

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. *Game online*

1. Sejarah permainan *game online* di Indonesia

Untuk sejarah *game online* menurut Reviandhika. (2012). Tersedia: <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> [diakses 1 Juni 2016 Pukul 19.26 WIB].

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Masa kejayaan *game online* pertama, ketika *Ultima Online*, *EverQuest*, dan *Asheron's Call* tidak memiliki saingan. Sukses pertama ketiga *game* inilah yang memberikan inspirasi bagi

perusahaan-perusahaan lain untuk memulai membuat *game online* mereka sendiri.

Mulainya persaingan Mei 2001–April 2002. Pada masa ini perkembangan *EverQuest* dan *Asheron's Call* menurun drastis, bahkan *Ultima Online* kehilangan pelanggannya. Ini disebabkan karena sejumlah *game online* baru memasuki pasar dengan keunikannya masing-masing. Selain itu, pembatalan Electronic Arts untuk membuat *Ultima Worlds Online: Origin* atau *Ultima Online 2* juga membuat para pemain kecewa. Electronic Arts memilih untuk berkonsentrasi pada terus mengembangkan *Ultima Online* dan melebarkan sayap ke pasar Asia.

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki computer maupun jaringannya. Sekitar tahun 2001 *game online* muncul di Indonesia, yang diawali dengan munculnya *game online* keluaran yang bernama *Nexia online*. Setelah itu banyak *game online* yang ada di Indonesia, mulai dari yang berbau *action*, *sport*, maupun *RPG(role-playing game)*. Sudah banyak pula *game-game* masuk ke Indonesia dari tahun 2001 sampai sekarang.

Menurut *Ligagame Indonesia*(ligagames.com), “*game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG(role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.”

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk dalam menerima masuknya *game online*. Bisnis warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang tak kelak selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online*.

2. Pengertian *game online*

Game online berasal dari bahasa inggris. *game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata on dan line dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dengan server yang lain.

Pergertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta *games* di Indonesia : “ *game*

online adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol *game* biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya.”

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *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 server dan client. Server adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan client adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan server.

Sebagai pembanding Webster Dictionary edisi tahun 1913 mendefinisikan istilah *game* sebagai “*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.*”

Pada ensiklopedia Wikipedia definisi *game* lebih mendalam: “*...is a recreational activity involving one or more players, defined by a) a*

goal that the players try to reach, and b) some set of rules that determines what the players can do. Games are played primarily for entertainment or enjoyment”.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

- a. Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain
- b. Ada sejumlah aturan yang menentukan batas-batasan tindakan yang bisa dilakukan pemain
- c. Tindakan pemain diluar batas-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang.

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan beberapa bentuk jaringan komputer , menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game* . Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara. 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 .

3. Tipe- tipe *game online*

Tipe-tipe *game online* dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

a. Berdasarkan permainan

First Person Shooter (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

1) *Real-Time Strategy*,

Real-Time Strategy merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

2) *Cross-Platform Online*,

Cross-Platform Online merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan hardware/console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

3) *Browser Games*,

Browser game merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat

memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

4) *Massive Multiplayer Online Games*,

Massive Multiplayer Online Games adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

b. Berdasarkan teknologi grafis

- 1) *Game 2 Dimensi*, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani system. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- 2) *Game 3 Dimensi*, *game* bertipe 3 Dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (angle) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 Dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

c. Berdasarkan cara pembayaran

Cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari *gamesnya*. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) *Pay Per Item*, *game* yang berada pada category ini merupakan *game* yang bisa diinstall atau dimainkan secara gratis, dan *game* ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang (item) langka yang tidak pernah dijumpai pada permainan. Jenis *game* seperti ini yang paling dijumpai di Indonesia. Contoh: Gunbound, Ragnarok, Ghost Online,dll.
- 2) *Pay per Play*, *game* ini harus dibeli dan diinstal secara legal karena pada saat diinstal *game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke internet langsung dan apabila yang diinstal adalah program bajakan maka secara otomatis system akan memblokirnya. Contoh: War of Warcraft,dll.

4. Dampak positif *game online*

Dampak *Game online* terhadap anak bisa berdampak positif ataupun negatif. Masa anak-anak adalah masa bermain. Anak-anak tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya.

Menurut (Musikah, 2009, h 48) dampak positif *game online* antara lain adalah :

- a. *Game* itu membuat orang pintar
- b. Ketajaman mata yang lebih cepat
- c. Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita
- d. Meningkatkan kemampuan membaca
- e. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
- f. Mengusir stres
- g. Memulihkan kondisi tubuh
- h. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik

Selain itu beberapa dampak positif bermain *game online*, yaitu :

1) Menghilangkan Stress

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online*, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online*, masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan.

2) Menambah Konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan *game online* memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. Selain itu, *game online* juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang memainkannya.

3) Meningkatkan Kinerja Otak

Terkadang beberapa permainan dalam *game online* sama sepertinya juga sebagai bahan pembelajaran, sehingga apabila kita tidak bermain *games* secara berlebihan maka juga akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita.

4) Membuat Lebih Pintar

Penelitian di Universitas Inggris menyebutkan bahwa pecinta *game online* yang bermain *games* selama 18 jam selama seminggu akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan juga mata, bahkan bisa setara dengan kemampuan para atlet.

5) Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer

Biasanya dalam memainkan *game online*, pasti membutuhkan komputer dan juga koneksi internet yang bagus, maka dari itu para pencinta *games* pun mulai mencoba untuk mencari berbagai komputer yang memiliki komponen yang bagus, sehingga mereka pun mengerti bagaimana cara membangun komputer agar menjadi lebih baik.

5. Dampak negatif *game online*

Dampak negatif *game online* ini diantaranya tersedia didalam: <https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/> [diakses 25 Juli 2016 Pukul 19.19 WIB].

Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Perlu sebuah ketegasan dari orang tua dalam mengontrol kegemaran anak-anak mereka dalam memainkan permainan tersebut.

Menurut KPAI, *game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan anak, berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:

a. Dari segi jasmani (Kesehatan menurun)

Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

b. Dari segi psikologis (Gangguan mental)

Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Permainan online yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang, hal tersebut sangat beralasan karena dunia di dalam permainan online ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap: pemalu, minder, kurang percaya diri, manja dan bersifat kekanak-kanakan.

c. Dari segi waktu (Dapat mempengaruhi prestasi belajar anak)

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal. Pada orang dewasa, *game online* dapat mempengaruhi produktivitas mereka di tempat kerja, sehingga bila tidak segera dihentikan, maka tidak menutup kemungkinan akan berujung dengan pemecatan.

d. Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Permainan online juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah, mereka terpaksa harus datang ke warnet yang menyediakan permainan-permainan tersebut dan otomatis harus mengeluarkan uang. Biaya pemakaian listrik di rumah pasti juga akan mengalami

pembengkakan, khususnya bagi mereka yang menggunakan komputer desktop selama berjam-jam tanpa henti.

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.

e. Dari segi social (Kesulitan bersosialisasi dengan orang lain)

Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut.

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif *game online* bagi pelajar antara lain adalah sebagai berikut :

1) Menimbulkan kecanduan

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 karena peningkatan pembelian

gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. 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. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

3) Terbengkalai kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

4) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan

menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

Pada bulan Juli kemarin, dunia permainan android mendapatkan permainan baru yaitu *game* pokemon go. Permainan yang mampu menarik minat pengguna android dengan sangat cepat. Permainan pokemon go cepat mendapat jutaan player diseluruh dunia, karena *game* ini sangat menantang dan bisa dijadikan ajang pamer antar pemain pokemon go. Permainan ini dianggap berbahaya oleh pemerintah Indonesia karena permainan ini digemari oleh setiap kalangan masyarakat mulai dari kanak-kanak hingga dewasa, dari rakyat sampai pada kalangan pejabat. Permainan ini akan mengganggu kinerja seorang pelaksana tugas pemerintah dan permainan ini dapat mengetahui lingkungan sekitar Indonesia yang dapat menyebabkan ancaman karena ditakutkan bisa untuk memata-matai.

Sebagai penutup, *game online* adalah salah satu bukti nyata dari kemajuan teknologi masa kini, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sangat gemar memainkannya. Kini, setelah memahami bahwa *game online* memiliki potensi mendatangkan pengaruh buruk bagi pengguna yang memainkannya secara tidak proporsional.

B. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu,

terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/memdesak (Sardiman, 2010. H.73)

Menurut Mc. Donald. Dalam (Sardiman, 2010. H.73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald. Ini mengandung tiga elemen penting yaitu :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan setiap energi didalam sistem “ *neoro pshycological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoala kewajiban, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirancang karena adanya tujuan jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan proses respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dari ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai suatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan

berlanjut pada persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.

Motivasi berasal dari kata Latin "*movere*" yang berarti dorongan atau menggerakkan. Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal (Malayu S.P Hasibuan,2001:141).

Menurut G.R Terry (dalam J. Smith D.F.M 2003:130), motivasi dapat diartikan sebagai suatu usaha agar seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan semangat karena ada tujuan yang ingin dicapai. Manusia mempunyai motivasi yang berbeda tergantung dari banyaknya faktor seperti kepribadian, ambisi, pendidikan dan usia.

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila didalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, sebab tanpa mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari, maka kegiatan belajar mengajar sulit untuk mencapai keberhasilan. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut sebagai motivasi.

Dengan motivasi orang akan terdorong untuk bekerja mencapai sasaran dan tujuannya karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan dan manfaatnya. Bagi siswa motivasi ini sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa ke arah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta menanggung resiko dalam belajarnya.

Pendapat lain mengatakan bahwa motivasi berawal dari kata “motif”. Sardiman (2005:73) menyatakan bahwa motif adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif tersebut, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Dari beberapa uraian diatas, maka motivasi dapat diartikan sebagai suatu usaha yang ada dalam diri individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Pada tahap awal akan menyebabkan siswa merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan suatu kegiatan belajar. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa motivasi akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan. Seorang anak akan terdorong untuk melakukan sesuatu bila merasa suatu kebutuhan itu penting bagi dirinya. Kebutuhan ini menimbulkan keadaan tidak seimbang, rasa ketegangan yang meminta pemuasan agar kembali kepada keadaan seimbang yaitu rasa kepuasan dalam diri.

2. Tipe-tipe Motivasi

Motivasi dibagi menjadi dua tipe atau kelompok yang umum dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi intrinsik.

“Motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena ada dalam diri setiap individu suatu dorongan untuk melakukan sesuatu” (Sardiman A M,2005:89). Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki tujuan untuk menjadi

orang yang terdidik dan ditunjukkan dengan tingginya aktivitas yang dilakukan, terutama aktivitas dalam belajar. Dorongan yang menggerakkan tersebut bersumber pada suatu kebutuhan yaitu kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik.

Motivasi instrinsik juga sering disebut motivasi murni, motivasi yang timbul dari dalam diri siswa dan tidak dipengaruhi dari luar, misalnya:

1. Belajar karena ingin tahu pemecahannya
2. Keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu
3. Keinginan untuk memperoleh informasi pengetahuan
4. Keinginan untuk sukses
5. Keinginan untuk diterima orang lain

b. Motivasi ekstrinsik

Motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar (Sardiman A M,2005:90). Motivasi ekstrinsik merupakan bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah karena pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik perhatian siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa, lagipula sering terjadi siswa tidak memahami untuk apa sebenarnya dia belajar hal-hal yang diberikan di sekolah.

Menurut Elida Prayitno (1989 :17) ada beberapa cara untuk menimbulkan motivasi ekstrinsik, yaitu:

1. Memberikan Penghargaan dan Celaan
2. Persaingan atau Kompetisi
3. Hadiah dan Hukuman
4. Pemberitahuan Tentang Kemajuan Belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik pada dasarnya bersifat saling melengkapi. Apabila seorang anak didik telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya tetapi faktor lingkungan baik lingkungan sekolah maupun keluarganya kurang mendukung dalam kegiatan belajar maka dorongan untuk terus belajar pun cenderung menurun, begitu juga sebaliknya.

Oleh karena itu peranan dari berbagai pihak baik dari dalam diri individu tersebut maupun dari luar dirinya merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan kemauan seorang siswa didik untuk terus belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi menimbulkan intensitas bertindak lebih tinggi. Terjadi suatu usaha merangsang kemampuan siswa untuk bertindak khususnya dalam hal belajar yang dikarenakan adanya keinginan untuk mencapai prestasi yang tinggi. Motivasi tidak hanya menggerakkan tingkah laku tetapi juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku. Hal ini terlihat pada siswa yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan minat tinggi, kegairahan dan ketekunan dalam belajar.

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan untuk mendorong seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Sehubungan dengan hal tersebut, Oemar Hamalik (dalam Sobry Sutikno, 2009: 73) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu: “(1) Mendorong manusia untuk berbuat, (2) Menentukan arah perbuatan, (3) Menyeleksi perbuatan”.

Dari ketiga fungsi motivasi yang telah dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya dorongan yang kuat dari dalam diri seorang siswa maka motivasi yang ditimbulkan pun akan menuju kearah yang diinginkan. Artinya apabila seorang siswa memiliki tujuan tertentu dalam belajar maka ia akan melakukan kegiatan-kegiatan yang memang mendukung dalam pencapaian tujuan tersebut tanpa melakukan kegiatan-kegiatan yang bukan sesuai dengan tujuannya, misalnya jika seorang siswa akan menghadapi ujian maka ia akan senantiasa melakukan aktivitas-aktivitas yang memang berguna dalam mencapai kesuksesan ujiannya yaitu dengan belajar, membaca buku dan sebagainya. Sedangkan aktivitas-aktivitas lain yang tidak mendukung ujiannya tidak dilakukan oleh siswa yang bersangkutan, seperti main *game*, dan sebagainya.

Dalam kaitannya dengan belajar, motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai prestasi tinggi. Apabila tidak ada motivasi belajar dalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses

belajar mengajar maupun mengerjakan tugastugas individu dari guru. Orang yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang sehat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan tekun.

Berdasarkan pemaparan tersebut jelas bahwa motivasi yang dilakukan oleh seorang siswa pada dasarnya merupakan sebagai penggerak atau motor yang melepas energi dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan sehingga untuk mencapai tujuan belajar tertentu ia akan melakukan kegiatan yang memang satu arah dengan apa yang dicita-citakan dan menyisihkan kegiatan-kegiatan yang tidak sesuai dengan apa yang dicita-citakan sebelumnya.

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Orang yang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Berikut ini akan diuraikan beberapa pendapat tentang ciri-ciri dalam motivasi belajar siswa:

Dedi Supriyadi (2005: 86), berpendapat bahwa motivasi belajar siswa dapat diamati dari beberapa aspek yaitu: memperhatikan materi, ketekunan dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, keseringan belajar, komitmennya dalam memenuhi tugas-tugas sekolah, semangat dalam belajar dan kehadiran siswa di sekolah.

Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun, menunjukkan ketertarikan, senang mengikuti pelajaran, selalu memperhatikan pelajaran, semangat dalam mengikuti pelajaran, mengajukan pertanyaan, berusaha mempertahankan pendapat, senang

memecahkan masalah soal-soal, maka pembelajaran akan berhasil dan seseorang yang belajar itu dapat mencapai prestasi yang baik.

Menurut Sadirman (2005) Ciri-ciri motivasi adalah sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- b. Ulet menghadapi kesulitan (Tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi setinggi mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya)
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Jadi apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dan dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa memiliki ciri-ciri seperti diatas.

5. Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang rendah adalah salah satu penyebab kurang berhasilnya seseorang dalam menempuh pendidikan. Seorang pelajar yang kurang memiliki motivasi belajar tentu akan lebih senang berada di luar kelas alias bolos. Belajar di kelas dianggap beban berat yang membosankan.

Belajar adalah kebutuhan dan keharusan bagi semua manusia. Jadi belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu. Untuk itu, motivasi belajar sangat penting bagi semua orang. Siapun dan apapun statusnya entah pekerja, ibu rumah tangga apalagi buat pelajar dan mahasiswa. Sayangnya orang yang motivasi belajarnya kurang seperti ini jumlahnya cukup banyak.

Ada beberapa faktor penyebab kurangnya motivasi belajar diantaranya yaitu:

a. Faktor diri sendiri

- 1) Tidak punya cita-cita yang jelas. Tanpa cita-cita, tak akan ada mimpi yang ingin diwujudkan. Cita-cita adalah target yang harus dicapai dan arah yang harus dituju. Untuk apa belajar jika tak ada cita yang didamba. Itulah yang sering dialami sebagian orang.
- 2) Tidak percaya diri. Orang yang merasa dirinya tidak pintar, telat mikir, dan sejenisnya akan segan ketika harus belajar. Mereka tidak percaya diri dengan potensi yang dimiliki. Apalagi ketika mereka membanding-bandingkan dengan kemampuan teman-temannya yang dianggap lebih pintar. Perasaan minder itu akan semakin berkembang dan membuat mereka semakin malas belajar.

b. Faktor lingkungan

Pergaulan yang tidak mendukung. Dengan siapa kita bergaul menentukan akan menjadi apa diri kita nanti. Jika kita bergaul dengan orang yang lebih suka menghabiskan waktu untuk nongkrong, bermain-main, hura-hura dan sebagainya maka kita akan terbawa. Belajar akan menjadi hal terakhir yang akan dilakukan.

c. Faktor keluarga

Keluarga yang tidak harmonis akan mengganggu konsentrasi belajar. Permasalahan keluarga akan “merusak suasana” dan membuat kondisi tidak nyaman. Dukungan dan bimbingan yang diharapkan dari

keluarga pun tak ada. Mereka lebih sibuk memikirkan permasalahannya sendiri.

- 1) Harapan orang tua yang terlalu tinggi atau rendah. Setiap orang tua pasti punya harapan kepada anak-anaknya. Bila harapan orang tua terlalu tinggi maka akan menjadi beban berat untuk anaknya. Akhirnya si anak akan merasa terbebani dengan target dari orang tuanya. Tidak sedikit anak-anak yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan nilai tinggi meskipun dengan cara yang tidak baik.
- 2) Harapan orang tua yang terlalu rendah membuat harapan untuk anaknya. Hal ini akan mengakibatkan si anak kurang termotivasi untuk belajar giat dan sungguh-sungguh. Karena tidak punya target yang tinggi, ataupun keinginan untuk berprestasi. Mungkin targetnya hanya sekedar lulus sekolah saja, tanpa menghiraukan jumlah nilai yang diperoleh berapa atau dengan cara apa dia lulus tak begitu diperhatikan.
- 3) Motivasi akan menentukan prestasi. Ketika seseorang belajar dengan sungguh-sungguh maka dia akan memperoleh hasil yang baik. Tanpa motivasi, jiwa dan raga anda tidak akan bergerak untuk berbuat. Belajar akan menjadi beban dan hanya sekedar menggugurkan kewajiban. Jadikan belajar sebagai aktifitas menyenangkan.

C. Cara Mengembangkan Motivasi Belajar Pada Siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa motivasi belajar siswa satu dengan yang lain sangat berbeda.

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (2007: 10), motivasi pada siswa dapat tumbuh melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, 12 misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik menyalurkan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik, seperti gambar, foto, video, dan lain sebagainya.

Menurut Sardiman (2008: 92-95) ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

1. memberi angka
2. hadiah
3. saingan atau kompetisi
4. ego-involvement
5. memberi ulangan
6. mengetahui hasil
7. pujian
8. hukuman
9. hasrat untuk belajar
10. minat
11. tujuan yang diakui.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut

kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Berikut ini dikemukakan beberapa petunjuk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain :

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

“Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi nbelajar siswa (Sanjaya, 2009:29). Oleh sebab itu, sebelum proses pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai”.

b. Membangkitkan minat siswa

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar (Sanjaya, 2009:29). Salah satu cara yang logis untuk momotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa (Djiwandono, 2006:365). Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting, dan karena itu tunjukkanlah bahwa pengetahuan yang dipelajari itu sangat bermanfaat bagi mereka.

Demikian pula tujuan pembelajaran yang penting adalah membangkitkan hasrat ingin tahu siswa mengenai pelajaran yang akan datang, dan karena itu pembelajaran akan mampu meningkatkan motivasi instrinsik siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang disajikan oleh guru (Anni, dkk., 2006:186).

c. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar

Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-kali dapat melakukan hal-hal yang lucu.

d. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar (Yamin, 2009:174).

Dengan pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya siswa akan termotivasi dalam pembelajaran.

Motivasi instrinsik untuk belajar sesuatu dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik, dan juga penggunaan variasi metode pembelajaran. Misalnya, untuk membangkitkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara pemutaran film, mengundang pembicara tamu, demonstrasi, komputer, simulasi, permainan peran, belajar melalui radio, karya wisata, dan lainnya (Anni, dkk., 2006:186-187 : Hamalik, 2009:168).

e. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa

Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Karena pujian

menimbulkan rasa puas dan senang (Sanjaya, 2009:30 ; Hamalik, 2009:167). Namun begitu, pujian harus sesuai dengan hasil kerja siswa. Jangan memuji secara berlebihan karena akan terkesan dibuat-buat.

Pujian yang baik adalah pujian yang keluar dari hati seorang guru secara wajar dengan maksud untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas jerih payahnya dalam belajar (Djamarah dan Zain, 2006:152).

f. Berikan penilaian

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing (Sanjaya, 2009:31).

Penilaian secara terus menerus akan mendorong siswa belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Disamping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan seksama (Hamalik, 2009:168).

g. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa

Siswa butuh penghargaan. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan “ bagus” atau “teruskan pekerjaanmu” dan lain

sebagainya. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sanjaya, 2009:21).

Penghargaan sangat efektif untuk memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas, baik tugas-tugas yang harus dikerjakan segera, maupun tugas-tugas yang berlangsung terus menerus (Prayitno, 1989:17). Sebaliknya pemberian celaan kurang menumbuhkan motivasi dalam belajar. Bahkan menimbulkan efek psikologis yang lebih jelek.

h. Ciptakan persaingan dan kerjasama

Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik (Sanjaya, 2009:31). Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bersaing baik antar kelompok maupun antar individu.

Namun demikian, persaingan tidak selamanya menguntungkan, terutama untuk siswa yang memang dirasakan tidak mampu untuk bersaing, oleh sebab itu pendekatan cooperative learning dapat dipertimbangkan untuk menciptakan persaingan antar kelompok. Selain persaingan antar siswa lebih banyak pengaruh buruknya daripada baiknya terhadap perkembangan kepribadian siswa. Persaingan antara diri sendiri dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk mengenal kemajuan-kemajuan yang telah diucapainya sebelumnya dan apa yang dapat dicapai pada waktu berikutnya

(Prayitno, 1989:22-230). Misalnya guru membuat dan memberi tahu grafik kemajuan belajar siswa.

Untuk mengembangkan motivasi belajar, guru harus berusaha membentuk kebiasaan siswanya agar secara berangsur-angsur dapat memusatkan perhatian lebih lama dan bekerja keras (Isjoni, 2008:162). Oleh karena itu, usaha dan perhatian guru yang besar lebih diperlukan untuk membimbing siswa-siswa yang memiliki pencapaian rendah agar mereka memiliki motivasi belajar yang baik.

Disamping beberapa petunjuk cara membangkitkan motivasi belajar diatas, adakalanya motivasi itu juga dapat dibangkitkan dengan cara-cara lain yang sifatnya negatif seperti memberikan hukuman, teguran dan kecaman, memberikan tugas yang sedikit berat dan menantang (Sanjaya, 2009:31). Namun, teknik-teknik semacam itu hanya bisa digunakan dalam kasus tertentu. Beberapa ahli mengatakan dengan mmembangkitkan motivasi dengan cara-cara negatif lebih banyak merugikan siswa. Untuk itulah seandainya masih bisa dengan cara-cara yang positif, sebaiknya membangkitkakan motivasi dengan cara negatif dihindari.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat ditumbuhkan melalui cara-cara mengajar yang bervariasi sehingga mampu menumbuhkan hasrat dan menarik perhatian siswa, memberikan ulangan dapat memberi kesempatan kepada peserta didik menyalurkan dan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar, pemberian

pujian dan hadiah atas prestasi siswa juga bisa membangkitkan semangat untuk lebih giat belajar sehingga tujuan pendidikan dan keberhasilan pembelajaran dapat tercapai.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu :

1. Judul : “ **Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa**” oleh **YUSTINA M YUNIAR** Fakultas **Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009.**

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Yustina M Yuniar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai motivasi belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel X “ Penguah internet” sedangkan pada peneliti disini varaiabel X (Penguah *game online*).

2. Judul : “ **Pengaruh *Game online* terhadap perilaku konsumtif siswa**” oleh **Sonia Ambarwati** Pendidikan **Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010).**

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut

oleh Sonia Ambarawati dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “Perilaku konsumtif siswa” sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Motivasi belajar siswa).

3. Judul : “ **Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa ” oleh Khairul Anwar Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011).**

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *Game Inline*. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “ prestasi belajar siswa “ sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Motivasi belajar siswa).