkan prestasi kinerjanya, sehingga tercapai tujuan organisasi yang dipimpinnya. Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk mendorong para peserta didik agar timbul keinginan untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan dan tercapai indikator-indikator yang telah ditetapkan oleh kurikulum sekolah.

c. Indikator motivasi

Motivasi belajar merupakan dorongan mental seseorang baik internal maupun eksternal yang didorong karena adanya kebutuhan

untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar guna mencapai prestasi yang diinginkan. Menurut Brophy yang dikutip oleh Petri pada *Science and Physics Education Journal* menjelaskan bahwa indikator motivasi sebagai berikut:

- 1) Motivasi instrinsik, motivasi ini adalah motivasi yang melakukan sesuatu karena dirinya menyukai hal tersebut. Peserta didik yang termotivasi secara intrinsik mereka akan senang ketika mampu menguasai materi, mampu memecahkan masalah yang dihadapinya, dan dapat berkonsentrasi secara penuh terhadap permasalahan yang dihadapinya.
- 2) Motivasi ekstinsik, motivasi ini adalah motivasi yang dilakukan karena ada kaitannya dengan tujuan hidup. Misalnya, peserta didik yang mengerjakan tugas akan termotivasi jika tugas tersebut diperlombakan pada suatu kompetensi.
- 3) Teguh dalam pendirian, merupakan kemampuan untuk mengontrol atas apa yang dilakukannya dan tidak mudah goyah terhadap permasalahan yang dihadapinya.
- 4) Percaya diri, hal yang dimaksud disini adalah kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan suatu pencapaiannya.
- 5) Tekun dalam menghadapi tugas, dapat bekerja secara terus menerus tanpa putus asa dalam jangka waktu yang panjang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

- 6) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang dihadapi
 - 7) Dapat mempertahankan pendapatnya
 - 8) Tidak mudah melepas hal hal yang diyakini
 - 9) Senang mencari dan memecahkan permasalahan²⁷
- d. Macam-macam motivasi belajar.
- 1) Motivasi belajar dilihat dari dasar pembentukannya
 - a) Motivasi bawaan , yaitu motivasi yang dibawa sejak lahir tanpa harus dipelajari.
 - b) Motivasi yang dipelajari, yaitu motivasi yang timbul karena sengaja dipelajari. Contohnya dorongan untuk belajar suatu ilmu dengan tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya.
 - 2) Motivasi jasmani dan rohani

Beberapa ahli mengemukakan bahwa motivasi dibagi menjadi dua hal yaitu motivasi jas mani dan motivasi rohani. Motivasi jasmani adalah sebuah insting, nafsu dan reflek yang muncul dari diri seseorang. Sedangkan motivasi rohani adalah suatu kemauan untuk mencapai sesuatu.
 - 3) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

W. S. mengemukakan dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

 - a) motivasi intrinsik adalah kegiatan yang belajarnya dimulai dari penghayatan suatu keinginan dan dorongan yang secara

²⁷ Petri dkk, *Analisi Motivasi.....*, hal.2-3

mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar, hal tersebut ada karena terdapat kemauan dari dirinya sendiri. Motivasi intrinsik meliputi:

- (1) Dorongan kognitif
- (2) Adanya cita-cita dan tujuan yang jelas
- (3) Mencapai hasil belajar yang tinggi demi penghargaan terhadap diri sendiri.
- (4) Memberikan apresiasi terhadap diri sendiri karena kepuasan yang telah didapat.

b) Motivasi belajar ekstinsik adalah motivasi belajar yang kegiatan belajarnya dilanjutkan berdasarkan kebutuhan, hal tersebut tidak mutlak berhubungan dengan belajar itu sendiri. Sebenarnya motivasi belajar ekstrinsik ialah bukan masalah ada atau tidaknya pengaruh dari luar melainkan adanya pengaruh yang ingin dipengaruhi dalam bentuk motivasi. Yaitu:

- (1) Belajar demi memenuhi kewajiban
- (2) Belajar demi menghindari hukuman
- (3) Belajar demi meningkatkan gengsi
- (4) Belajar demi tuntutan.²⁸

²⁸ Muhammad Syarif Syamsuri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta:Rajawali Pers), 2015, Hal. 381-382

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses dalam diri seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Menurut teori Gestalt belajar merupakan suatu proses perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Menurut teori ini kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar dan juga dalam memahami materi tersebut²⁹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman dan pengetahuan baru dan lebih mendalam sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif.

Sedangkan pengertian menurut para ahli yaitu, hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjito yang dikutip oleh Sulaiman adalah hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.³⁰

Hasil belajar yaitu perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan

²⁹ Amalia Rizki Pautina, *Aplikasi Teori Gestalt dalam Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 6 No. 1, 2018 <http://journal.iaingorontalo.ac.id> diakses pada 29 November 2019 23:50

³⁰ Sulaiman, *Pemanfaatan Perpustakaan.....*hal.3

psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar ini juga diperkuat oleh Nawawi dalam K.Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.³¹

b. Tujuan hasil belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan secara kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klarifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar menbaginya menjadi tiga rana penting yaitu:

- 1) Ranah kognitif, hal ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut dengan kognitif tingkat rendah dan keempat yang berikutnya merupakan kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif, haal ini berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu, penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar ranah psikomotorik meliputi ketrampilan dan kemampuan tindak.³²

³¹ Ahmad santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana) cet.4 2016 hal.5

³² Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya) 2014. Hal.44

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi dan bahan ajar. Semakin tinggi nilai dari ketiga aspek tersebut maka semakin baik pula hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam suatu lembaga tersebut.

c. Tes sebagai alat penilaian hasil belajar

Tes sebagai alat pengukur hasil belajar adalah sebuah pertanyaan yang ditunjukkan kepada peserta didik dengan tujuan mendapatkan jawaban, tes ini bisa saja berupa lisan (tes lisan), tulisan (tes tulis) dan tindakan (tes perilaku). Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan ajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Walaupun demikian, dalam batasan tertentu tes juga bisa digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam bidang afektif dan psikomotor.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis atau jasmani sangat mempengaruhi aktivitas belajar. Keadaan

jasmani yang sehat akan berpengaruh lain dengan jasmani yang kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, maka peserta didik harus menjaga pola hidup sehat mereka, dengan cara makan-makanan yang bergizi, nutrisi yang cukup, dan istirahat yang cukup juga. Karena jika pola hidup tidak seimbang maka mengakibatkan dampak buruk bagi peserta didik ketika pelajaran berlangsung, seperti mudah mengantuk, kurang fokus, mudah lelah dan lain sebagainya.³³

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar diri seseorang yang mempengaruhi belajar anak, antara lain:³⁴

a) Faktor yang berasal dari orang tua.

Faktor ini biasanya dipicu oleh pola asuh peserta didik, karena beragamnya pola asuh anak seperti pola asuh demokratis, pola asuh otoriter dan pola asuh *laissez faire*. Pola asuh tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing masing bagi peserta didik.

b) Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah.

Banyak faktor yang mempengaruhi dari lingkungan sekolah, seperti guru, mata pelajaran yang tempuh, metode pelajaran yang digunakan, teman sebangku, tempat duduk yang kurang nyaman dan lain sebagainya. perlu diketahui bahwa guru juga

³³ Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta:Ar Ruzz Media)2010, Hal. 19

³⁴ *Ibid*,..... Hal,25

berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik yaitu menyangkut kepribadian guru dan cara mengajarnya. Jika guru menggunakan metode yang cenderung membosankan maka peserta didik kurang bisa menangkap pelajaran yang disampaikan guru sehingga peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

c) Faktor yang berasal dari masyarakat.

Anak tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat sangat kuat terhadap pendidikan anak. Pengaruh lingkungan masyarakat bahkan sangat sulit dikendalikan. Mendukung atau tidaknya perkembangan anak masyarakat juga sangat mempengaruhi, karena anak berkecimpung dimasyarakat.

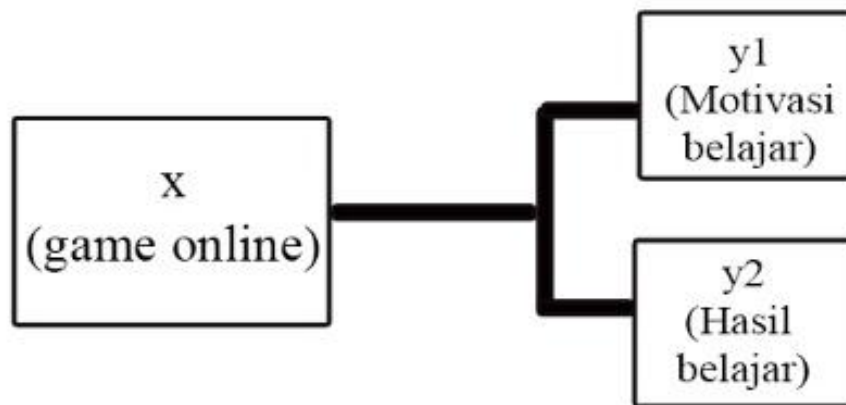
B. Penelitian terdahulu

Adapun hasil penelitian mengenai hubungan ketergantungan *game online* yaitu sebagai berikut

1. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Madya Nefriza Mitra (2019), yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Hasil belajar Siswa di SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi” dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perubahan hasil belajaran yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan game online, dalam penelitian ini juga dijelaskan bahwa Adanya pengaruh negatif antara tingkat kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa, juga banyak anak yang mengalami penurunan hasil belajar siswa dikarenakan terlalu sering bermain game online. Pendekatan yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kuantitatif, dan dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu variabel terikat saja.
2. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Zulfikar Ali yang berjudul “Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019” dalam penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar ini dijelaskan bahwasannya Ho ditolak hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara bermain game online dengan motivasi belajar anak dengan arah hubungan negatif yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula motivasi belajar siswa tersebut. hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar meskipun tidak secara langsung. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan variabel terikat satu saja yaitu motivasi belajar.

C. Kerangka berfikir



Gambar 2.1 kerangka berfikir

Di era globalisasi ini teknologi berkembang sangat pesat salah satunya yaitu internet, dalam internet ada berbagai hal positif maupun negatif, jika seseorang tidak bisa memfilter maka mereka akan terjerumus dalam hal-hal yang tidak diinginkan. Dalam internet juga terdapat *game online* yang dapat dimainkan oleh siapapun. *Game online* ini bertujuan

untuk mengurangi rasa jenuh dan merefleksikan otak setelah seharian bekerja. Dalam hal ini peneliti ingin meneliti mengenai pengaruh ketergantungan *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk mengetahui siapa saja yang bermain game, juga menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, dan tes sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang bermain game online dan peserta didik yang tidak bermain game online sehingga ada perbandingan antar keduanya

