

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

Tujuan utama penelitian dalam penulisan karya ilmiah adalah menemukan teori baru, baik yang bersifat memperkuat, memperbaiki, atau mengganti konsep-konsep yang sudah ada (Saebani, 2008:161). Dalam penelitian ini peneliti selain merumuskan formulasi penelitian melalui sumber berupa literatur ilmu murni, juga menggunakan penelitian yang sudah ada, sebagai bahan acuan, adapun uraiannya sebagai berikut :

Pertama, Judul : “ Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa” oleh Yustina M Yuniar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009. Dari hasil penelitian di simpulkan bahwa ada pengaruhnya internet terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu persamaan dari peneliti sebelumnya dengan penelitian selanjutnya terletak pada pada motivasi belajar yaitu sebagai variabel (Y). Selain itu juga peneliti keduanya sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif. Akan tetapi ada perbedaan antara penelitin sebelum dan selanjutnya terletak pada variabel X yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang pengaruh internet, sedangkan peneliti selanjutnya membahas tentang pengaruh *game online*.

Kedua, Judul : “ Pengaruh *Game online* terhadap perilaku konsumtif siswa” oleh Sonia Ambarwati Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010). Dari hasil penelitian tersebut ditemukan terdapat pengaruh antara internet dengan motivasi belajar siswa. Selain itu persamaan antar penelitian sebelumnya dengan peneliti selanjutnya terletak pada pembahasan variabel Y yaitu tentang pengaruh *game online*. Persamaan kedua yaitu bahwa kedua penelitti sama-sama menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan uji variabel, reliabel dan instrumen. Selanjutnya perbedaan anatara peneliti sebelumnya dan sesudahnya

adalah variabel Y dengan peneliti pertama membahas tentang perilaku konsumtif siswa sedangkan peneliti selanjutnya membahas tentang motivasi belajar siswa.

Ketiga, Judul : “ Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa” oleh Khairul Anwar Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011). Dari hasil penelitian Khairul Anwar ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* . Dalam penelitian ini ditemukan persamaan yang berada pada variabel X yang sama-sama membahas tentang pengaruh *game online*. Dan yang kedua persamaannya adalah peneliti menggunakan metode kuantitatif dan menentukan nilai variabel, reliabel. Perbedaan antara peneliti sebelum dan peneliti selanjutnya yaitu terletak pada penelitian variabel Y “ prestasi belajar siswa “ sedangkan pada peneliti disini variabel Y (motivasi belajar siswa).

Keempat, penelitian dari Daud Samara, H. Juraid dan Samuel Sunda Petampang dengan judul “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri Model Terpadu”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Eksperimen menggunakan desain *treatment by level 2x2*. Adapun salah satu hasil dari penelitian ini adalah siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan mendapatkan hasil belajar yang rendah daripada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Daud Samara, H. Juraid dan Samuel Sunda Patampang dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan variabel motivasi, menggunakan metode kuantitatif, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini posisi variabel motivasi belajar adalah sebagai variabel X atau biasa disebut dengan variabel independen (variabel bebas), sedangkan

pada penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti yaitu posisi variabel motivasi belajar adalah sebagai variabel Y atau biasa disebut variabel dependen (variabel terikat). Metode penelitian yang digunakan oleh Daud Samara, H. Juraid dan Samuel Sauda Patampang adalah kuantitatif deskriptif.

Kelima, penelitian *game online* juga pernah dilakukan oleh Silvia Setiaji, Stefani Virlia dengan judul Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. Dalam jurnal psikologi Psibernetika Volume 9 No 2 Oktober 2016 Program Studi Psikologi Universitas Bunda Mulia. Penelitian ini membahas tentang permanan *game online* yang dapat memicu kecanduan. Adapun metode penelitian yang digunakan oleh peneliti Silvia Stiaji, Stefani Virlia yaitu kuantitatif korelasional. Berdasarkan hasil penelitian bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal di Jakarta Barat.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Setiaji, Stefani Virlia yaitu sama-sama menggunakan variabel *game online* sebagai variabel X, sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif korelasional sedangkan penelitian selanjutnya menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Selain itu penelitian terdahulu pada variabel Y keterampilan sosial sedangkan penelitian selanjutnya variabel Y motivasi belajar.

Keenam, penelitian *game online* juga pernah di lakukan oleh Drajat Edy Kurniawan mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta dalam jurnal Konseling Gusjigang Volume 3 No 1 Januari sampai Juni 2017 “ Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademi Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” penelitian ini membahas tentang intensitas bermain *game online* pada mahasiswa bimbingan konseling, metode

penelitian yang digunakan oleh peneliti terdahulu menggunakan metode kuantitatif korelasional. Hasil dari penelitiannya yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Selain itu hasil dari penelitian sebelumnya bahwa semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya adalah terletak pada variabel Y prokrastinasi akademik sedangkan penelitian selanjutnya variabel Y motivasi belajar. Selain itu terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu metode yang digunakan kuantitatif korelasional dan metode kuantitatif deskriptif. Sementara persamaan terletak pada variabel X yaitu sama-sama tentang *game online*.

Ke tujuh, penelitian tentang *game* juga pernah dilakukan oleh Mimi Ulfa mahasiswa jurusan sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau dalam Jurnal JOM FISIP Volume 4 Februari 2017 “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game* Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh dari *game online* terhadap perilaku siswa di Mabes *Game* center Pekanbaru, selain itu metode yang digunakan oleh Mimi Ulfa menggunakan kuantitatif deskriptif dengan hasil bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* yang memiliki nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau artinya ada pengaruh positif antara *game online* dengan perilaku remaja di Pekanbaru.

Persamaan dari peneliti sebelumnya dan penelitian selanjutnya terdapat pada metodenya yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Selain itu persamaan dari penelitian Mimi Ulfa dengan penelitian selanjutnya yaitu ada pada variabel X tentang kecanduan *game online*. Kemudian perbedaan di lihat dari variabel Y yaitu

antara perilaku remaja dengan motivasi belajar.

Kedelapan, penelitian *game online* juga pernah dilakukan oleh Dwi Christina Rahayuningrum dengan judul “ Hubungan Motivasi Bermain *Game online* dengan Adiksi *Game online* Pada Remaja” dalam jurnal kesehatan Medika Sainika Volume 8 No 1. Penelitian ini membahas tentang motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online* pada remaja, kemudian metode yang di gunakan metode penelitian oleh Dwi Christina Rahayuningrum yaitu Desain Deskriptif Analitik dengan pendekatan *cross sectional*, sample pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Crhistina Ningrum adalah siswa kelas 7 dan 8 SMP N 13 Padang yang jumlah siswanya sebanyak 150 orang. Kemudian hasil peneltiian yang dilakukan oleh Dwi Crhistina Ningrum menunjukkan siswa yang mengalami adiksi *game online* sebesar 64.7%, motivasi remaja 66.7%.

Persamaan penelitian yang dilakukan Dwi Christina Rahayuningrum dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang *game online* dengan motivasi belajar. Sementara itu perbedaan pada penelitian terdapat pada penggunaan metode yaitu dengan metode deskriptif analitik dengan kuantitatif deskriptif. Selanjutnya perbedaan pada variabel X motivasi bermain *game* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pada variabel X *game online*. Sedangkan variabel Y pada penelitian sebelumnya *game online* dan pada penelitain yang hendak di lakukan adalah moivasi belajar.

Kesembilan, penelitian tentang *game online* juga dilakukan oleh Maria Yohanasih Gola Nuhan dengan judul “ Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan kabupaten Bantul Yogyakarta. Dalam penelitian dari Maria metode yang digunakan kuantitatif korelasional dengan sample sebanyak 89 siswa dari SDN Jarakan Bantul Yogyakarta. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan antara intensitas *game online* dengan prestasi

belajar siswa kelas IV di SDN Jarakan Bantul Yogyakarta dengan hasil untuk jenis kelamin perempuan kategori rendah yaitu 42 siswa, kategori sedang sebanyak 4 siswa dan kategori tinggi tidak ada. Sementara untuk laki-laki kategori rendah 16 siswa, sedangkan untuk kategori sedang 25 siswa, dan kategori tinggi 2 siswa. Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa kategori sedang sebanyak 21 siswa, kategori tinggi sebanyak 24 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game* dengan prestasi belajar.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya terletak pada metode penelitiannya yaitu dengan menggunakan metode kuantitatif korelasional dan kuantitatif deskriptif. Selanjutnya dilihat dari variabel (X) intensitas bermain *game online* dengan *game online*, sedangkan variabel (Y) prestasi belajar dengan motivasi belajar.

Keseluruhan, penelitian tentang *game online* juga dilakukan oleh Jaenab dan Adang Hudaya dengan judul “ Pengaruh Adiktif Terhadap *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas 10 SMAN 1 Cileungsi” . dalam penelitian ini menggunakan metode *survey expose vacto*, peneliti mengambil sample sebanyak 40 siswa dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar  $r = -0.834$  score ini menunjukkan bahwa adiktif *game online* memiliki pengaruh yang sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69.5 % dan sisanya 30.5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya adalah terletak pada pembahasan yaitu sama-sama membahas tentang *game online*. Sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu terletak pada metode yang digunakan peneliti terdahulu adalah metode *survey expose vacto* sedangkan peneliti selanjutnya menggunakan kuantitatif deskriptif. Selain itu perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan adalah pada variabel X dan Y.

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya yaitu membahas pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa SMA Muhammadiyah Yogyakarta. Dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan dengan variabel X dan variabel Y yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Kemudian penelitian ini juga lebih spesifik dengan penelitian sebelumnya yaitu membahas *game mobile legend* yang sangat populer saat ini, maka dari itu peneliti sangat yakin terhadap penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

Jadi dari beberapa penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat banyak perbedaan dan persamaan yang sangat jelas antaranya yaitu pada penelitian sebelumnya ada beberapa peneliti yang membahas tentang *game online* dan perilaku siswa ada juga yang membahas tentang *game online* dengan keterampilan sosial pada orang dewasa dan lain sebagainya. Kemudian pada penelitian sebelumnya terdapat juga beberapa penggunaan metode Kuantitatif Deskriptif, Kuantitatif Korelasional, Dan Kuantitatif Deskriptif Analitik.

## B. Kerangka Teoretis

### 1. *Game online*

#### a. Pengertian *Game online*

Menurut Adams dan Rollings (2007) bahwa: “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet”. Kepuasan yang diperoleh dalam *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya.

Dota 2 adalah suatu *game* strategi mendatang yang dibuat oleh Valve Corporation dan diumumkan secara formal pada 13 Oktober 2010 lewat website dari majalah *Game Informer* (Adam dan Rollings, 2010). Popularitas *Defense of the Ancients* terus meningkat. *Game* ini juga muncul dalam *World Cyber Games*

Malaysia dan Singapura pada tahun 2005 (*Game sync*, 2008), dan World Cyber Games Asia dimulai dari 2006 (*World Cyber Games*, 2006). Permainan ini muncul dalam Electronic Sports World Cup (ESWC) 2008 (James, 2008), Oliver Paradis, manajer kompetisi ESWC, mengemukakan bahwa tingkat dukungan komunitas, dan juga pengakuan dunia, adalah alasan mengapa Dota dipilih (Neha, 2008). Hal ini menunjukkan jika permainan *game online* DotA 2 menjadi salah satu *game online* yang banyak dimainkan dan digemari oleh para *gamers*.

Dalam kamus Wikipedia menyebutkan *game* mengacu pada jenis games yang dimainkan pada jaringan komputer, yang pada umumnya *game* dilakukan oleh banyak pemain dalam waktu yang sama sekalipun tidak mengenal satu sama lain

b. Indikator Kecanduan *Game online*

“Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya. (Young, 1996). Kecanduan terhadap bermain *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang”. Berikut indikator orang yang kecanduan *game online* menurut Young 1996 dalam (Imanuel,2009) sebagai berikut:

- 1) Merasa terikat, dengan adanya kecanduan maka akan timbul ada rasa bahwa yang ada dalam pikirannya adalah *game online* yang dilakukan sebelumnya ataupun yang akan di mainkan selanjutnya.
- 2) Merasakan kebutuhan, ketika seseorang sudah kecanduan game maka ia akan selalu tidak puas dengan hasil mainnya, ketika belum berhasil dengan skor yang di dapatkan maka ia akan mencoba terus menerus.
- 3) Mengulang, yaitu upaya seseorang pecandu untuk melakukan kegiatan tersebut secara berulang guna mendapatkan hasil sesuai dengan yang diinginkan.

- 4) Merasa gelisah, ketika mereka tidak mendapatkan skor atau hasil sesuai dengan yang di targetkan maka mereka akan merasa marah, jengkel, depresi dengan hasilnya.
- 5) Terancam, mereka cenderung merasa tidak nyaman ketika harus berhenti memainkan sebuah game dengan paksaan.
- 6) Terancam, bahaya dari kecanduan *game online* yaitu dapat menyebabkan hilangnya kesempatan berkarir dan akan kehilangan kesempatan pekerjaan.
- 7) Berbohong, seseorang akan cenderung berbohong guna menutupi sesuatu yang menyebabkan kerugian terhadap keterlibatan *game online*.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Faktor yang mempengaruhi *game online* adalah:

- 1) Gender, dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. laki – laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadia kecanduan *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game online* elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanuel, 2009).
- 2) Alasan bermain, Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen dan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *game online* juga menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.
- 3) Jenis *game*, pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

d. Karakteristik *Game online*

- 1) Singkat, biasanya durasi waktu yang digunakan untuk bermain mulai dari ilustrasi, cara dan waktu diskusi kelompok hingga selesai permainan kisarannya bisa dari 1 menit . namun dalam permainan semakin singkat waktu bermain maka semakin bagus.
- 2) Membutuhkan biaya, dalam hal ini setiap permainan ada yang membutuhkan biaya untuk membeli sesuatu seperti koin, atau memesan sesuatu. Namun ada beberapa game yang tidak memerlukan biaya samasekali.
- 3) Partisipatif, *games* pastinya selalu memerlukan peserta baik secara fisik (termasuk pergerakan) maupun fisiologis (seperti perhatian secara mental maupun secara visual). *Game* selalu berdampak pada pemain untuk berpikir kreatif, bergerak, tertawa dan lain sebagainya.
- 4) Menggunakan alat bantu, ada beberapa *game* yang melibatkan penggunaan alat-alat sederhana untuk menambah kesan realistis pada kegiatan. Alat bantu dapat berupa spidol, satu pak kartu, korek api, atau sekeranjang jeruk.
- 5) Beresiko rendah, kemungkinan besar tingkat keberhasilan *game* ini cukup tinggi bila dilakukan sesuai dengan cara yang benar dan professional.
- 6) Adaptasi yang mudah, *game* dapat dikatakan mudah apabila seorang peserta mampu menguasai dan mengendalikan permainan dengan singkat, dan peserta dapat memainkannya dengan caranya sendiri tanpa menghilangkan karakter aslinya.
- 7) Single focus, yaitu berbeda dengan simulasi, bahwa *game* sering menggunakan ilustrasi yang hanya single point. *Game* pada umumnya lebih berorientasi pada persoalan mikro dari pada makro.

Bermain *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif saja, namun ada dampak positif ketika individu bermain *game online*. Ketika individu bermain *game online* secara berlebihan maka akan menimbulkan dampak positif bagi individu, namun ketika individu sampai melebihi batas dalam bermain *game online* bahkan sampai kecanduan akan menimbulkan dampak negative.

Adapun dampak positif bermain *game online* sebagai berikut:

- 1) *Game online* membuat seseorang menjadi pintar, penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain *game* selama 18 jam perminggu ( rata-rata 2.5 jam/hari) memiliki kordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.
- 2) *Meningkatkan konsentrasi* Dr. Jo Byce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa seseorang pemain *game* sejati mempunyai daya konsentrasi yang tinggi memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
- 3) *Meningkatkan kinerja otak manusia dan memacu otak dalam menerima suatu cerita.* Sama halnya dengan belajar bermain *game* yang tidak berlebihan maka dapat meningkatkan kinerja otak, bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit di bandingkan dengan belajar dan membaca buku.
- 4) *Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris,* riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang bermain *game online* menjadi mahir berbahasa Inggris. Di sekolah maupun di Universitas tanpa melalui kursus karena mereka suka bermain *game online*.
- 5) *Meningkatkan kemampuan membaca,* psikologi di Finland University menyatakan bahwa video game bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. keluhan soal bermain *game* yang dapat

menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan (Solikhatun, 2014:18).

Selain itu dampak negative dari bermain *game online* sebagai berikut:

- 1) menimbulkan efek ketagihan, hal ini *game online* dapat berakibat melalaikan kehidupan nyata, atau menjadikan orang itu ketagihan untuk bermain *game* seara terus menerus. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya pengendalian diri.
- 2) Tidak mengenal waktu, kebanyakan dari para pemain *game* yang sudah hobi memainkan *game online* yang ada sering melupakan waktu untuk rutinitas kegiatan lain. Misalnya, melupakan kewajiban untuk beribadah, para pemain *game* yang sering lupa untuk melakukan ibadah karena sedang bermain *game*.
- 3) Mempengaruhi pola pikir, jika terlalu sering bermain *game* akan menimbulkan psikorasional. Menghayal dan pikiran yang selalu terjudu pada *game* adalah efek negatif yang di timbulkannya.
- 4) Mengganggu kesehatan, Dr Pratonno mengatakan, jika seseorang sering bermain *game* dan berada selama 24 jam maka akan mengacu otak untuk bekerja lebih keras, itu bisa melmahkan saraf.
- 5) Pemborosan, jika *game online* telah menjadi candu, karena jika seseorang sudah menjadi kecanduan ia akan mengorbankan apapun demi keinginannya, misalnya dia bisa menghabiskan uangnya untuk bermain *game online* sehingga bisa menjadi pemborosan (Hasibuan, 2006:29).

## 2. *Game Online Mobile legend*

### a. Pengertian *Mobile legend*

*Mobile legend* yaitu sebuah *game* (Multiplayer *online* Battle Arena) MOBA

di Android yang mirip dengan DOTA di *game* PC, tentunya kita semua sudah mengetahuinya. Bagi gamers yang sudah pernah memainkan dota 2 atau bahkan anda yang pencinta dota 2 maka saya sebagai peneliti akan menceritakan sedikit tentang *game* yang populer saat ini, apalagi di Indonesia *Mobile legend* ini sangat di gandrungi dan nampaknya semakin populer.

*Game* MOBA dengan pertarungan 5 vs 5 yang mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower-tower dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh.

b. Nilai-nilai *mobile legend*

1) *Manage and control yourself.*

Dalam *game mobile legend* mengajarkan kita cara mengontrol dan menage tentang diri kita sendiri. setiap orang mempunyai tujuan, impian atau mimpi, dan kita harus membangun dan menyusun strategi tersebut pada diri kita serta nilai-nilainya agar supaya kita dapat untuk meraihnya.

2) Modal yang utama itu skill bukan uang.

Dalam kehidupan bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, bahkan kita membutuhkan modal yang nominalnya triliunan. badan yang lengkap, pengetahuan yang luas, bahkan semangat yang kuat juga bisa kita jadikan modal dasar buat diri kita sendiri. sedikit demi sedikit dengan sungguh-sungguh kita bisa meraih yang kita inginkan dan menambah skill pada diri kita.

3) Epic comeback.

Dalam kehidupan kita selalu ada yang namanya comeback yaitu dimana kita merasa sudah kalah dan tidak percaya diri, tetapi kemenangan bagi kita sudah didepan mata, maka dari itu kita harus buktikan dalam kehidupan kita bahwa kita bisa epic comeback.

4) MPV (penghargaan).

Yaitu setiap segala sesuatu yang kita kerjakan dengan baik pasti memberikan nilai plus ataupun sangat baik.

5) Rangked (peringkat)

Dikehidupan nyata, kita harus sempurna (cermat) disetiap pekerjaan yang kita lakukan. dalam arti lain setiap kali kita menang dalam hal apapun maka itu bisa menaikkan nilai bagi diri kita sendiri.

6) Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan.

Yaitu bagaimana kita melakukannya dengan sungguh-sungguh dan bekerjasama dengan tim agar kita bisa meraih kemenangan.

7) Kerja sama itu penting.

Yaitu dalam kehidupan kita tidak bisa kerja sendirian, sekalipun kita bisa melakukan semua pekerjaan tanpa bantuan tim. kita pasti membutuhkan rekan atau teman yang nantinya bisa menyelesaikan pekerjaan tersebut.

c. Fitur *mobile legend*

1) Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.

2) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank, Markman.

3) Kerjasama team dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.

4) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari

5) Pertarungan yang adil, tergantung *skill* pemain meracik strategi bermain.

6) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menemukan lawan dan tim.

d. Aturan bermain

- 1) Setiap pemain tidak diperbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama musuh diperbolehkan menggunakan hero yang sama
- 2) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan *rank* (peringkat) yang 2 tingkatan diatas dan dibawah peringkat yang pemain miliki.
- 3) Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara computer).
- 4) Jika pemain memiliki *skill* yang rendah maka pemain tidak mendapatkan peringkat (Rank).

3. *Motivasi* Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Para Ahli – Motivasi yaitu berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan bahwa suatu upaya dorongan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Selain itu menurut Sardiman (2006:73) motif adalah daya pnggerkan dari diri seseorang hingga mencapai suatu tujuan dengan menggunakan suatu cara.

Pengertian Motivasi yaitu bentuk perubahan suatu gerakan dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 1992:173). Dalam Sardiman (2006:73) menjelaskan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya munculnya “perasaan” yang didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Mulyasa (2003:112) motivasi merupakan gerakan pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku suatu tujuan. Setiap siswa akan merasa semangat untuk melakukan sesuatu ketika ada motivasi yang tinggi dalam dirinya.

Selain itu menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:80) didapat dari kutipan

Koeswara yang menyatakan bahwa proses belajar siswa dipengaruhi oleh kekuatan mental, berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seseorang kerap sekali mempengaruhi sikap dan perilaku dalam belajar.

Pengertian motivasi belajar menurut beberapa para ahli berbeda tetapi pada hakekatnya antara pendapat satu dengan pendapat lain memiliki pengertian yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Motivasi yang tinggi akan mempengaruhi keinginan belajar yang tinggi pula begitu juga sebaliknya, motivasi yang rendah akan mempengaruhi keinginan belajar yang rendah ( Hamalik, 2001:4)

Motivasi juga dapat di artikan sebagai rangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan hendak melakukan sesuatu. Jadi motivasi itu diragkai oleh faktor dari ekstrnsik dan intrinsik (Sardiman, 1996:75)

Dari pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar itu ialah adanya dorongan yang hendak dilakukan untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai.

#### b. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Martin Handoko (1992 halaman 52) untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Kuatnya kemuan untuk berbuat yaitu setiap anak yang memiliki kemauan atau motivasi yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal dan sebaliknya apabila motivasi seorang anak yang rendah maka hasil belajar kurang maksimal
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar yaitu setiap anak mempunyai durasi belajar yang berbeda-beda, jadi lama atau tidaknya durasi belajar anak tidak mempengaruhi motivasi belajar semua itu tergantung pada tingkat konsentrasi

anak.

- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain yaitu setiap anak mengerjakan satu pekerjaan dengan fokus tanpa terbebani dengan pekerjaan yang lain dan anak dapat merasa ringan mengerjakan satu tugas saja.
- 4) ketekunan dalam mengerjakan tugas yaitu setiap anak memfokuskan dirinya untuk mengerjakan kewajiban belajar.

Berikut ini beberapa Indikator-indikator Motivasi Belajar, antara lain;

- 1) Disiplin merupakan suatu bentuk ketaatan dan kepatuhan terhadap suatu peraturan yang ditetapkan oleh suatu lembaga atau elemen guna tercapainya suatu tujuan.
- 2) Kepuasan merupakan suatu bentuk rasa bangga terhadap sesuatu yang telah dicapainya.
- 3) Keamanan, merupakan rasa ketenangan terhadap siswa untuk kelangsungan belajar, rasa aman sangat berpengaruh dan dibutuhkan terhadap semangat belajar siswa.

#### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Max Darsono, dkk (2000:65) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah:

- 1) Cita-cita atau aspirasi. Sebuah cita-cita dan inspirasi seorang siswa otomatis akan sangat mempengaruhi suatu target yang hendak dicapainya. Semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin mudah anak menggapai cita-citanya.
- 2) Kemampuan belajar, dalam suatu kegiatan belajar maka kemampuan akan sangat dibutuhkan, kemampuan itu meliputi aspek kemampuan psikis.
- 3) Kondisi siswa, siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar di sini berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis. Seorang siswa yang kondisi jasmani dan

rohani yang terganggu, akan mengganggu perhatian belajar siswa, begitu juga sebaliknya.

- 4) Kondisi lingkungan, kondisi lingkungan adalah unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Lingkungan yang sehat, aman, nyaman, tertib maka akan menimbulkan rasa yang akan memperkuat siswa untuk motivasi belajar tinggi.
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar, unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur penting yang keberadaannya dalam proses belajar mengajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Misalnya keadaan emosi siswa, gairah belajar, situasi dalam keluarga dan lain-lain.
- 6) Upaya guru dalam pembelajaran siswa, upaya yang harus dilakukan adalah bagaimana proses seorang guru mempersiapkan segala sesuatu sebelum menyampaikan materi dengan caranya yang unik untuk menarik perhatian seorang siswa. Bila upaya-upaya tersebut dilakukan dengan tujuan pada kepentingan siswa, maka diharapkan mampu menimbulkan motivasi belajar siswa.

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

#### d. Karakteristik Motivasi Belajar

Dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya timbul dari dalam diri siswa tetapi juga berasal dari luar siswa. Yaitu motivasi intrinsik dan motivasi

ekstrinsik (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:90).

- 1) Motivasi Intrinsik adalah merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri siswa sendiri tanpa ada pengaruh dari orang lain.
- 2) Motivasi Ekstrinsik adalah merupakan suatu dorongan yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Menurut Sardiman (2011: 83) megemukakan ciri-ciri atau karakteristik motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas.
- 2) Ulet dalam menyelesaikan segala kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat berbagai macam- macam masalah.
- 4) Senang belajar mandiri.
- 5) Mudah bosan terhadap tugas.
- 6) Dapat mempertahankan argumen sendiri.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang dia yakini.
- 8) Senang mencari dan menyelesaikan masalah soal-soal.

Sementara itu menurut para ahli motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan pada anak mempunyai ciri-ciri antara lain: pertama, adanya kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang sangat tinggi dalam motivasi belajar. Kedua, adanya perasaan dan keterlibatan seorang siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran. Ketiga, setiap siswa mempunyai cara untuk mengendalikan dirinya agar motivasi belajar anak tetap terjaga selama proses pembelajaran berangsur (Sugiharto, 2007:78).

Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas berarti seseorang itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi.

Ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran diri seseorang. Maka dari itu setiap siswa harus menanamkan jiwa dalam dirinya motivasi yang sangat tinggi agar melancarkan proses kegiatan belajar mengajar.

#### 4. *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*

Peran motivasi belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi dari faktor internal dan eksternal siswa. Apabila anak yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka proses kegiatan belajar mengajarnya baik, dan sebaiknya apabila anak yang motivasi belajarnya rendah maka proses kegiatan belajar mengajarnya rendah. Hal itu dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu berupa *game online*. Siswa yang sudah kecanduan bermain *game online* sangat sulit untuk mengontrol dirinya dalam belajar dan lebih memetingkan *game online*, anak cenderung sulit untuk membagi konsentrasi antara belajar dengan bermain *game online*.

Motivasi belajar adalah salah satu sarat seorang siswa untuk memperlanjar proses belajar mengajar. Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh suatu kebutuhan dan keinginan pada arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditentukan. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak.

#### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara dan harus melalui uji validitas dan uji kebenaran. Arikunto (2006:71) menyatakan bahwa hipotesis merupakan

suatu kesimpulan yang bersifat sementara dan merupakan jawaban yang harus dibuktikan kebenarannya. Selain itu hipotesis dapat juga dikatakan sebagai jawaban sementara suatu hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Meskipun demikian taraf ketepatan atau prediksi jawaban akhir tergantung pada kebenaran dan ketepatan landasan teoritis. Secara teknis, hipotesis dapat diartikan sebagai hasil akhir yang bersifat sementara mengenai populasi yang di uji kebenarannya melalui dapat dari sampel penelitian.

Ha : Terdapat pengaruh intensitas antara *Game Online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan atau positif antara Game Online Mobile Legend terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.