

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Winkel (2004), motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sardiman (2011) menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Menurut Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan *internal* dan *eksternal* pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Jadi, motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak yang ada dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Motivasi sangat dibutuhkan oleh anak untuk melakukan kegiatan belajar. Karena tanpa adanya motivasi belajar, seseorang tidak akan mungkin mengembangkan kemampuannya secara optimal. Dengan adanya motivasi untuk belajar, seseorang bukan hanya ingin belajar tetapi juga mendapat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kenikmatan dengan melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan belajar.

2. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011), indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukan karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu, dan keberhasilan anak didik disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

3) Adanya harapan akan cita-cita

Harapan didasari pada keyakinan bahwa siswa dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak didik. Pernyataan seperti “bagus”, ‘hebat” dan lain-lain.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami dan dihargai. Kegiatan belajar seperti diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat dan lain sebagainya.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Pengaruh lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.



3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada lima faktor yang mendasari perubahan motivasi belajar menurut Winkel (2004), yaitu:

1. Kehidupan di luar lingkungan sekolah menawarkan banyak bentuk rekreasi yang dapat membuat orang merasa puas.
2. Pengaruh dari teman sebaya yang tidak menghargai prestasi tinggi dalam belajar di sekolah.
3. Kekaburan mengenai cita-cita hidup sesudah tamat pendidikan sekolah.
4. Keadaan keluarga yang kurang menguntungkan, karena sejak kecil anak kurang ditantang untuk memberikan prestasi yang patut dibanggakan atas dasar usahanya sendiri.
5. Sikap kritis sejumlah orang muda terhadap masyarakat.

Dari lima faktor yang mendasari perubahan motivasi belajar tersebut, adiksi bermain *game online* termasuk kedalam faktor yang pertama.

4. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Sardiman (2011) menjelaskan ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat

Motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Motivasi sebagai penentu arah perbuatan

Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. Disini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga.

c. Motivasi sebagai penyeleksi perbuatan

Motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

5. Perbedaan Motivasi Antara Laki-laki dengan Perempuan

Perbedaan motivasi belajar antara laki-laki dengan perempuan menurut

Ormrod (2008) adalah:

a. Motivasi Belajar Laki-laki

Laki-laki cenderung memiliki kepercayaan yang lebih tinggi dari pada perempuan terhadap kemampuan akademik mereka dan ekspektasi yang lebih tinggi akan kesuksesan di masa depan. Namun laki-laki lebih cenderung terlibat dalam perilaku yang tak ada kaitannya dengan tugas dan perilaku perintangan diri. Sebagai akibatnya mereka meraih prestasi yang jauh di bawah potensinya.



b. Motivasi Belajar Perempuan

Perempuan lebih peduli dengan performa yang baik di sekolah. Mereka berusaha lebih keras dalam tugas, mendapatkan nilai lebih tinggi dan lebih sering lulus.

B. Adiksi Bermain *Game Online*

1: Pengertian Adiksi Bermain *Game Online*

Menurut Soetjipto (2007), adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kumat-kumatan, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang diulang-ulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu. Freman (2008) mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet.

Selanjutnya Weinstein (2010) menyatakan adiksi *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian adiksi bermain *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* yang ditandai dengan bermain *game online* yang diulang-diulang oleh seseorang untuk memuaskan dirinya.



2. Kriteria Adiksi Bermain *Game Online*

Menurut Lemmens (2009) adapun kriteria adiksi bermain *game online* di antaranya adalah *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain *game* yang telah ditetapkan. Pemain *game* yang memiliki ≥ 4 dari 7 kriteria tersebut merupakan indikasi pemain *game online* yang mengalami adiksi bermain *game online*. Adapun penjelasan ketujuh kriteria tersebut sebagai berikut:

- a. *Salience* yaitu pemain selalu memikirkan dan menghabiskan waktu luangnya untuk dapat bermain *game* sepanjang waktu.
- b. *Tolerance* yaitu waktu bermain *game* seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game*.
- c. *Mood modification* yaitu seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain *game* untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain *game*.
- d. *Relapse* yaitu seorang pemain tidak dapat mengurangi waktu bermain *game*.
- e. *Withdrawal* yaitu seorang pemain merasa tidak enak, marah, atau stres jika tidak bisa bermain *game*.
- f. *Conflict* yaitu seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain *game* sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya.



- g. *Problems* yaitu seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain *game* secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.

3. Dampak Bermain *Game online*

Bermain *game online* dapat berdampak negatif yaitu dampak yang dapat memberikan hal yang kurang baik bagi penggunanya. Diantaranya yaitu:

- a. Berkurangnya sosialisasi

Game online membuat kecanduan karena dalam *game* dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu anak biasanya lebih menyita waktu dengan *game* yang dia sukai. Akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan anak-anak lain dan hanya menikmati kesendirian dengan *game* tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

- b. Sulit berkonsentrasi

Untuk anak yang mengalami kecanduan *game online*, membuat mereka susah berkonsentrasi dalam pelajaran. Hal ini disebabkan pikirannya selalu ingin bermain *game* dan ingin segera pulang sekolah untuk bermain *game* bersama tema-temanya *game* nya.

- c. Sulit berekspresi dan berinteraksi

Dengan terbiasa berinteraksi satu arah yaitu depan monitor saja, membuat anak sulit untuk mengekspresikan diri sendiri. Dengan otak anak yang terkenal sangat lincah, aktif dan penuh eksplorasi sedikit



demis sedikit akan tumpul bila kehidupannya hanya dalam satu ruangan saja.

d. Lupa segala hal

Misalnya seperti lupa makan, minum dan tidak olahraga. Hal ini akan menyebabkan badan mudah terkena penyakit. Radiasi yang dipancarkan monitor juga dapat merusak mata dan juga saraf. Hal ini terbukti sering ditemui pemain *games* yang sering menggunakan kacamata (gudangkesehatan.com).

C. Kerangka Berfikir

Menurut Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan *internal* dan *eksternal* pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator diantaranya yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi sangat dibutuhkan oleh anak untuk melakukan kegiatan belajar. Karena tanpa adanya motivasi belajar, seseorang tidak akan mungkin mengembangkan kemampuannya secara optimal. Dengan adanya motivasi untuk belajar, seseorang bukan hanya ingin belajar tetapi juga mendapat kenikmatan dengan melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan belajar.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang termotivasi kuat memiliki energi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat diumpamakan dengan kekuatan mesin pada sebuah mobil. Mesin yang berkekuatan tinggi menjamin lajunya mobil, walaupun jalannya mendaki dan membawa muatan berat. Namun motivasi belajar tidak hanya memberikan kekuatan pada daya upaya belajar, tetapi juga memberikan arah yang jelas. Mobil yang bertenaga mesin kuat, dapat mengatasi banyak rintangan yang ditemukan di jalan, namun belum tentu memberikan kepastian bahwa mobil akan sampai di tempat yang dituju. Hal itu tergantung dengan sopir. Maka dalam bermotivasi belajar siswa sendiri berperan baik sebagai mesin yang kuat atau lemah, maupun sebagai sopir yang memberikan arah atau tidak punya tujuan.

Sebaliknya, siswa yang tidak termotivasi kuat dengan kata lain motivasi belajarnya rendah atau menurun, tidak akan memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar. Winkel (2004) menyatakan, gejala-gejala menurunnya motivasi belajar siswa ialah berkurangnya perhatian siswa pada waktu pelajaran, kelalaian dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah, penundaan persiapan bagi ulangan atau ujian sampai saat akhir, pandangan “asal lulus, asal cukup” dan lain sebagainya. Menurut Winkel, yang mendasari penyebab munculnya gejala menurunnya motivasi belajar disebabkan oleh lima faktor, salah satu faktornya yaitu kehidupan diluar lingkungan sekolah menawarkan banyak bentuk rekreasi yang dapat membuat orang merasa puas seperti bermain.

Menurut Hurlock (1980), permainan yang disukai anak saat berusia 10 tahun adalah permainan yang bersifat persaingan, dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan serta tidak semata-mata pada kegembiraan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syaifudin Kasim Riau

Permainan yang disukai anak-anak disekolah dasar yang berusia sepuluh tahun zaman sekarang yaitu *game online*. Hal itu karena *game online* permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan serta bernuansa persaingan yang kuat.

Game online menurut Kim dkk (2002) adalah permainan atau *game* yang bisa dimainkan oleh ratusan bahkan ribuan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Namun apabila siswa bermain *game online* secara terus-menerus tanpa mengenal waktu hingga lupa dengan kegiatan positif yang lain seperti mengerjakan pr dan mengulang pelajaran, maka akan menyebabkan siswa menjadi kecanduan atau adiksi bermain *game online*.

Adiksi bermain *game online* menurut Soetjipto (2007) yaitu suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu seperti bermain *game online*. Lemmens (2009) menyatakan ada tujuh kriteria adiksi bermain *game online* diantaranya adalah *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan



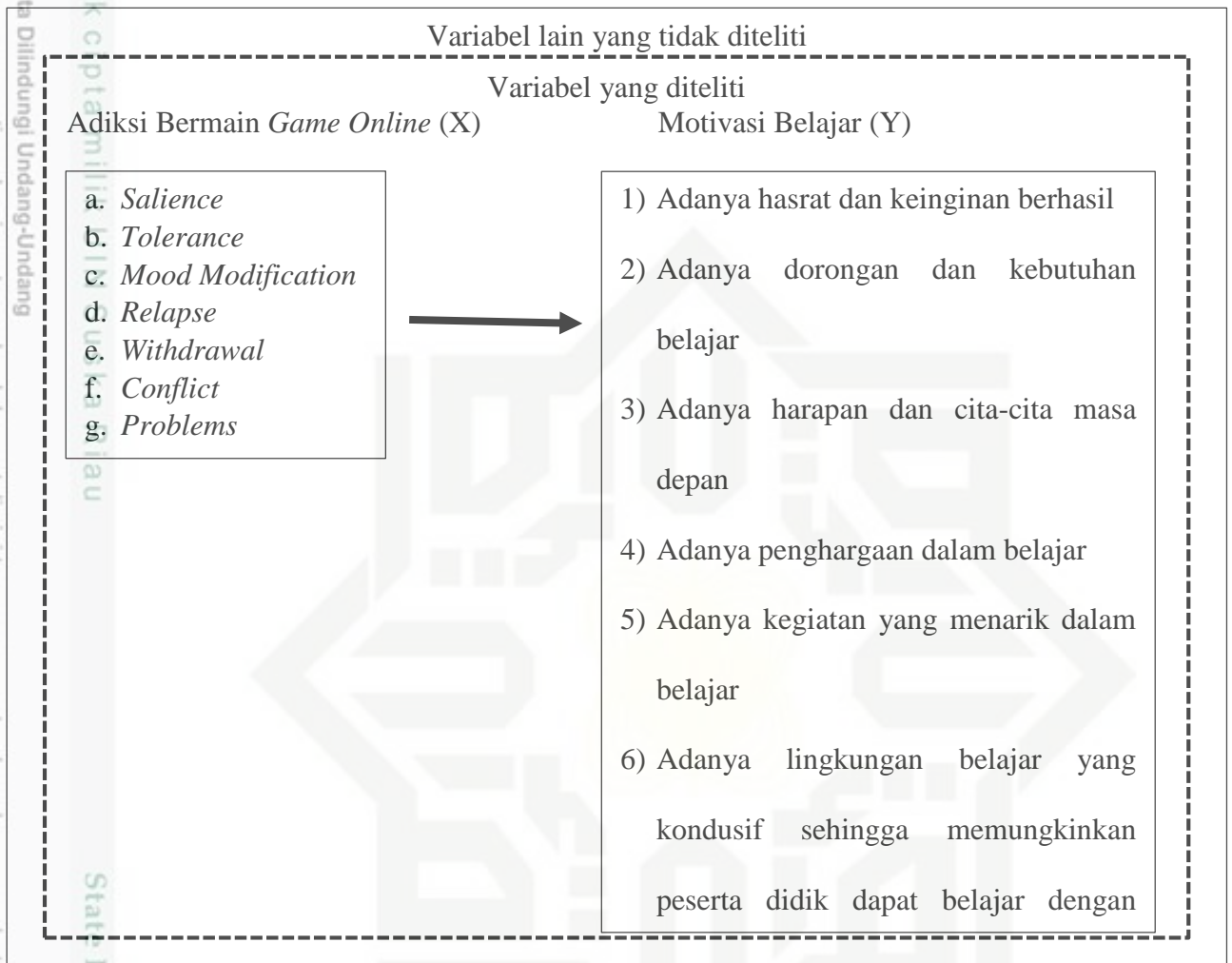
sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Angela (2013) bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang kecanduan atau adiksi bermain *game online* waktu belajar dan bersosialisasinya akan berkurang bahkan tidak ada, ini dikarenakan mereka memfokuskan diri hanya untuk bermain. Tanpa disadari *game online* mempengaruhi perubahan motivasi belajar didalam diri siswa. Semakin sering bermain *game online* motivasi belajar akan ikut menurun dengan sendirinya. Ini disebabkan kelelahan yang terjadi setelah bermain, maka ketika dirumah lebih memilih beristirahat daripada belajar sehingga waktu untuk belajar bahkan mengulang kembali pelajaran tidak ada. Dengan ini tidak jarang anak tidak konsentrasi bahkan sibuk sendiri ketika mengikuti pembelajaran dikelas.

Semakin tinggi adiksi bermain *game online*, maka semakin rendah motivasi belajar pada anak usia 10 – 11 tahun Sekolah Dasar Negeri di Pekanbaru. Dan sebaliknya, semakin rendah adiksi bermain *game online* maka akan semakin tinggi motivasi belajar pada anak usia 10 – 11 tahun Sekolah Dasar Negeri di Pekanbaru.

Adapun hubungan antara variabel dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1



D. Hipotesis

Adanya hubungan negatif antara adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Semakin meningkat adiksi bermain *game online* maka semakin menurun motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Sebaliknya, semakin menurun adiksi bermain *game online* maka semakin meningkat motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.