

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Dampak *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game atau permainan biasanya diciptakan untuk kesenangan atau hiburan, namun kadang-kadang juga digunakan untuk alat pendidikan. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu. Untuk membuat sebuah *game*, pembuat *game* membuat deskripsi terlebih dahulu yang akan menceritakan *game* yang akan dibuat. Selain itu dalam pembuatan *game* dibutuhkan juga desain *game* yang sederhana untuk mempermudah membuat *game*. Dari desain yang telah dibuat, dapat diketahui elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*, misalnya karakter *player*, karakter musuh, model serangan dan sebagainya. Gambar, *background image*, lagu dan lain-lain merupakan elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*.

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua

kata itu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.¹

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet.²

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.³

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan baik secara individu maupun berkelompok dibelahan dunia manapun.

Game online bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.

Game online adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu

¹ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

² Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 148–58.

³ M. Dawang, *Desain Game*, (Jakarta: ebook, 2005), hal. 51.

server dan *client*. *Server* adalah penyediaan layanan *gameing* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Dan di zaman modern ini tidak hanya komputer (PC) tetapi *handphone* juga dapat digunakan sebagai sarana bermain *game online*.

Melihat berbagai pendapat mengenai game diatas bisa dipahami bahwa *game* merupakan permainan yang didesign dengan berbagai karakter *game*, dengan menawarkan fitur-fitur yang menarik perhatian para *gamers* (pemain *game*) dengan menggunakan teknik atau metode animasi, dimainkan dengan aturan-aturan tertentu, dengan tujuan serius dan juga sebagai hiburan saja dengan kata lain *refreshing* (adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghibur diri dan dilakukan dengan cara bersenang-senang supaya diri merasa senang dan dapat mengembalikan semua inspirasi serta dapat menghilangkan semua rasa lelah dalam tubuh)

2. Dampak bermain *Game Online*

Dampak menurut KBBI adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.⁴ Dampak *Game Online* adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif terhadap diri seseorang yang disebabkan oleh permainan *game online*.

Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*.

⁴ KBBI (kamus Besar Bahasa Indonesia). <https://kbbi.web.id/pengaruh>, diakses pada tanggal 1 Januari 2022, jam 11.40 wib

Menurut para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu *level* atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.⁵

Dalam Al-Qur'an Surah Muhammad ayat 36 yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ٱلْعَاقِبَةُ إِنَّ ٱلَّذِينَ هُمْ يُؤْتُونَكَم مِّنْهُم مَّا أُجْرَتُهُمْ وَلَا يَسْئَلُونَكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia menyukai hiburan dunia atau hal-hal yang menyenangkan. *Game online* merupakan salah satu hiburan yang mudah dinikmati oleh sebagian orang. Banyak orang tertarik pada *game online* ini terutama anak-anak dan remaja. Namun, pada kenyataannya intensitas yang tinggi dalam bermain *game* membuat individu mengalami kecanduan yang dapat berakibat buruk bagi tingkah laku pemainnya.

Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus.

⁵ S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online* (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81.

- a. Dampak Negatif dari bermain *game online* antara lain ialah:⁶
1. Dapat menurunkan kesehatan.
 2. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
 3. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
 4. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
 5. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
 6. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keranjinan main *game online*.
 7. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.
- b. Adapun dampak positif dari bermain *game online* antara lain:
1. Meningkatkan konsentrasi.
 2. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
 3. Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
 4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
 5. Meningkatkan kemampuan membaca.
 6. Meningkatkan kemampuan mengetik.
 7. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

⁶ Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online.*(Online).(2015).Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positifdan-negative-bermain-game.html> (diakses pada tanggal 30 Mei 2018).

8. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres.
9. Mendapat teman baru.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.⁷

Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.⁸

Menurut Woodworth dalam Wina Sanjaya bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang

⁷ Departemen pendidikan dan kebudayaan, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1989, h. 593

⁸ Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya. 2016. h. 229

terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari *motive* yang dimilikinya.⁹

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden dalam Wina Sanjaya bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya *motive* yang dimiliki orang tersebut.¹⁰

Dalam kaitannya dengan belajar, maka motivasi adalah segenap upaya untuk menggerakkan dan memberikan rangsangan kepada anak didik baik yang lahir dari hati nurani anak didik itu sendiri (motivasi intrinsik) dalam hal meningkatkan prestasi belajarnya ataukah dilakukan oleh guru, orang tua, atau lingkungan (motivasi ekstrinsik). Sedangkan belajar adalah berlatih, berusaha untuk mendapatkan pengetahuan.¹¹

Menurut Wasty Soemarto, motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar itu demi mencapai tujuan.¹²

Indikator yang digunakan untuk mengukurnya adalah kecendrungan

⁹ Wina Sanjaya. *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana. 2010. H.250

¹⁰ Wina Sanjaya. *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana. 2010. H.251

¹¹ Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen*, Jakarta: Pustaka Amani, 1998, h.31

¹² Wasty Soemarto, *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta, 1990, h. 194.

siswa untuk mengulangi pelajaran di rumah, kerajinan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, minat siswa untuk mengikuti berbagai kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan prestasinya di sekolah, seperti kegiatan ekstra kurikuler.

2. Macam-macam motivasi belajar

Menurut Djamarah motivasi ada dua, yaitu:¹³

- a. Motivasi Intrinsik. Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh oranglain.
- b. Motivasi Ekstrinsik. Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan. Atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu. Menghasilkan suatu perubahan tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

3. Peran motivasi dalam belajar dan pembelajaran

¹³ Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta Gunarsa : Jakarta 2011, h.54-55

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, Termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Menurut ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain dalam: (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar. Secara rinci peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut: ¹⁴

- a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah di lalunya.
- b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.
- c. Motivasi menentukan ketekunan belajar Motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya apabila

¹⁴ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Rajawali Pers: Jakarta, 2016, h.156-158

seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar

4. Indikator-indikator motivasi belajar

Menurut B. Uno indikator motivasi belajar meliputi:¹⁵

- a. adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya ketertarikan dalam belajar

5. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:¹⁶

- a. Berlangsungnya kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan pada pencapaian suatu tujuan atau cita-cita. Cita-cita mempengaruhi motivasi belajar, karena siswa yang sudah memiliki cita-cita sebelumnya, ia akan termotivasi untuk belajar tentang ilmu yang dapat menghantarkannya mewujudkan cita-cita.
- b. Kemampuan siswa untuk belajar Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memotivasi diri untuk belajar.

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h.54-56

¹⁶ .Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Rajawali Pers: Jakarta, 2016, h.146-148

- c. Kondisi siswa Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani (fisik) dan rohani (psikologi) yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Kondisi jasmani yang sehat membuat siswa mudah memusatkan perhatian dalam belajar. Kondisi rohani yang sedang dalam suasana hati senang membuat siswa lebih semangat untuk belajar.
- d. Kondisi lingkungan Siswa yang mempunyai kondisi lingkungan yang baik maka ia mudah termotivasi untuk belajar seperti kondisi tempat tinggal yang aman, bersih dan nyaman ataupun kondisi lingkungan kehidupan bermasyarakat disekitarnya.
- e. Unsur-unsur dinamis dalam kegiatan belajar Faktor ini berkaitan upaya guru dalam mengelola perangkat pembelajaran, lingkungan seperti gedung, suasana, dan lain-lain dengan baik sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk belajar.
- f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa Upaya guru dalam membelajarkan siswa di Sekolah dapat di lakukan dengan penanaman nilai-nilai karakter melalui kebiasaan.
- g. Adanya penghargaan berupa pujian, hadiah dan wujud apresiasi lainnya dapat memacu motivasi belajar siswa.
- h. Adanya kegiatan menarik dalam belajar.