

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 *Game Online*

1. *Sejarah Game Online*

Perkembangan game berbasis web tidak terlepas dari kemajuan teknologi PC dan organisasi PC. Maraknya game berbasis web sendiri merupakan cerminan pesatnya perkembangan jaringan PC yang dulunya berskala terbatas (Little Neighborhood Organizations) menjadi web dan terus berkembang hingga saat ini. Game berbasis web saat ini tidak sama dengan saat game internet disajikan secara menarik. Saat pertama kali muncul dalam waktu yang cukup lama, harus digunakan oleh 2 orang untuk bermain-main. Kemudian muncullah PC dengan kemampuan Time-Sharing sehingga lebih banyak pemain yang bisa memainkan game tersebut dan tidak perlu berada di ruangan yang sama (Multiplayer Game).

Kemudian, pada tahun 1970-an, ketika jaringan komputer paket muncul, jaringan komputer tidak terbatas pada LAN (Local Area Networks) tetapi termasuk WAN (World Area Networks) dan menjadi Internet. Game online yang pertama kali muncul biasanya adalah game pertarungan. Game ini menginspirasi game lain untuk lahir dan berkembang. Tahun 2001 adalah puncak kegemaran dotcom, jadi kabar tentang game online menyebar dengan cepat.

2. *Pengertian Game Online*

Secara bahasa game berasal dari bahasa Inggris, khususnya games mengandung arti permainan. Dalam percakapan tersebut, game merupakan rekaman yang dapat dimainkan oleh pemain melalui gadget game seperti PC atau PC. perangkat/smartphone. Sedangkan istilah web based game berasal dari dua kata yaitu game dan on web. Permainan ini dimainkan secara online dan dapat

diakses melalui internet. Agung Salim, 2016). Game online adalah permainan fisik atau permainan digital yang hanya dapat dimainkan pada perangkat yang terhubung dengan internet. Game-game ini memungkinkan pemain untuk terhubung dengan pemain lain yang juga memainkan game tersebut. (Melwin Syafrizal, 2005: 1).

Menurut Aji (2012) web based game adalah jenis permainan yang diasosiasikan melalui organisasi web. Game berbasis web tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online dapat dimainkan di PC, PC, ponsel, dan perangkat lainnya. Selama alat itu dikaitkan dengan organisasi web, permainan internet dapat dimainkan. Dilihat dari beberapa pengertian dari internet games, maka dapat dipahami bahwa web based game play adalah suatu permainan yang dilihat dari jaringan internet dimana pemain dapat bermain-main secara online dan tidak terbatas pada gadget dan permainan dapat diakses oleh banyak orang. Game berbasis web di Indonesia mulai bermunculan cukup banyak pada tahun 2003 dengan hadirnya game bernama Ragnarok Online, Gunbond, Seal Online.

3. Pengertian Kecanduan Game Online

Kompulsi dalam referensi kata penelitian Otak dicirikan sebagai kondisi ketergantungan aktual pada obat penenang. Sebagai aturan, kebiasaan ini meningkatkan kapasitas untuk menanggung pengobatan, ketergantungan fisik dan mental, dan menambah efek samping pengasingan dari masyarakat saat pengobatan dihentikan (Chapin: 2009). Kata fiksasi atau kebiasaan umumnya digunakan dalam pengaturan klinis dan disempurnakan dengan cara berperilaku yang berlebihan. Gagasan ketergantungan dapat diterapkan pada lingkup cara berperilaku yang luas termasuk perbudakan inovasi data. (Winther Kardefelt, 2017: 459-466).

Dalam uraiannya, Eryzal Novialdi (2019: 150) mengatakan bahwa istilah ketergantungan menimbulkan perbaikan-perbaikan dalam kehidupan manusia,

Asosiasi Kesejahteraan Dunia dalam catatan harian Eryzal Novrialdy mencirikan perbudakan game berbasis web sebagai masalah psikologis yang diingat untuk Karakterisasi Penyakit Global. Hal ini dijelaskan oleh perintah yang terhambat atas game dengan kebutuhan yang diperluas diberikan ke game melalui latihan yang berbeda. Tingkah laku itu terus berlanjut meskipun memiliki akibat yang merugikan baginya. Ketergantungan pada game berbasis web adalah salah satu jenis kecanduan yang ditimbulkan oleh inovasi web atau disebut campur aduk pembentuk kebiasaan web.

K. Juvenile Cyber Disorders (475-479) menyebutkan bahwa internet dapat membuat ketagihan, salah satunya kecanduan video game (game blockbuster). Ada banyak gejala kecanduan game online, di antaranya:

1. *Salience*, Pertunjukan tersebut menunjukkan pentingnya akting dalam pikiran dan kepribadian seseorang.
2. *Cognitive salience*, Kesehatan mental adalah kemampuan bermain dengan tingkat konsentrasi yang tinggi.
3. Kekuatan moral, yang mencerminkan kemampuan atletik dan moral..
4. Perjuangan, khususnya perjuangan yang timbul antara individu-individu bergantung pada individu-individu di sekitarnya dan lebih jauh lagi dengan diri mereka sendiri tentang derajat sikap sosial yang berlebihan.
5. Konflik interpersonal (eksternal), yaitu konflik yang timbul dan konflik komunikasi dengan orang-orang sekitar..
6. *Interpersonal conflict* (internal), yaitu konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
7. Kesabaran berarti ekstensif menggunakan game online untuk mendapatkan hasil terbaik..
8. Penarikan, perasaan tidak bahagia saat tidak ada aktivitas yang menyenangkan.
9. Reaktivasi dan kambuh, pengulangan atau eksaserbasi pola perilaku adiktif sebelumnya bahkan setelah bertahun-tahun pantang dan kontrol. Ini

10. menunjukkan bagaimana Anda tidak bisa berhenti bermain.

4. Jenis-Jenis Game Online

1. Cross Stage Online, dari laptop, handphone/alat/handphone, PS4 dan Xbox 360 control center (PS4 dan Xbox 360 adalah kenyamanan down equipment yang memiliki ketersediaan web sehingga mereka dapat bermain di web). Salah satu modelnya adalah Fabulous Burglary Auto V (GTA V).
2. First person shooter (FPS), seperti judulnya, game ini mengadopsi sudut pandang orang pertama. Jadi, seolah-olah kita sendiri di dalam game, sebagian besar game. Ini semua berperang dengan senjata militer (di Indonesia, jenis permainan ini sering disebut permainan menembak). Salah satu contohnya adalah Counter-Strike.
3. Real-time strategy, permainan yang menekankan pada strategi pemain, seringkali pemain tidak hanya memainkan satu karakter saja, tetapi juga lebih dari satu karakter. Misalnya, game Dota adalah singkatan dari Defense of the Ancients. (Muti Soleimani 2016).
4. Aspek Game 2, game yang mengambil inovasi ini, tipikal gamenya terbilang ringan, tidak merepotkan framework. Namun game dengan kualitas gambar 2D kurang enak dipandang jika dibandingkan dengan game 3D sehingga game online biasa saat ini sudah menganut teknologi 2.5D, apalagi karakter yang dimainkan masih 2D namun suasananya sudah berubah menjadi 3D. .
5. Game tiga dimensi, game dengan grafik bagus yang mencerminkan kenyataan, sebagian besar game ini memiliki kamera yang dapat berubah hingga 360 derajat. (Septrian Albert 2016).

5. Kelebihan dan Kelemahan Game Online

Berikut ini adalah beberapa keuntungan dari bermain game online:

1. kembangkan kapasitas fiksasi lebih lanjut, setiap permainan memiliki tingkat kemudahan
2. Melatih gerakan siswa yang terkoordinasi tangan dan mata
3. Lebih mengembangkan kemampuan pemahaman dan anahnya game berbasis web adalah jenis permainan yang menurunkan keuntungan siswa dalam membaca.
4. Lebih mengembangkan kemampuan bahasa Inggris, sebagian besar game online menggunakan bahasa Inggris dalam tugas-tugas mereka yang menyebabkan pemain mengetahui jargon
5. Menumbuhkan kreatifitas siswa, permainan dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya dengan memanfaatkan kreatifitas tersebut untuk menyesuaikan berbagai kesempatan dalam permainan

Nisrinafatin (2011: 120) juga menyebutkan

1. Lakukan pemaksaan yang tidak perlu dan abaikan semuanya, karena pemain diharapkan bermain secara konsisten agar tidak terlantar. Ketika pemain kecanduan bermain game online, ini akan menghabiskan waktu pemain.
2. Menurunkan kesehatan tubuh, saat bermain game internet pemain tidak menggerakkan tubuhnya sehingga membutuhkan tindakan.
3. Sulit untuk fokus selama mendidik dan mengembangkan pengalaman, karena pemain yang sudah ketergantungan akan terus memikirkan permainan, sehingga ketetapan belajarnya akan terganggu.

2.1.2 Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Inspirasi dicirikan sebagai kekuatan yang ada di dalam makhluk yang mendorongnya untuk bertindak atau merupakan kekuatan yang melompat. Dalam arti luas, motivasi didefinisikan sebagai kebutuhan yang memotivasi tindakan menuju

tujuan tertentu. Keterbatasan Akibatnya, jelas bahwa konsep motivasi suatu organisme yang memotivasi untuk melakukan suatu tugas. Ifni Oktiani (2017: 218).

Menurut M. Utsman Najati, inspirasi adalah dorongan utama yang menciptakan tindakan pada makhluk hidup, dan menyebabkan tingkah laku dan membimbingnya menuju tujuan tertentu. Menurut Mc Donald dalam Kompri, inspirasi adalah perbedaan energi dalam karakter individu yang digambarkan oleh emosi (perasaan) dan tanggapan untuk mencapai tujuan. Selanjutnya, perkembangan inspirasi digambarkan dengan penyesuaian Kekuatan sadar atau tidak sadar individu. Dalam Wina Sanjaya, Woodwort menjelaskan motivasi sebagai hal-hal yang dapat dilakukan orang untuk mencapai tujuan.

2. Pengertian Belajar

Menurut Winkle, belajar adalah gerakan informasi, pemahaman, kemampuan, dan mentalitas yang bernilai tambah. Inspirasi belajar merupakan dorongan utama yang menggerakkan siswa untuk mengikutsertakan dirinya. Seperti yang ditunjukkan oleh Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu rangkaian usaha yang dilakukan oleh orang-orang untuk memperoleh perubahan-perubahan dalam cara bertingkah laku yang baru pada umumnya, karena keterlibatan orang itu sendiri sehubungan dengan keadaannya saat ini.

Belajar mengubah dan mendukung tingkah laku melalui informasi (belajar dicirikan sebagai perubahan yang dibangkitkan. Menurut informasi ini, belajar adalah sebuah gerakan, sebuah siklus dan bukan konsekuensi dari itu, belajar bukan hanya pengulangan belajar, namun lebih luas dari informasi. Rusman (2017:12) memaknai bahwa belajar adalah sesuatu yang membangkitkan dan memegang peranan penting dalam pengembangan karakter setiap individu tanpa henti. bergantian mengumpulkan setiap tindakan belajar dan dukungan dari latihan belajar lainnya tergantung pada sifat dan informasi yang dipelajari. Namun, informasi tersebut menjadi inspirasi untuk menciptakan kemampuan yang berbeda.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pengalaman pendidikan, salah satunya adalah inspirasi. Motivasi berasal dari kata latin “moore” yang berarti penopang, merupakan tenaga atau tenaga penggerak utama yang menimbulkan aktivitas atau tindakan. Dalam bahasa Inggris, "Movere" sering dibandingkan dengan "inspirasi" dan dapat berarti kenyamanan atau situasi yang mendorong proses atau dukungan berpikir. (Toharudin 2019: 192)

Arifuddin et al (2018) mendefinisikan motivasi belajar sebagai penggerak dan pendorong dari mereka yang dapat menciptakan dan membimbing individu untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuannya. Motivasi merupakan daya penggerak yang umum bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan belajar dan memberikan bimbingan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Hanafiah dan Suhana (2012: 26) mengungkapkan bahwa inspirasi belajar adalah daya, dorongan utama, atau perangkat untuk membangun area kekuatan bagi dan keinginan siswa untuk maju secara efektif, imajinatif, kreatif, dan menyenangkan untuk mengubah perilaku baik dalam perspektif mental, emosional, , selanjutnya, psikomotorik. Inspirasi dipandang sebagai motivasi psikologis masing-masing siswa (Hamdu & Agustina, 2011).

Dalam Al-Qur'an atau Hadits terdapat berbagai artikulasi atau bait yang menunjukkan inspirasi/dukungan bagi setiap muslim dan penganutnya untuk terus mencari informasi tanpa mengenal lelah. Proposal untuk belajar disertai dengan

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا فَيَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

keputusan elemen pendukung untuk lebih. Salah satu modelnya ada di Surah Al-Muj yaitu refrain 11:

Fokus pada potongan ayat

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang- yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat”.

4. Jenis-jenis Motivasi Belajar

a. *Motivasi Intrinsik*

Yang dimaksud dengan inspirasi alam adalah proses berpikir yang menjadi dinamis atau kemampuan yang dijiwai dari pandangan luar, karena dalam diri setiap orang ada keinginan untuk menindaklanjuti sesuatu. Inspirasi adalah ciri jika tujuannya sama dengan keadaan pembelajaran dan membahas masalah dan tujuan siswa untuk mendominasi sifat-sifat yang terkandung dalam ilustrasi.

Jika seseorang sudah merangkum inspirasi alam, ia akan dengan sengaja melakukan tindakan yang tidak membutuhkan inspirasi dari luar dirinya. Dalam latihan pembelajaran, diperlukan inspirasi yang khas, khususnya belajar mandiri. Seseorang yang tidak memiliki inspirasi alami sangat sulit untuk menyelesaikan latihan belajar terus-menerus. Keinginan ini dibujuk oleh penalaran tertentu, bahwa semua mata pelajaran yang dipusatkan pada saat ini akan dibutuhkan dan sangat berharga sekarang dan nanti. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi dalam

berkonsentrasi pada suatu hal, maka ia akan berkonsentrasi pada hal tersebut dalam jangka waktu tertentu. Seseorang dapat dikatakan memiliki inspirasi untuk belajar.

Inspirasi muncul karena dia menginginkan sesuatu dari apa yang dia sadari. Inspirasi tidak diragukan lagi terkait dengan kebutuhan seseorang untuk mengungkap masalah untuk melakukan latihan pembelajaran. Dengan demikian, minat adalah perhatian individu bahwa suatu barang, individu, masalah atau keadaan ada hubungannya dengan dirinya. Perlu digarisbawahi, bahwa siswa yang memiliki inspirasi alam umumnya akan diajar, dipelajari, yang menguasai bidang tertentu. Kecenderungan untuk memperoleh berasal dari kebutuhan, yang mengandung kebutuhan untuk menjadi individu yang berpengetahuan dan cakap.

Sejalan dengan itu, ilham alam tampak dalam terang kesadaran dengan tujuan mendasar, bukan hanya karakteristik dan layanan. Kecenderungan untuk memperoleh berasal dari kebutuhan, seseorang yang mengandung kebutuhan untuk menjadi orang yang berpengetahuan dan terpelajar. Dengan cara ini, ilham karakteristik tampak dalam terang kewaspadaan dengan tujuan mendasar, bukan sekadar sifat dan fungsi.

Oleh karena itu, seseorang yang memiliki inspirasi yang khas umumnya ingin maju dalam belajar. Keinginan ini dilatarbelakangi oleh pemikiran-pemikiran tertentu yang muncul dari dalam diri individu, sehingga membuatnya menyadari betapa pentingnya informasi yang ia pelajari dan akan dibutuhkan dalam waktu dekat. Dalam pengalaman yang berkembang, inspirasi natural lebih berpengaruh, karena inspirasi alami lebih panjang dan tidak bergantung pada inspirasi dari luar (extrane).

b. Motivasi Ekstrinsik

Dalam kegiatan belajar, motivasi tidak hanya datang dari setiap individu, tetapi motivasi dapat diperoleh dari luar diri sendiri, seperti dari keluarga, guru, teman sebaya dan lingkungan 'sekitar'. . Motivasi belajar disebut motivasi ekstrinsik Siswa belajar karena mereka ingin mencapai tujuan yang melampaui apa yang mereka pelajari.

Inspirasi asing sering digunakan karena bahan ajar tidak menarik perhatian siswa atau mentalitas tertentu terhadap pendidik atau orang tua. Baik inspirasi luar yang positif maupun inspirasi eksternal yang negatif keduanya memengaruhi mentalitas dan perilaku siswa. Setiap gerakan pembelajaran inspirasi lahiriah masih penting, karena hampir pasti kondisi siswa dinamis dan mungkin ada juga bagian-bagian lain dalam pengalaman mendidik dan menumbuhkan yang kurang menarik bagi siswa sehingga diperlukan inspirasi dari luar.

Selain itu, dibutuhkan inspirasi dari luar sebagai pelengkap bagi setiap orang yang kurang percaya diri. Dengan dukungan dari luar ia bisa membuatnya lebih berkembang. Seseorang dapat mengembangkan inspirasi dalam dirinya dengan melihat orang-orang di sekitarnya, misalnya wali, guru, sahabat atau orang lain yang lebih tinggi darinya sehingga dia menuju untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai pendorong kekuatan
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

Priansa (2015: 20) menyatakan Fungsi motivasi bagi peserta didik secara umum antara lain sebagai berikut:

- 1) Motivasi mendorong siswa untuk bekerja
- 2) Motivasi sebagai faktor yang menentukan jalan menuju tujuan yang akan dicapai siswa.
- 3) Motivasi menjelaskan jenis-jenis kegiatan yang perlu dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan, dengan mengesampingkan kegiatan yang tidak perlu.
- 4) Motivasi sebagai motivasi untuk mencapai segala sesuatu dan dasar untuk sukses.

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Tujuan atau kerinduan, khususnya fokus yang ingin dicapai.
- 2) kemampuan belajar, siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi biasanya lebih terpacu dalam belajar.
- 3) Kondisi belajar, inspirasi belajar berhubungan dengan keadaan dan kondisi mental.
- 4) Keadaan ekologis, termasuk kondisi keluarga, sekolah dan lingkungan setempat.
- 5) Komponen unik dalam pembelajaran, khususnya yang keberadaannya dalam pengalaman pendidikan goyah.
- 6) Upaya pendidik untuk mendidik.

Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Dorongan mental, khususnya kebutuhan untuk menyadari, memahami, dan menjaga masalah.
- 2) Keyakinan, atau setidaknya-tidaknya, ada siswa tertentu yang bertekad dalam merenungkan dan melakukan usaha untuk memperoleh informasi atau kemampuan tetapi untuk status dan kepercayaan.
- 3) Syarat pergaulan, khususnya kebutuhan untuk menguasai topik yang ditentukan untuk mendapatkan kegemaran dari orang lain atau sahabat.

Dari sebagian gambaran di atas, cenderung beralasan bahwa unsur-unsur yang mempengaruhi inspirasi belajar siswa adalah keinginan, keinginan, dukungan, dan minat, serta iklim belajar.

7. Cara Menumbuhkan Motivasi

Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Antusiasme siswa akan meningkatkan semangat, kedisiplinan, tanggung jawab dan keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam proses pendidikan. (Irham et al., 2014).

Menurut Sardiman (2011: 91-94), ada berbagai bentuk dan metode untuk meningkatkan motivasi kegiatan belajar di sekolah, yang diberikan dalam buku Belajar Mengajar, Interaksi dan Motivasi:

- a) Pemberian angka, secara khusus pendidik dapat memberikan angka yang dapat dikaitkan dengan sifat-sifat yang terkandung dalam setiap ilmu yang diajarkan kepada siswa sehingga bersifat mental serta kemampuan dan persahabatan.
- b) Hadiah, bisa juga dikatakan sebagai penyemangat, dengan memberikan hadiah siswa akan lebih bersemangat dalam belajar.
- c) Rivalry/persaingan, dapat dimanfaatkan sebagai instrumen persuasif untuk mendukung pembelajaran siswa. Persaingan individu dan kompetisi kelompok dapat lebih mengembangkan prestasi siswa.
- d) Kontribusi citra diri, khususnya mengangkat masalah pada siswa untuk merasakan pentingnya tugas dan mengakuinya sebagai sebuah tuntutan.
- e) Memberikan tes, siswa akan memukul buku dengan sepenuh hati jika mereka tahu akan ada tes. Oleh karena itu memberikan tes ini juga merupakan cara untuk mendapatkan inspirasi.
- f) Mengetahui hasil, mengetahui hasil akhir dari pekerjaan, terutama jika ada kemajuan, akan mendorong siswa untuk benar-benar memukul buku.
- g) Acclaim, atau setidak-tidaknya dalam hal ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, acclaim dibutuhkan. Dengan pujian yang tepat akan mendorong iklim yang menyenangkan dan meningkatkan jiwa belajar sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri.
- h) Disiplin, secara spesifik sebagai dukungan negatif namun bila diberikan dengan baik dan hati-hati dapat menjadi alat persuasif.

8. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya motivasi belajar dapat diukur melalui beberapa indikator. Indikator-indikator motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- a) Memiliki semangat dan keinginan untuk berhasil
- b) Ada motivasi dan perlu belajar
- c) Memiliki harapan dan visi untuk masa depan
- d) Menghargai pembelajaran
- e) Kegiatan pendidikan yang menarik
- f) Adanya lingkungan pendidikan yang baik yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Ada lima indikator motivasi belajar siswa dalam penelitian Lestari (2014: 8) yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- 2) Menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan
- 3) Tekun menghadapi tugas
- 4) Ulet menghadapi kesulitan
- 5) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Sadirman (2010: 51) menyebutkan indikator-indikator motivasi belajar siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) Karyawan
- 2) Ketekunan dalam menghadapi kesulitan
- 3) Ingin bekerja sendiri
- 4) Dapatkan kenyamanan dengan rutinitas dengan cepat
- 5) Ia dapat melindungi perasaannya
- 6) Melepaskan apa yang Anda yakini itu tidak mudah
- 7) Senang mengeksplorasi dan memecahkan masalah

Menurut Faradita (2021: 45) Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Memiliki semangat dan keinginan untuk sukses
- b. Pembelajaran tidak membosankan karena dipadukan dengan beberapa hiburan agar suasana tidak membosankan
- c. Ada harapan dan gagasan untuk masa depan
- d. Adanya penilaian untuk pembelajaran
- e. Ada kegiatan yang menarik
- f. Memiliki lingkungan belajar yang sesuai memungkinkan siswa untuk belajar dengan baik.

Indikator yang akan digunakan peneliti untuk melihat motivasi belajar peserta didik antara lain sebagai berikut:

- 1) Ketekunan dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- 4) Berprestasi dalam belajar
- 5) Mandiri dalam belajar.

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Kajian Angela (2013:542) “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Desa Sidomulyo, SDN 015, Kecamatan Ilila, Samarinda”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video game berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Seperti dapat dilihat dari koefisien korelasi 0,539, pada dasarnya lulus uji dengan t-hitung 8753, yang lebih signifikan daripada t-hitung 1,665.
2. Penelitian yang dimotori oleh Nanda Khakim Wardhana Putra (2017:7) berjudul “Pengaruh Web Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian diketahui

bahwa siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri lebih banyak terinspirasi untuk belajar jempot bola selama tahun ajaran 2016/2017 sambil bermain game online. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa thitung 32,342 lebih tinggi dari ttabel 2,019.

3. *Penelitian yang berjudul* “Pengaruh Web Based Games Terhadap Inspirasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Makassar” yang dipimpin oleh Andi Akbar dan M. Ridwan Said A. Berdasarkan temuan kajian ini, web- Berbasis Games berpengaruh signifikan *terhadap motivasi* belajar siswa kelas X SMA Negeri 16 Makassar. Konsekuensi dari uji hipotesis dalam survei ini diperoleh thitung > kontras dengan ttabel, khususnya 3,289, yang lebih terlihat dari 0,339, sehingga pada saat itu H_0 dibuang dan H_1 dirasakan.
4. Ignasius Raimundus Pati memimpin penelitian (2017:41) berjudul “Pengaruh Game Internet Terhadap Inspirasi Belajar Siswa Di SDN Kristen Citra Bangsa”. Metode bivariat digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kedua faktor tersebut, dan diketahui hubungannya adalah 326 atau (-0,326) informasi faktual, dan tingkat kritis untuk kedua faktor tersebut adalah sig.(1-followed) 0,081.

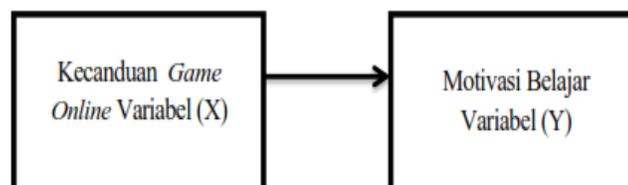
2.3 Kerangka Berpikir

Game internet menjadi tempat bermain-main, salah satunya *siswa sekolah* dasar. *Game* berbasis web yang dirujuk dalam penelitian ini adalah variabel X. *Game* berbasis web secara signifikan mempengaruhi pemain karena lebih mengembangkan pengalaman pendidikan atau inspirasi belajar, dan jelas akan ada kualitas yang baik dan buruk. Inspirasi pembelajaran dalam ilustrasi ini berbentuk Y. Dengan asumsi motivasi belajar yang rendah karena siswa sering bermain game berbasis web dapat membuat siswa malas untuk belajar. Pendidikan lanjutan dapat

ditingkatkan dengan alasan siswa bermain game online, sehingga game online adalah salah satu faktor pencapaiannya.

Isu yang muncul adalah pemanfaatan game berbasis web di sekolah terkait dengan pengalaman pendidikan. Masalahnya kemudian, pada saat itu, akan ditangani oleh spesialis melalui penelitian. Ada juga kekuatan game online untuk membangkitkan siswa. Para analis menerima bahwa mengingat gagasan tentang

Tabel 2.1 Kerangka Konseptual



masalah tersebut, judul eksplorasi sudah jelas. Peneliti dapat menumbuhkan hipotesis yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab permasalahan yang muncul.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik UPT SD 04 Air Hitam Batu Bara

H_a = Diantara game online, UPT SD 04 Air Hitam Batu Bara berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.