

**Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs
Midanutta'lim Kab Jombang**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Fiqri Firmansyah

18130135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

**Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs
Midanutta'lim Kab Jombang**

SKRIPSI

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*



Oleh:

Fiqri Firmansyah

18130135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil ‘alamin. Dengan segala puji dan syukur atas segala rahmat dan ridho Allah, yang memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Ucapan terimakasih atas karya ilmiah skripsi saya persembahkan kepada:

Keluarga besar kedua orang tua peneliti Bapak mukholis dan Bu shofiyah beserta adik dan kakak saya yang memberikan dukungan, motivasi dan doa selama proses pengerjaan karya ini kepada peneliti. Keluarga bapak suparno yang menerima dengan baik selama menjalani pendidikan di kota malang dan menjadi tempat untuk bersandar dikala kesibukan. Seluruh teman-teman seperjuangan saya yang mengukir kenangan bersama dikota malang dan yang membantu saya dalam memberikan arahan dukungan dalam penyusunan skripsi.

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTS MIDANUTTA'LIM JOMBANG

SKRIPSI

Oleh:

Fiqri Firmansyah

18130135

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen pembimbing



Nailul Fauziyah M. Pd.
NIP: 19841209201802012131

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, M.A.
NIP: 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII
DI MTs MIDANUTTA' LIM KAB JOMBANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fiqri Firmansyah (18130135)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 5 juni 2023 dan di nyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Imam Wahyu Hidayat M. Pdi

NIP. 198902072019031012

Sekretaris Sidang

Nailul Fauziyah M.A

NIP. 19841209201802012131

Pembimbing

Nailul Fauziyah M.A

NIP. 19841209201802012131

Penguji Utama

Dr. Lutfya Fathi Purpasari M.E

NIP. 19810719200812008

Tanda Tangan

:

:

:

:

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

Nailul Fauziah M.A.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 10 Mei 2023

Hal : Skripsi Fiqri Firmansyah
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fiqri Firmansyah
NIM : 18130135
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Midanutta'lim Jombang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, modon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing



Nailul Fauziah M. A.
NIP: 19841209201802012131

MOTTO

Barang siapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia maka dia harus (mempunyai ilmu) dan barang siapa yang (menginginkan) kebahagiaan akhirat, maka dia harus mempunyai ilmu, dan barang siapa yang menginginkan keduanya maka harus mempunyai ilmu

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah tertulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 02 Mei 2023



Fiqri firmansyah

NIM 18130135

PEDOMAN TRANSKITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut.

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	=

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = ü

إِي = î

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, karena atas kuasa dan ridha-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTs MIDANUTTA’LIM JOMBANG”**. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya menuju yang terang benerang hingga bisa dirasakan saat ini dan dirihoi Allah SWT dan semoga kita mendapatkan syafa’at nabi di yaumul qiyamah.

Adapun penulis skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari arahan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Seluruh anggota keluarga saya, terutama kedua orang tua yang memberikan semangat, dukungan serta doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Zainuddin, M.A. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta menjadi dosen wali yang telah memberikan kesempatan dan izin bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. H Nur Ali, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A. selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bu Nailul Fauziyah. M.A. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmunya, motivasi, bimbingan serta pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
6. Segenap dosen UIN, khususnya dosen jurusan pendidikan pengetahuan sosial yang telah memberikan banyak ilmu.
7. Kepada keluarga besar sekolah MTs Midanutta'lim Jombang yaitu kepala sekolah, guru dan jajarannya hingga siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim.
8. Kepada teman-teman Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial Angkatan 2018 yang menemani dalam proses perkuliaan.
9. Kepada teman-teman seperjuangan, yang telah berjuang, memberikan dukungan, Saling support selama menempuh pendidikan dikota malang, dan juga yang telah membantu dalam penyusunan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan hati terbuka peneliti meminta kritik, saran dan koreksi yang bersifat membangun sebagai masukan dan perbaikan dalam menyelesaikan karya ilmiah selanjutnya. Penulis mohon maaf jika terdapat penulisan, kosa kata, atau hal lain yang tidak sesuai dengan harapan pembaca.

Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca atau pihak pada umumnya

Malang, 16 April 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'M' with a vertical stroke extending downwards from its center.

Penulis

ABSTRAK

Firmansyah, Fiqri. 2023. *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Midanutta'lim Jombang*. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nailul Fauziah. M.A.

Game online merupakan jenis game yang sangat digemari oleh berbagai kalangan sekarang. Ajang kompetitif dan komunitas yang memperkenalkan game mereka menjadikan daya tarik untuk bermain *game online*. Selain itu penggunaan *game online* juga memiliki dampak. Beberapa siswa MTs Midanutta'lim juga terdapat siswa yang bermain *game online*. Siswa yang bermain *game online* yang cukup lama akan memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *game online* sehingga ini akan berdampak negatif dan positif pada kegiatan belajar mereka seperti dampak negatif malas belajar, mengantuk dikelas, selain itu dampak positif siswa menumbuhkan minat bahasa inggris dan mudah bergaul.

Penelitian ini dilakukan di MTs Midanutta'lim Jombang. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan motivasi apa yang mendorong siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim bermain *game online*. (2) Untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim Jombang. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif dengan tehnik dokumentasi, observasi dan wawancara. Sample dalam penelitian ini berjumlah 20 terdiri dari siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim.

Hasil penelitian ini adalah mengungkapkan siswa yang bermain *game online* memiliki motivasi apa saja yang ketertarikan siswa sehingga mereka terdorong untuk bermain *game online* dan juga dampak yang dirasakan siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas antara lain. Motivasi siswa MTs Midanutta'lim bermain *game online* terbagi menjadi dua faktor antara lain faktor internal (1) tantangan (2) keingintahuan (3) kontrol (4) fantasi. Sedangkan faktor eksternal (5) lingkungan (6) penghargaan (7) ingin menjadi pemain proplayer. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa antara lain (1) diri sendiri (2) keluarga (3) lingkungan.

Kata-kata kunci: Motivasi, Dampak, *Game online*

ABSTRACT

Firmansyah, Fiqri. 2023. The Impact of Online Games on Learning Motivation of Class VIII Students of MTs Midanutta'lim Jombang. Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim Stage Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Nailul Fauziyah. M.A.

Key words: Motivation, Impact, Online Gaming

Online games are a type of game that is very popular with various groups now. Competitive events and communities that introduce their games make it attractive to play online games. In addition, the use of online games also has an impact. Some Midanutta'lim MTs students also have students who play online games. Students who play online games for a long time will have a high interest in online games so that this will have a negative and positive impact on their learning activities such as the negative impact of lazy learning, drowsiness in class, besides the positive impact on students increasing interest in English and sociability.

This research was conducted at MTs Midanutta'lim Jombang. The objectives of this study are (1) To describe what encourages class VIII students at MTs Midanutta'lim to play online games. (2) To describe the impact of online games on the learning motivation of 8th grade students at MTs Midanutta'lim Jombang. Data collection uses a qualitative approach with documentation, observation and interview techniques. The sample in this study amounted to 20 consisting of grade VIII of MTs Midanutta'lim students.

The results of this study are to reveal students who play online games have anything that attracts students so that they are encouraged to play online games and also the impact felt by students on the learning motivation of class students, among others. The motivation of MTs Midanutta'lim students to play online games is divided into two factors, including internal factors (1) challenge (2) curiosity (3) control (4) fantasy. While external factors (5) environment (6) appreciation (7) want to be a proplayer. The impact of online games on student learning motivation includes (1) self (2) family (3) environment.

مستخلص البحث

فرمانشاه، فقري. ٢٠٢٣م. تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على دافع التعلم لطلاب فصل الثامن في مدرسة ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ. البحث الجامعي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: نيل الفوزية الماجستير.

الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت هي نوع من الألعاب التي تحظى بشعبية كبيرة مع مجموعات مختلفة الآن. الأحداث التنافسية والمجتمعات التي تقدم ألعابها تجعلها جذابة للعب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت له تأثير أيضا. بعض طلاب في ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ لديهم طلابون يلعبون الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. الطلاب الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لفترة طويلة سيكون لديهم اهتمام كبير بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت بحيث يكون لذلك تأثير سلبي وإيجابي على أنشطتهم التعليمية، مثل التأثير السلبي للتعلم البطيء والنعاس في الفصل، إلى جانب التأثير الإيجابي هو يعززون الاهتمام باللغة الإنجليزية ويسهل التعامل معها لدى الطلاب.

تم إجراء هذا البحث في مدرسة ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ. والأهداف من هذا البحث هو (1) لوصف الدافع الذي يدفع طلاب الصف الثامن في مدرسة ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ للعب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. (2) لوصف تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على دافع التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ. يستخدم جمع البيانات نهجا نوعيا مع تقنيات التوثيق والملاحظة والمقابلة. بلغت العينة في هذه الدراسة 20 تتكون من طلاب الصف الثامن في مدرسة ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ.

تكشف نتائج هذا البحث هي أن الطلاب الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لديهم دافع يثير باهتمام الطلاب بحيث يتم تشجيعهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، وكذلك التأثير الذي يشعر به الطلاب على دافع التعلم لطلاب في الفصل. ينقسم دافع طلاب في مدرسة ميدن التعليم الثانوية الإسلامية جومباغ للعب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت إلى عاملين، بما في ذلك العوامل الداخلية: (1) التحديات (2) الفضول (3) التحكم (4) الخيال. أما العوامل الخارجية: (5) البيئة (6) الجوائز (7) تريد أن تصبح لاعبا محترفا. وأما تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على دافع تعلم الطلاب: (1) الذات (2) الأسرة (3) البيئة.

الكلمات المفتاحية: دافع التعلم، التأثير، الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

DAFTAR ISI

Daftar Isi	
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
MOTTO	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	viii
PEDOMAN TRANSKITERASI ARAB LATIN	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Orisinil Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	15
G. Sistematika Pembahasan	16
BAB II.....	18
A. Game Online	18
1. Tentang Game Online	18
2. Jenis Game Online.....	20
3. Dampak bermain <i>game online</i>	22
4. Profesional game	29
B. Motivasi belajar.....	34
1. Tentang Motivasi.....	34

2. Tentang Belajar	36
3. Macam-macam Motivasi Belajar	38
4. Fungsi Motivasi Belajar Siswa.....	47
5. Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar	49
6. Kerangka Berfikir	53
BAB III	54
A. Pendekatan dan jenis penelitian	54
B. Kehadiran Penelitian	56
C. Lokasi penelitian	56
D. Data dan Sumber Data	57
E. Prosedur Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisis Data.....	61
G. Pengecekan Keabsahan	62
H. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	64
BAB IV	66
A. Paparan Data	66
1. Profil MTs Midanutta'lim Jombang.....	66
2. Visi dan Misi Madrasah	66
3. Sejarah Singkat Madrasah	68
4. Game online yang sering dimainkan siswa	69
B. Motivasi yang mendorong siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim mengakses <i>game online</i>	78
a. Motivasi Intrinsik	78
b. Ekstrinsik.....	92
C. Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa	102
a. Diri sendiri.....	102
b. Keluarga	106
c. Lingkungan.....	111
BAB V.....	117
A. Motivasi yang mendorong siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim mengakses <i>game online</i>	117
a. Motivasi Intrisktik	118
b. Motivasi ektrinsik.....	127

B. Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi siswa	133
a. Diri Sendiri	133
b. Keluarga	136
c. Lingkungan.....	139
BAB VI	144
A. Kesimpulan	144
B. Saran.....	146
KAJIAN PUSTAKA.....	147
LAMPIRAN.....	156
Lampiran I : Perizinan.....	156

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 tabel originalitas penelitian.....	13
Tabel 2.1 kisi-kisi instrument wawancara.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berfikir.....	55
Gambar 4.1 logo mobile legends.....	69
Gambar 4.2 daftar hero mobile legends.....	71
Gambar 4.3 draf pick mobile legends.....	71
Gambar 4.4 land of down Mobile legends.....	72
Gambar 4.5 base mobile legends.....	72
Gambar 4.6 peta mobile legends.....	72
Gambar 4.7 lobby game PUBG mobile.....	73
Gambar 4.8 pesawat PUBG.....	74
Gambar 4.9 gambaran permainan PUBG.....	75
Gambar 4.10 safe zone PUBG.....	75
Gambar 4.11 gambaran kemenangan PUBG.....	76
Gambar 4.12 lobby game FF.....	76
Gambar 4.13 pesawat FF.....	77
Gambar 4.14 zona FF.....	77
Gambar 4.15 gambaran kemenangan FF.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat perizinan dari FITK.....	156
Lampiran 2 bukti konsultasi.....	157
Lampiran 3 dokumentasi peneliti.....	159
Lampiran 4 pedoman wawancara.....	164
Lampiran 5 biodata.....	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan kemampuan pekerjaan kemudahan bagi manusia mulai dari ilmu pekerjaan, pendidikan dan hiburan tersendiri.¹ Remaja di era millennial saat ini sedang melewati banyak perkembangan teknologi yang mudah dalam mengakses dan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Teknologi komunikasi seperti HP mengalami perkembangan yang bagus dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, tidak hanya dijadikan sms atau menelfon tetapi juga digunakan multimedia seperti youtube, game, dan media sosial.

Permainan elektronik atau yang biasa dikenal sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang pesat seiring kemajuan teknologi.² *Game online* sudah merambah di kota-kota besar dan juga daerah-daerah kecil seperti pedesaan. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang.

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapatkan banyak perhatian dari masyarakat luas, sejak kemunculan

¹ Muhammad Danuri "Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital" jurnal inforkam, nomor II. Tahun 2020 hal 117.

² Mardiana Yulianti, imam syatoto, suroto, ending suprati, reza. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTs Matlaul Anwar. Jurnal Pengabdian dharma laksana vol 3, no 1 juli 2020 h, 02

game online menjadi populer dan dapat diakses dengan mudah.³ *Game online* sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat khususnya remaja. Hal ini didukung banyaknya komunitas, kompetisi dan banyaknya jenis *game online* yang bisa dimainkan secara langsung. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Selain untuk mencari hiburan, juga berguna untuk mencari teman ataupun membentuk komunitas pecinta *game online*. Para pemain tertarik untuk menikmati dunia game dengan tantangan game dan lingkungan yang mendukung untuk bermain game.

Selain itu popularitas *game online* juga didukung oleh komunitas seperti *e-sports* lewat ajang pertandingan kompetitif yang seru baik nasional maupun internasional. Ranting dan popularitas game semakin meningkat tentunya dapat mendorong untuk bermain game tersebut. Pada umumnya *esports* merupakan tim atau pemain individu yang bersaing satu sama lain dan mencoba menjadi yang terbaik dalam permainan tertentu, ini menjadikan daya tarik untuk mengikuti atau menjadi salah satu pemain tim esports, seperti pada ajang kompetisi *eletronik sports league* (ESL) yang bisa menarik minat penonton sampai tiga hari berturut-turut, kejuaraan dunia menembak *counter-strike* tahun 2016 yang bisa mendatangkan sampai 14.000 penonton.⁴ Tak hanya itu antusias pemain *game online* juga bisa dilihat dari jumlah *viewers* dari pertandingan antara RRQ dari

³ Erizal Novrialdy. "Game online pada remaja : dampak dan pencegahannya" Jurnal Prodi S2 Bibingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Jurnalbulleti psikologi, hal 150

⁴ Muhammad Reza Aziz, Habibi Hadi Wijaya. "Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Defisi Dan Regulasi Di Indonesia" Jurnal, oktober 2021

Indonesia melawan Onic PH dari Philipina yang diadakan M3 Mobile lejent *World Championship 2021* dinobatkan sebagai kompetisi populer paling banyak menarik penonton 3,191,404 viewers dalam satu *match*.⁵ Adanya popularitas game online lewat ajang pertandingan menjadi daya tarik player untuk mencoba bermain game yang sama.

Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap *game online*.⁶ Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga para pemain *game online* pada kalangan remaja harus lebih diperhatikan agar tidak kecanduan dalam bermain. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang diusia remaja, tetap saja yang namanya bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk mereka. Masa remaja merupakan masa *transisi*, remaja akan mengalami perubahan fisik, emosional, dan kognitif yang dapat meningkatkan ketegangan emosi⁷. Dengan perubahan sikap remaja ini akan menjadikan mudah untuk terpengaruh terhadap arus baik positif maupun negatif.

Game online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa

⁵ Dythia Novianthy, Dicky Prastya “Turnament M3 MLBB paling banyak ketimbang the internasional 10 dota 2” <https://www.suara.com/tekno/2021/12/21/111318/turnamen-m3-mobile-legends-paling-banyak-ditonton-ketimbang-the-international-10-dota-2>

⁶ *Ibid*

⁷ Casearia septa nirwanda, annastasia “Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja (Universitas Diponegoro jurnal empati, januari 2016 Vol 5), hal 19

melanjutkan bermain game. Banyak yang kurang tahu dampak buruk *game online*. Secara sosial, dampak buruk *game online* adalah hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi kurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, membuat pecandu *game online* terisolir dari lingkungan pergaulan nyata. Sehingga remaja sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan di *game online*. Secara psikis, pikiran terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada hal di sekelilingnya. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong hingga mencuri uang. Terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat pecandu game jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri saat berada di lingkungan nyata.⁸

Game online sendiri juga memiliki dampak positif. Seperti digunakan para pemain yang game strategi dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, para pemain game memiliki fokus yang lebih, sebagai sarana hiburan karena menghilangkan rasa penat dan mengurangi stress, tak hanya itu, biasanya *game online* juga melatih, memaksimalkan kinerja otak agar terbiasa merangsang kemampuan dalam menyusun strategi dan mengambil

⁸ Romadhon Egi Dwi Cahyo, *Dampak Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. Hal 5

keputusan sehingga kamu terbiasa berfikir secara cepat, melatih kerja sama tim, melatih kemampuan bahasa inggris, player ini apabila membaca dialog dan prolog game setiap bermain akan memaksa player membaca dan lama-kelamaan akan mengerti dan menambah bahasa inggris.⁹ Bermain *game online* juga dapat memberikan dampak positif terhadap penggunanya. Seperti pengetahuan, game online seperti life simulator memiliki tema game tentang simulasi kehidupan dimana player akan bertahan hidup, dampak positif bermain game jenis ini kita akan menemukan berbagai spesies hewan unik, pengenalan bioma berbagai hutan, adanya interaksi sosial dan bertahan hidup. Tetapi tetap perlu diperhatikan setiap jenis game mempengaruhi manfaat tersendiri dan tidak bermain *game online* secara berlebihan.

Meskipun bermain *game online* memiliki dampak positif kita juga harus memperhatikan diri sendiri terhadap kecanduan bermain game online agar tidak berdampak pada kegiatan belajar. Peserta didik yang kecanduan *game online* berlebihan akan memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri, Pelajar yang memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik.¹⁰ Padahal jika mengacu pada proses pembelajaran dikatakan baik, apabila proses belajar

⁹ Eka rusnani fauziyah “Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri Samboja” jurnal vol 1 nomor 3 (2013)

¹⁰ yusufroni zendrato, hemdika otniel N Harefa “Dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa” jurnal, Prodi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Universitas Nias Jurnal vol, 1 no 1 (Mei 2022)

mengajar dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif sehingga dapat mempengaruhi motivasi siswa, proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan dinilai dan diawasi agar terlaksanakan secara efisien.¹¹

Jika seseorang terpengaruh adiksi bermain *game online* akan berdampak pada motivasi belajar siswa, seperti siswa setiap hari membutuhkan waktu bermain *game online* tinggi maka motivasi mereka untuk belajar akan menurun. Padahal motivasi merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Bila siswa memiliki motivasi yang penting dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.¹² Masalah dari motivasi belajar pada peserta didik ialah jika anak kecanduan *game online* secara berlebihan. Hal ini dapat dilihat dari motivasi belajar yang baik dapat meningkatkan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik.

Begitu juga yang terjadi di sekolah Di MTS Midanutta'lim Kab Jombang. Dalam awal observasi siswa dikelas VIII ada 40 total siswa dan terdapat 25. Hasil dari wawancara dengan siswa mereka mampu bermain *game online* ± 6 jam dan akan berhenti ketika ada kegiatan atau ingin makan atau minum. Dalam sehari siswa mampu untuk berdiam diri menatap

¹¹ Prastiwi Dwi Yana, "Pengaruh keterampilan Menelaskan Guru Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 2 Margototo". Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2018. Hal 2

¹² Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 195

smartphone apalagi jika hari liburan siswa mengaku bisa lebih banyak waktu yang dihabiskan dari pada hari biasa. Siswa bermain *game online* dilakukan terus berulang-ulang lebih dari sekali, alasan mereka berlama-lama dalam bermain *game* tersebut, karena bermain *game online* membuat mereka tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut dan sebagai hiburan ketika siswa sehabis sekolah. Siswa juga mengaku sering bergadang untuk bermain *game online* sehingga ketika dikelas siswa ketiduran dikelas.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis, bahwa *game online* adalah permainan game sendiri biasa dibuat semenarik mungkin agar membuat player puas untuk bermain. Sehingga *game online* ini memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa. Penulis tertarik untuk meneliti peserta didik seberapa besar “Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTS Midanutta’lim Kabupaten Jombang.” Tujuan penelitian ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya dampak positif dan negatif dari *game online* tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penelitian berfokus pada :

1. Motivasi apa yang mendorong siswa kelas VIII di MTs Midanutta’lim mengakses *game online*?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Midanutta’lim Kab Jombang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan siswa apa saja yang mendorong siswa bermain *game online*.
2. Untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Midanutta'lim jombang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan memperkaya keilmuan dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam hal yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap peserta didik.

2. Manfaat praktis

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dan menjadikan bahan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran online di MTs Midanutta'lim jombang. Dan menjadikan pemahaman bagi dunia pendidik terhadap dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Dan data dari hasil penelitian diharapkan menjadi sumber informasi bagi guru atau orang tua dalam mendampingi para pelajar/ remaja pada saat pertumbuhan perkembangan mereka.

Bagi sekolah, yaitu untuk menjadikan bahan evaluasi dalam pembelajaran mengenai dampak *game online* dan menjadikan tolak ukur keberhasilan sekolah dalam membimbing anak agar .

Bagi universitas, yaitu untuk menambah pengembangan di bidang keilmuan dan mendapatkan banyak sumbangan pemikiran dari hasil penelitian.

E. Orisinal Penelitian

Orisinalitas penelitian ini menggambarkan persamaan, perbedaan, dan bidang kajian antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Hal ini untuk menghindari pergulungan penelitian yang sama. Membahas orisinalitas penelitian ini mengungkapkan perbedaan antara peneliti saat ini dengan penelitian sebelumnya.

1. AYU SETIANINGSIH, 2018 “Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Ada 2 hasil fokus penelitian ini, yang pertama *Game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan dan hal tersebut bisa berdampak dari segi jasmani dan menurunkan motivasi siswa dalam pembelajaran dikelas VIII. Dan yang kedua tentang solusi dari alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Dimulai dari guru yang menjadi medan arus pembelajaran, guru harus berkompeten agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, berilah perhatian yang lebih baik pada anak seperti alihkan perhatian

anak ke aktivitas lainnya, ajak anak berlibur bertamasya sekeluarga, ajarkan dan menggunakan terapi otak *game addiction therapy*.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada objek penelitiannya adalah siswa SMK, sedangkan penelitian ini objeknya di siswa mts kelas VIII dan penelitian ini pembahasan motivasi kurang karena dalam penelitiannya berfokus efek problem, motivasi belajar dan solusi terhadap permasalahan *game online*.

2. NITA FEBRIANI, 2021 “Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Disekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi” Universitas Sulthan Thaha Saifuddin. Hasil dari penelitian ini adalah mengangkat tentang siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan berdampak pada konsentrasi belajar siswa, seperti mengantuk sibuk dengan urusanya masing-masing dan menjadikan siswa malas.

Persamaan penelitian ini adalah sama mengangkat permasalahan dan membahas pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Akan tetapi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada objek penelitiannya adalah SMP, sedangkan peneliti in objeknya di siswa MTs kelas VIII dan lebih fokus terhadap konsentrasi belajar dan solusi.

3. FAIQ KHORIDATUL IZZA, 2019 “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini membahas tentang dampak remaja yang kecanduan *game online* sampai rela menghabiskan waktu ber jam-jam di teras rumah, tongkrongan di warung kopi, hanya untuk bermain game dan meninggalkan kewajiban agama atau kewajiban sebagai seorang pelajar.

Persamaan penelitian ini adalah membahas permasalahan dan membahas pengaruh *game online* terhadap remaja/siswa. Akan tetapi perbedaan penelitian dari kedua penelitian ini adalah dari objeknya di desa sedangkan peneliti di siswa MTs dan menekankan dampak *game online* terhadap kewajiban keagamaan.

4. HAMAS FANANI, 2020 “Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Penelitian ini membahas tentang dampak mahasiswa yang kecanduan mobile legend (*game online*) yang mempengaruhi disiplin mahasiswa yang menurun akibat kecanduan *game online*.

Persamaan penelitian ini adalah mengangkat permasalahan *game online* terhadap motivasi atau disiplin pelajar yang menurun. Akan tetapi perbedaan dari penelitian ialah objek penelitian dilakukan pada mahasiswa sedangkan peneliti objeknya di MTs dan berfokus

terhadap game Mobile lejent sebagai berkurangnya disiplin mahasiswa.

5. YULI PEBRIANTI, 2021 “Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan” Intitut Agama Islam Negeri Palangkaraya. Dari hasil penelitian ini ada beberapa point. Yang pertama dampak positif dari *game online* terhadap anak ialah anak dapat bersosialisasi dan kerjasama tim dengan baik, hal ini membuat anak semakin baik dalam bermain kerja sama tim dan bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekitarnya. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN ialah anak kecanduan dalam bermain *game online*, berkata kotor dan pembangkang, dampak negatif ini mendorong siswa karena siswa sering memikirkan *game online* dibandingkan belajar atau mengabaikan pembelajaran.

Persamaan peneliti ini adalah sama-sama mengangkat dampak apa saja yang dilalui siswa setelah bermain *game online*. Akan tetapi perbedaan dari penelitian ialah objek peneltian dilakukan pada siswa SD sedangkan peneliti objeknya di MTs dan berfokus terhadap kepribadian sosial.

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Ayu Setianingsih, Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018	Mengangkat permasalahan tentang pengaruh/ dampak <i>game online</i> terhadap siswa	Lokasi, objek penelitian yang diambil, penelitian terdahulu objeknya siswa SMK	Penelitian ini memfokuskan problematika dan efek <i>game online</i> terhadap motivasi serta memberikan solusi terhadap pecandu <i>game online</i>
2	NITA FEBRIANI, Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Disekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi” Universitas Sulthan Thaha Saifuddin. 2021	Mengangkat permasalahan dan membahas pengaruh <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa	Lokasi, objek kedua peneliti ini tidak berbeda, tempat penelitian ini di SMP, serta penelitian ini hanya berfokus pada konsentrasi belajar siswa	Penelitian ini berfokus terhadap siswa yang mengalami kecandua dan berdampak pada konsentrasi belajar siswa

3	FAIQ KHORIDATUL IZZA, Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2019	Persamaan penelitian ini mengangkat permasalahan dan membahas pengaruh <i>game online</i> terhadap remaja/siswa.	Lokasi, tempat peneliti berbeda, dimana objek peneliti ini berada di desa	Peneliti ini membahas tentang dampak remaja desa kecanduan <i>game online</i> sampai mempengaruhi aktivitas yang seharusnya dikerjakan
4	HAMAS FANANI, Dampak Game Mobile Lejend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo. 2020	Penelitian ini sama-sama membahas tentang motivasi dan disiplin pelajar yang menurun diakibatkan <i>game online</i> .	Lokasi, objek penelitian berbeda, dimana penelitian ini berfokus pada mahasiswa	Penelitian ini membahas tentang mahasiswa yang kecanduan <i>game online</i> mobile lewend yang mempengaruhi disiplin mahasiswa yang menurun
5	YULI PEBRIANTI, Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyaba. Intitut Agama Islam Negeri Palangkaraya. 2021	Peneliti ini sama-sama membahas tentang dampak <i>game online</i>	Lokasi dan objek peneliti menjadi pembeda, dimana peneliti ini berfokus kepribadian anak dan objek peneliti di SD	Pembahasan penelitian ini memfokuskan dampak terhadap kepribadian anak

Berdasarkan uraian orisinal penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dari semua penelitian tersebut persamaanya yakni sama-sama menjabarkan bagaimana dampak *game online* terhadap siswa dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi dan objek penelitiannya. Selain itu, tujuan dari pada penelitian itu sendiri juga memiliki perbedaan dimana dalam penelitian ini tujuannya untuk mendeskripsikan dampak *game online* di MTs Midanutta'lim jombang. Sementara penelitian terdahulu berbeda-beda tujuan penelitiannya. Untuk hasil dari kelima penelitian terdahulu secara garis besar untuk meningkatkan hasil belajar dan berfokus pada dampak *game online*.

F. Definisi Operasional

Buku pedoman karya ilmiah menjelaskan bahwa defisi operasional adalah definisi istilah yang digunakan berdasarkan karakteristik dari apa yang didefinisikan sebagai alat yang diamati. Secara tidak langsung, defisi operasional menentukan alat pengambilan data yang sesuai untuk digunakan.

1. Game Online, permainan yang dimainkan secara online dan membutuhkan *internet*, dimainkan via *internet* bisa menggunakan HP.
2. Dampak, merupakan pengaruh dan akibat, yang merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal.

3. Motivasi belajar, perilaku dan faktor-faktor peserta didik untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dialaminya.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam suatu penelitian, untuk memperoleh gambaran dan pemahaman yang jelas serta menyeluruh perlu adanya sistematika dan pembahasan yang dapat dan mudah dipahami dalam sistematika pembahasan berikut:

BAB I : Pendahuluan meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan, penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, defisi operasional, dan pembahasan.

BAB II : Ini berisi dua poin utama: perpektif teoritis yang mencakup landasan atau penjelasan teoritis tentang objek atau masalah yang diteliti, dan kemudian kerangka berfikir, pembahasan yang disajikan pada bab sebelumnya. Berisi kesimpulan tentang penelitian. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah

BAB III : Bab ini membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, meliputi lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, alat penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur data penelitian.

BAB IV : Berisi bagian paparan data dan temuan penelitian yang disajikan dengan deskripsi yang mencakup gambaran umum konteks penelitian, paparan data penelitian, dan hasil penelitian.

BAB V : Berisi tentang pembahasan hasil penelitian, dimana didalamnya jawaban atas masalah penelitian dan interpretasi hasil penelitian.

BAB VI : Berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran penelitian.

BAB II

PERPESKTIF TEORI

A. Game Online

1. Tentang Game Online

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 dan yang lain.¹³ *Game Online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan *internet*, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.

Menurut Burhan *game online* merupakan permainan *elektronik* yang dimainkan oleh *multiplayer* melalui *internet*, biasanya penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game online*. Dalam *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu alat *elektronik* yang terhubung di *internet*.¹⁴ *Game* tidak terbatas pada barang *elektronik* saja. *Game Online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman *web* dari permainan tersebut.

¹³ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123.”

¹⁴ Andri Alif Kustiawan, “Jangan Suka Game Online (magetan: CV. Ae Media Grafik, 2019)

Kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 10 hingga 100 lebih *player* sekaligus dan dimainkan dengan waktu yang bersamaan.

Menurut Young *game online* merupakan permainan yang dimainkan oleh perangkat *elektronik* yang terhubung melalui *internet* dan bisa dimainkan secara bersamaan dengan *player* lainnya. Permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu dengan lainnya untuk tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.¹⁵

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, maka dapat disimpulkan *game online* merupakan permainan yang terhubung dengan jaringan *internet* melalui perangkat elektronik seperti laptop, hp dan komputer dan menggunakan *platform* pada *website* dan *aplikasi game online*. Jadi, jika seseorang ingin bermain *game online* perangkat tersebut harus terhubung *internet* terlebih dahulu. *Game online* merupakan permainan dalam bentuk *visual* yang menarik yang dapat digerakkan sesuai arahan dan keinginan pemainnya. Di dalam *game online* tersebut para pemain berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang. *Game online* tidak hanya berfokus dengan kompetitif pemainnya saja, banyak jenis *genre game* seperti simulasi, membangun dan lain sebagainya, sehingga *game online* bisa memiliki sesuai

¹⁵ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling” Universitas PGRI Yogyakarta, Jurnal Kongseling Gusjigang, Vol 3 No 1 Juni 2019

tipe permainan dan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

2. Jenis Game Online

Game online merupakan suatu bentuk berbagai permainan *online* yang dimainkan atau melibatkan individu atau sekelompok orang dengan memiliki aturan didalam mekanisme *game*. *Game online* merupakan permainan media jasa *internet* yang bertujuan untuk menghibur sehingga dapat mecul jenis dalam *game online*. Jenis-jenis *game online* sangat beragam mulai dari permainan yang sederhana yang menggunakan *grafik* komplot dan membentuk *virtual* yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.¹⁶ berikut jenis-jenis game online :

a) Genre *game online* adalah jenis-jenis game, di tinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh ganre tersebut yaitu:¹⁷

1) *First Person Shooter (FPS)* Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah

¹⁶ Made Diah Purmasari, Amalia Sabrina “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan” Universitas Balikpapan, jurnal vol II, 2 september 2020 hal 157

¹⁷ Adhyatman Prabowo, ”Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkan”,(On-Line) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (21 september 2022).”

pemain di bagi beberapa tim bertugas melumpuhkan tim lainnya. Ciri utama game genre ini adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh game PUBG, FF.

- 2) *MOBA (Massive Online Battle Arena)* adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre game yaitu *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan. Contoh game ML.

b) Berdasarkan Cara Pembayaran

Cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari gamenya. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:¹⁸

- 1) *Pay Per Item*, game yang berada pada kategori 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

¹⁸ Febriani, "Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi." Uin Sulthan Thaha Saifuddin 2021, hal 10

dijumpai pada permainan. Jenis game seperti ini yang paling banyak dijumpai di Indonesia. Contoh: Gunbound, Ragnarok, Ghost Online, dll.

- 2) *Pay Per Play*, game ini harus dibeli dan diinstall secara legal karena pada saat diinstall game tersebut akan mendaftarkan pemain ke *internet* langsung dan apabila yang diinstall adalah program bajakan maka secara otomatis sistem akan memblokirnya. Contoh: War of Warcraft, dll.

3. Dampak bermain *game online*

Setiap *game online* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda, hal ini menuntut player game menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara terbaik, meraih kemenangan sangat diperlukan pengetahuan tentang game, strategi atau gameplay yang bagus. Pemain *game online* akan melatih permainya untuk bermain dengan cepat, mengambil keputusan yang tepat dan meminimkan kesalahan-kesalahan agar memenangkan game tersebut. *Game online* menuntut seseorang agar memikirkan strategi yang bagus dalam permainan sehingga pemainnya dibuat agar selalu fokus dalam permainan.

1) Kelebihan *Game Online*, ada beberapa kelebihan dari dampak positif *game online*, antara lain sebagai berikut: ¹⁹

a Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitas/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

Konsentrasi sendiri merupakan pemusatan pemikiran/perhatian terhadap suatu objek dan mengesampingkan yang lainnya. Konsentrasi sangat penting dan perlu dilatih, hal ini memudahkan player memfokuskan sesuatu dengan mudah baik di kegiatan belajar maupun ibadah sekalipun.

b Meningkatkan kemampuan *motoric* siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

c Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan

¹⁹ “Rischa pramudia trisnani, silvia yula wardani, “*stop kecanduan game online*”.UNIPMA PRESS Pdf.”

tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca permianannya.

- d Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan Bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.

Menurut eka rusnani dalam penelitiannya, bahwa anak yang bermain *game online* mampu menguasai bahasa inggris, karena di game terdapat dialog game dan prolog game, apabila gamers membaca alur cerita dan mau belajar agar mengerti alur cerita maka lama kelamaan akan menguasai game tersebut.²⁰

- e Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi *internet* yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.
- f Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif)

²⁰ Eka rusnani fauziyah, “*Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 samboja*” Universitas mulawarman, jurnal ilmu komunikasi vol 1 tahun 2013 hal 10.

g Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

Manfaat bermain *game online* memberikan dampak positif kepada otak karna latihan yang efektif, hal ini dapat meningkatkan keterampilan berfikir dengan strategi yang baik dalam menyelesaikan masalah.²¹ Dilihat dari sisi positif sebenarnya *game online* memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya.

Namun saat ini banyak orang yang menjadi orang bermain berlebihan sehingga menjadikan pecandu *game online*. Dampak *game online* yang dimainkan secara berlebihan justru akan merugikan bagi dirinya sendiri. Perlu diperhatikan dari orang tua agar mengontrol remaja untuk tidak bermain game secara berlebih.

2) Dampak negatif *Game Online*, setelah mengetahui kelebihan dari *game online* tersebut. *Game online* pun memiliki kelemahan yaitu:

a Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, 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. Tapi

²¹ Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini" Universitas Muhammadiyah Makassar, Jurnal vol 5 nomor 1, 2022 hal 6

keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

- b Mendorong melakukan hal-hal yang 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 di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
- c Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- d Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.
- e Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
- f Pemborosan uang untuk membeli skin-skin dan membeli item langka.

3) Adapun dampak yang muncul akibat kecanduan *game online*

- a) Aspek kesehatan, kecanduan *game online* akan mengakibatkan kesehatan remaja menurun, remaja yang kecanduan *game online*

memiliki daya tahan tubuh yang lemah, akibatnya kurangnya aktivitas fisik, kurang jam tidur dan sering terlambat makan.

- b) Aspek psikologis, banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan perkelahian secara tidak langsung menjadikan contoh tidak patut dan mempengaruhi anak yakni marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- c) Aspek akademi, usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah, kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Yang mana waktu luang yang seharusnya dibuat untuk mempelajari pelajaran di sekolah. Justru lebih memilih untuk digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*.
- d) Aspek sosial, beberapa gamers merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui ketertarikan emosional, menyebabkan terlalu asik dalam bermain *game online* dan merasa puas akan hasil yang diperoleh dalam bermain game. Hal ini yang menyebabkan kehilangan kontak dunia nyata sehingga menyebabkan kurangnya interaksi terhadap sosial. Remaja yang terbiasa dalam dunia maya akan kesulitan dalam bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial inilah yang tidak ingin memiliki untuk berinteraksi dengan masyarakat, keluarga ataupun teman.²²

²² Eryzal novialdy, "*kecanduan game online pada remaja*" Universitas Negeri Padang jurnal psikologi, vol 27, no 2, tahun 2019, hal 151

4) Tingkat adiksi *game online* akan menjadi dampak negatif terhadap siswa.

Kriteria seseorang mengalami adiksi menurut Jaroen S. Lammens.²³

a) *Saliency*

Siswa akan berfikir tentang *game online* sepanjang hari sepanjang hari. Hal ini akan membuat siswa menjadi malas, pola makan terganggu dan jadwal beribadah terganggu juga.

b) *Tolerance*

Siswa menghabiskan waktu bermain game semakin meningkat. siswa yang bermain game meningkat dari yang direncanakan, waktu dalam bermain game semakin hari semakin meningkat.

c) *Mood modification*

Siswa bermain game sampai melupakan kegiatan lainnya. seperti siswa yang terlalu asyik bermain game hingga melupakan kegiatan wajib seperti ibadah.

d) *Withdrawal*

Siswa merasa buruk ketika tidak dapat bermain game. Siswa akan merasa sedih jika tidak bermain game, siswa akan merasa tertekan jika tidak bisa bermain *game online*.

²³ Maria agustina, M Dinah, Pasifikus, wijaya, sherlie “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesenian dan kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja” Jurnal vol 2, Universitas Nusa candana 2020 hal 203

e) Conflict

Siswa mudah bertengkar dengan orang lain karena bermain game secara berlebihan. Seperti siswa menjadi sering bertengkar, siswa sering berkata kasar dan akan menimbulkan konflik antar teman sendiri.

4. Profesional game

E-sports games adalah permainan elektronik yang kompetitif, artinya permainan *E-sport* dapat digolongkan sebagai olahraga, yang didalamnya terdapat unsur pemain yang saling bersaing untuk tim yang saling bersaing atau tim yang saling bersaing, dan *e-sport* berasal dari singkatan elektronik sport, karena permainan *E-sport* telah menggunakan peralatan elektronik, *E-sport* telah menjadi arena kompetisi utama bagi para pemain profesional. Kompetisi *E-sport* saat ini sangat berkembang pesat bahkan sudah diadakan kompetisi antar Negara. Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. *E-sport* dominan menggunakan kemampuan berfikir sama halnya catur. Hanya duduk dan menggerakkan game dengan menekal tombol controller merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berfikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energy dan mengguras stamina. Hal tersebut menjadikan *E-sport* termasuk olahraga.²⁴ Professional Esport tidak hanya bersenang-senang tetapi dijadikan sarana untuk memebuhi kebutuhan

²⁴ Wildan Hernanda Agung Nugraha. "Minat Masyarakat Terhadap *E-sport* Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. Jurnal, Universitas Negeri Surabaya, Jurnal prestasi Vol 4, No 2, (19-11-2021). Hal 45

seperti menjalin hubungan dengan rekan satu tim dan mencapai tujuan hidup.²⁵ Proplayer sendiri akan terikat dengan suatu tim seperti tim e-sport untuk terjun ke ajang kompetitif game online, mereka akan mempunyai kewajiban seperti berlatih dan terjun untuk memenangkan kompetisi.

Kemahiran dalam permainan agar memenuhi syarat untuk acara esports (tournament & liga), dan jika anda ingin mendapat untung darinya, pemain juga memerlukan keterampilan lebih baik dari pada rata-rata pemain lain. Sebagai pamarin pro, pemain juga haris memperitungkan keseimbangan permainan. Dengan melakukan ini, pemain dapat meprediksi lawan anda tampil di peta tertentu dengan karakter item, atau sengaja tertentu. Keterampilan dan analisis kuat dapat memberikan keunggulan atas lawan anda ditengah permainan. Bermain game membutuhkan kemampuan untuk control emosi dan menunjukkan pengendalian diri agar tidak mengganggu fokus bermain *game online*. Langkah-langkah untuk Menjadi Gamer Profesional yaitu:²⁶

A. Temukan Motivasi Anda

Seperti halnya kehidupan, *Esport* perlu dimainkan dengan alasan yang tepat. Kesukaan pada kompetisi, kepuasan berkembang sebagai pemain, dan perasaan berkontribusi terhadap tim serta komunitas, semuanya merupakan alasan yang

²⁵ Muhammad Reza Aziz, Habibi Hadi Wijaya “Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Defisi Dan Regulasi Di Indonesia” Universitas Negeri Surabaya jurnal volume 2, no 2, oktober 2021, hal 23

²⁶ <https://www.intel.co.id/content/www/id/id/gaming/resources/want-pro-gamer.html> (akses 15-11-2022)

valid untuk bermain. Dalam jangka panjang, motivasi positiflah yang membuat para pemain terus bermain.

B. Pilih Game Anda

Langkah berikutnya adalah menemukan game Anda. Ada dua pendekatan di sini: memilih game yang sedang-dan-akan populer atau mengikuti game yang sudah terkenal. Keuntungan memilih game yang sudah terkenal sebagai *Esport* adalah karena sudah tersedia infrastruktur dan sumber daya untuk mendukung bermain game secara profesional.

C. Bergabung dengan Komunitas

Pengalaman akan memberikan petunjuk yang lebih baik tentang jalur ke depan, dan mampu menilai apakah perjalanan pemain profesional sesuai dengan tujuan dan motivasi pribadi. Pemain perlu berinteraksi satu sama lain untuk memantau meta yang terus berubah serta mengulanginya yang akan berkontribusi kembali pada arena tempat mereka berada. Selain itu, komunitas adalah motivasi yang kuat untuk tetap bertahan di suatu game dalam jangka panjang.

D. Siapkan Peralatan

Pastikan peralatan game yang akan digunakan siap untuk digunakan bertanding. Konsistensi juga merupakan satu faktor dalam hal perangkat keras. Penyelenggara acara game profesional teliti dalam memilih komponen sistem yang tidak

akan menghambat permainan game dengan frame rate yang tersendat atau tidak teratur. Performa hp atau PC game harus ikut menyesuaikan.

E. Berlatih

Berlatih merupakan kunci dalam kemenangan, dalam bermain game harus menguasai beberapa kunci dasar suatu game. Pertama, kuasai mekanika game. Konsentrasikan pada mempelajari keterampilan spesifik untuk suatu game hingga sudah mahir. Baik itu berupa pukulan-terakhir di MOBA, membidik dengan akurasi di FPS, atau memaksimalkan aksi-per-menit di RTS, semua keterampilan ini selalu penting. Mengasah keterampilan individu harus dilakukan oleh setiap pemain jika ingin ke jenjang serius, baik dasar, mekanik serta analisis gameplay musuh. Mempelajari strategi game secara menyeluruh dengan teman.

F. Temukan Tim

Setelah membangun reputasi sebagai kompetitor serius, temukan tim. Bermain bersama orang lain khususnya mereka yang lebih baik, atau yang memiliki seperangkat keterampilan berbeda adalah salah satu pengalaman paling berharga yang bisa didapatkan pemain.

G. Berkompetisi dan Dikenal

Setelah menemukan kompetitif *game online*, manfaat posisi sebagai player berkualitas untuk terhubung dengan pemain yang lebih baik, seperti discord, streaming dan collab youtube agar para pemain berpeluang dikenal oleh organisasi terkenal.

H. Tetap Seimbang

Sementara mentalitas tekun banyak terlihat di Esport, para profesional harus mempelajari cara menyeimbangkan porsi latihan mereka dan aktivitas di luar layar. Menurut gamer profesional yang kami wawancarai, pendekatan holistik untuk berlatih termasuk nutrisi, olahraga, dan kehidupan sosial aktif yang sesuai akan meningkatkan fokus mental dan mencegah kehabisan semangat. Menjaga gaya hidup sehat akan membuat Anda tetap termotivasi cukup lama untuk mengembangkan keterampilan yang pada akhirnya akan menarik organisasi profesional.

I. Hidup Seperti Profesional

Menjadi gamer profesional memerlukan kerja keras dan latihan bertahun-tahun, namun ada hal lain di samping kerja keras terus menerus. Untuk berkembang sebagai pemain, pendekatan menyeluruh terhadap latihan perlu diambil yaitu pendekatan yang meliputi pengembangan keterampilan sosial, memperluas pengetahuan tentang game, menemukan sumber

motivasi positif, dan menjaga gaya hidup sehat. Sejajarkan diri Anda dengan prinsip-prinsip ini dan Anda akan melihat peningkatan di dalam dan di luar permainan.

B. Motivasi belajar

1. Tentang Motivasi

Motivasi merupakan suatu perubahan pada diri seseorang yang muncul adanya gejala perasaan mendorong seseorang atau bertindak sesuai dengan keinginan atau tujuan. Menurut Berelson dan Steiner suatu motif ada suatu keadaan dari dalam yang memberikan kekuatan yang menggerakkan, karenanya disebut penggerak atau motivasi dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku ke arah tujuan.²⁷ Ketika seseorang memberikan motivasi kepada orang lain, hal ini memberikan daya dorongan sehingga seseorang yang dimotivasi tersebut sadar dan bergerak.

Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan terjadinya tingkah laku atau perbuatan. Ketika seseorang memberikan motivasi kepada orang lain, bisa diartikan ia telah memberikan daya dorong sehingga seseorang yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.²⁸ Motivasi sebagai penggerak dari dalam

²⁷ Moh Suardi, "Belajar dan Pembelajaran" (Yogyakarta: deepublish publisher, 2018), hal 9.

²⁸ Husna Faizatul Ummah, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019" IAIN Metro 2018 hl 25

diri seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas demi kebutuhan dan tujuan seseorang.

Peserta didik akan bersungguh sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi belajar adalah perilaku terhadap proses yang belajar yang dialaminya²⁹ Menurut sudirman dan syardiansyah mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan dan daya penggerak dalam diri siswa untuk menumbuhkan kearah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendainya oleh subjek belajar itu tercapai.³⁰ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi menjadi dorongan dalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh siswa tersebut dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian diatas motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan atau bertindak dalam kegiatan yang diinginkan untuk mencapai yang dikehendaki sehingga perubahan tingkah laku pada dirinya tercapai. Motivasi merupakan usaha yang ada dalam diri individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu pada suatu tingkah laku

²⁹ Donni Juni Priansa, "Menejemen Peserta didik dan Model Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 133

³⁰ Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mashasiswa Mata Kuliah Pengantar Menejemen (Studi Kasus Mahasiswa tingkat 1 EKM A Semester II) Jurnal Menejemen dan keuangan, vol 5, No. 1, (Mei 2016). Hal 442

sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa berarti memberikan dorongan kepada siswa untuk melakukan sesuatu. Motivasi selalu berkaitan dengan kebutuhan seseorang seperti seorang individu 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. Tentang Belajar

Belajar merupakan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri, peserta didik harus membangun pemahaman atas persoalan dan segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.³¹ Suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai positif.

Belajar ialah suatu proses yang tidak bisa dilihat secara nyata, karena prosesnya terdapat dalam diri orang yang sedang belajar. Good and Brophy mengungkapkan bahwa belajar bukan dilihat dari tingkah laku, namun proses ini terjadi secara internal

³¹ Ratih Lisma, Seherdiyanto, Ivan Veriansyah, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran StudentFacilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri Sukadana Kabupaten Kayong Utara" IKIP PGRI Jurnal Inovasi pendidikan Vol 1, no 1 (2022) hal 23

pada individu tersebut guna memperoleh hubungan dan pengalaman baru. Hubungan dan pengalaman baru ini berupa rangsangan-rangsangan atau reaksi-reaksi, ataupun berupa rangsangan atau reaksi. Belajar lebih membutuhkan kegiatan yang disadari, suatu aktivitas, latihan-latihan, dan konsentrasi dari orang yang bersangkutan.³²

Selanjutnya, belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Sehingga dalam proses belajar menggunakan kemampuan pada ranah-ranah yaitu:³³

- 1) Kognitif ialah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Afektif ialah kemampuan yang mengutamakan pada perasaan, emosi, reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian, penerimaan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- 3) Psikomotorik ialah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan jasmani seperti kreativitas, kesiapan, persepsi,

³² Drs. M. Ngalim Purwanto MP., *Psikologi Pendidikan*, Cet-1, (Bandung: 2013) hal 86

³³ Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perpektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosada Karya 2016.

gerakan terbiasa, gerakan terbimbing, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Setiap orang akan menjalani rintangan hidup masing-masing, seseorang akan terus mengalami perkembangan dalam hidupnya untuk terus belajar, baik disengaja maupun tidak disengaja baik disadari maupun tidak disadari. Tentunya akan ada perbedaan yang baik didalam individu sebelum dan sesudah belajar mengenai sesuatu hal, belajar bisa dilakukan dengan pengamatan, ilmu pengetahuan, pengalaman, atau dengan aktifitas dan lainnya. Untuk membentuk karakter individu dan pengetahuan yang baik di perlukan proses pembelajaran yang startegi dan baik.

3. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi intrinsik memiliki peran penting dalam belajar, dengan adanya motivasi ini siswa dapat mencapai tujuan menjadi seorang yang terdidik dan pengetahuan dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Motivasi ada yang timbul dari dalam diri manusia, dan ada pula yang dipelajari dari lingkungan atau pengalaman orang lain, pada perilaku atau tindakan kehidupan manusia selalu dipengaruhi oleh motivasi.

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu³⁴

a) Hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berhasil, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari diri sendiri. Seseorang yang memiliki motif berhasil tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian ini merupakan dorongan dari diri sendiri bukan dari dorongan luar diri.

b) Dorongan kebutuhan belajar.

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilator belakangi oleh motif berhasil atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berhasil tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada kegagalan itu. Seperti seorang anak didik akan tampak bekerja dengan tekun karena tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia

³⁴ Hamzah b uno, "Teori Motivasi dan Pengukuranya", (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) hal 23

akan mendapatkan malu dari gurunya atau di olok-olok teman-temannya, dan bahkan dihukum oleh orang tuanya. Dari keterangan tersebut tampak bahwa keberhasilan anak didik tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

c) Harapan akan cita-cita.

Harapan disadari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan.³⁵

Menurut Uno indikator motivasi ekstrinsik belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa. Dengan demikian indikator dari motivasi ekstrinsik dapat meningkatkan hasil belajar dan tujuan yang ingin dicapai dengan maksimal.³⁶

a) Adanya penghargaan dalam belajar

Penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan

³⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 23.

³⁶ *Ibid* 24

cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik pernyataan seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal seperti itu juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyampaiannya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan didepan orang banyak.

b) Adanya kegiatan menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.

c) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian

anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Sedangkan menurut Loper dan Hodel (1989). Motivasi belajar dapat timbul karena adanya dua macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik, yakni berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.

Motivasi ini muncul dari diri sendiri untuk mencapai suatu demi hasil yang memuaskan dan tanpa dipengaruhi oleh imbalan dari eksternal. Motivasi bangun dari kesadaran diri sendiri karena individu tidak dipengaruhi dari luar, motivasi ini bisa dikatakan motivasi murni dalam diri sendiri. Misalnya belajar karena ingin tahu pemecahannya, keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu dan keinginan untuk memperoleh informasi pengetahuan keinginan untuk sukses. Untuk meningkatkan motivasi intristik, ada empat sumber motivasi intristik:³⁷

- a) Tantangan

Aktivitas menantang harus berada di level kesukaran menengah, dan sejalan dengan para murid mengembangkan keterampilan, level yang harus disesuaikan ke level lebih sulit untuk mempertahankan level menengah. Pencapaian tujuan yang

³⁷ Paul, Dale, Julith L Meece, *Buku Motivasi Dalam Pendidikan* (Jakarta PT Indeks 2013) cet ke 3 hal 400

menantang informasikan kepada para pemelajar bahwa mereka memang menjadi lebih kompeten, yang meningkatkan keefektifan diri dan persepsi kontrol terhadap hasil-hasil. Pada gilirannya, para pemelajar cenderung menetapkan tujuan-tujuan menantang yang baru, yang berfungsi mempertahankan motivasi intrinsik

b) Keingintahuan

Keingintahuan didorong aktivitas yang menyajikan para murid dengan informasi atau ide yang tidak sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan mereka saat ini dan yang tampak mengejutkan atau tidak kongruen. Ketidak kongruen tersebut memotivasi para murid untuk mencari informasi dan menyelesaikan kesenjangan tersebut. Sama seperti tantangan, kesenjangan yang moderat adalah yang paling efektif, karena kesenjangan yang besar mungkin dengan cepat dianggap tidak signifikan.

Keingintahuan merupakan suatu perasaan kehilangan kognitif yang terjadi ketika diri menjadi sadar akan adanya suatu kesenjangan informasi. Namun, para murid perlu memiliki dasar pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, sehingga mereka akan menyadari adanya suatu kesenjangan. Para pemelajar harus merasa ingin tahu, yang meyakini bahwa kesenjangan tersebut

dapat diselesaikan, seharusnya merasakan keefektifan diri dan termotivasi untuk mengelola kesenangan tersebut dan belajar.

c) Kontrol

Aktivitas yang memberikan kepada para murid rasa kontrol terhadap hasil-hasil akademis mereka mungkin meningkatkan motivasi intrinsik. Menemukan bahwa persepsi kompetensi dan control personal anak-anak berkaitan dengan motivasi intrinsik akademis mereka dan preferensi mereka terhadap tantangan. Memberikan kepada para murid berbagai pilihan aktivitas dan suatu persepsi kontrol juga dapat menimbulkan rasa keefektifan diri untuk melibatkan diri dalam aktivitas ketika mereka meyakini tindakan mereka hanya sedikit berhubungan dengan hasil-hasil. Persepsi kekurangan kontrol berkaitan dengan ketidakberdayaan yang dipelajari.

d) Fantasi

Motivasi intrinsik dapat ditingkatkan dengan menyajikan aktivitas yang melibatkan para pembelajar dalam fantasi atau situasi tiruan melalui berbagai simulasi dan permainan, yang menempatkan mereka dalam berbagai simulasi dan permainan, yang menempatkan benar-benar ada. Dengan mengidentifikasi diri dengan berbagai karakter fiktif, para murid dapat memperoleh kesenangan yang dirasakan oleh berbagai karakter fiktif tersebut, yang biasa tidak tersedia bagi diri mereka, Juga

terdapat bukti bahwa fantasi dapat meningkatkan pembelajaran, dibandingkan dengan pengajaran yang disajikan tanpa elemen fantasi,

- 2) Motivasi ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi ini melibatkan diri dalam sebuah aktivitas sebagai suatu cara untuk mencapai tujuan. Motivasi ini muncul karena adanya suatu keinginan untuk mendapatkan imbalan atau hadiah. Imbalan ini bisa berupa pujian, uang, barang dan penghargaan. Selain itu, melakukan suatu kegiatan dengan maksud agar menghindari hukuman juga termasuk motivasi ekstrinsik.

Ada 4 gaya motivasi atau pengaturan diri ekstrinsik yang membuat individu termotivasi.

- a. Pengaturan Eksternal

Sebagai contoh murid awalnya mungkin tidak ingin mengerjakan sebuah tugas yang diberikan, namun mengerjakannya untuk memperoleh penghargaan dari guru dan menghindari hukuman. Para murid ini sangat bereaksi terhadap ancaman hukuman atau tawaran penghargaan ekstrinsik dan tidak menunjukkan minat yang tinggi, namun mereka cenderung bertingkah laku baik dan berusaha mengerjakan tugasnya untuk memperoleh penghargaan dan menghindari hukuman. Dalam

hal ini kontrol bersifat eksternal dan tidak ada determinasi diri pada diri murid.

b. Pengaturan Introjeksi

Karena sumber motivasi bersifat internal (perasaan “tepat” dan perasaan “wajib”, perasaan bersalah) bagi individu tersebut, namun tidak merasakan determinasi diri karena perasaan ini tampaknya mengontrol individu tersebut. Para murid ini tidak mengerjakan tugas tersebut hanya untuk memperoleh penghargaan atau hindaran dari hukuman atau mengerjakan sesuatu demi menyenangkan individu (guru/orangtua) lainnya merasa senang.

c. Pengaturan identifikasi

Individu-individu melakukan sebuah aktivitas karena aktivitas tersebut berupa proposal penting bagi diri mereka. Sebagai contoh seorang murid mungkin belajar ber jam-jam untuk menghadapi tes dalam rangka mendapatkan nilai-nilai akademis yang bagus agar diterima oleh perguruan tinggi. Perilaku ini digambarkan oleh tujuan murid ini sendiri, meskipun tujuan tersebut lebih memiliki nilai kegunaan

d. Pengaturan integrasi

Yakni individu-individu mengintegrasikan berbagai sumber informasi internal dan eksternal ke dalam skema diri mereka

sendiri dan menjalankan perilaku karena kepentingan perilaku tersebut bagi pemahaman tentang diri mereka sendiri, level terakhir ini tetap bersifat instrumental, bukan autoyelic. Seperti pada motivasi intrinsik, namun pengaturan integrasi menggambarkan suatu bentuk determinasi diri sendiri dan otonomi. Dengan demikian, motivasi intristik dan pengaturan integrasi menyebabkan lebih banyak keterlibatan kognitif dan pemelajarannya, dibandingkan dengan pengaturan eksternal ataupun pengaturan introjeksi.

Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut bahwa apabila seorang anak didik memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya tetapi faktor lingkungan baik dari lingkungan sekolah maupun keluarga kurang mendukung, maka kegiatan belajar siswa maka dorongan untuk belajar pun cenderung menurun, begitupun sebaliknya. Peranan dari berbagai pihak baik dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan kemauan seorang siswa didik untuk belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Fungsi Motivasi Belajar Siswa

Motivasi dan belajar tidak bisa dipisahkan. Dalam kegiatan belajar diperlukan motivasi yang mendukung belajar siswa. Belajar yang dilandasi motivasi yang kuat akan memberikan hasil belajar

yang lebih baik.³⁸Motivasi belajar pada dasarnya dapat membantu guru dalam memahami dan meningkatkan perilaku siswa dalam kegiatan belajar siswa. Motivasi mampu membangun kemampuan siswa untuk bertindak khususnya dalam hal belajar yang dikarenakan adanya keinginan untuk mencapai prestasi yang tinggi.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menjadikan hasil yang baik. Tiga fungsi motivasi, yaitu: “(1) Mendorong manusia untuk berbuat, (2) Menentukan arah perbuatan, (3) Menyeleksi perbuatan”.³⁹

Dari ketiga fungsi motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa jika siswa mampu mendorong motivasi belajar siswa maka dapat disimpulkan kegiatan belajar berhasil. Jika siswa ingin belajar sukses maka harus memiliki tujuan tertentu dalam belajar, maka dengan memfokuskan tujuan tanpa melakukan kegiatan- kegiatan yang tidak berhubungan dengan tujuan tersebut. Misalnya jika siswa ingin menghafalkan surat-surat pendek maka kegiatan prioritas siswa adalah kegiatan yang berguna dalam mencapai kesuksesan menghafal seperti murojaah, memakai metode hafalan yang mudah, pasang target menghafal Al Qur'an dan sebagainya. Sedangkan aktivitas-aktivitas lain yang tidak mendukung ujiannya tidak dilakukan oleh siswa yang bersangkutan, seperti main game,

³⁸ Maryam Muhammad, “Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran” Jurnal Vol4 no 2 (2016) hal 92

³⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara:2013. h 73

dan sebagainya. Kaitannya dengan belajar, motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar mencapai prestasi yang baik.

Pentingnya motivasi belajar untuk mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Motivasi diperlukandalam belajar, karena pada dasarnya seorang siswa akan termotivasi dalam belajar untuk mencapai keinginannya. Tanpa adanya motivasi siswa tidak akan nyaman dalam belajar dan anak tersebut juga biasanya tidak mau mengikuti proses pendidikan, oleh karena itu meningkatkan minat belajar belajar siswa membutuhkan motivasi agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar⁴⁰ Kesadaran yang kurang terhadap motivasi belajar dalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugas-tugas individu dari guru.

5. Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar

Rendahnya motivasi belajar siswa akan menghambat pencapaian tujuan pendidikan dan harus ditangani dengan cepat. Seseorang memiliki pengetahuan yang tinggi karena mereka

⁴⁰ Amni Fauziyah, Rosnaningsih, Samsul Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang" Universitas Muhammadiyah, Jurnal JPSD Vol. 4no. 1 (2017) hal 52

memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga hasil belajar optimal karena memiliki motivasi yang besar.⁴¹

Siswa motivasi belajar yang rendah adalah salah satu penyebab kurang berhasilnya seseorang dalam menempuh pendidikan.

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. Siapapun 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:⁴²

a. Faktor diri sendiri

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.

⁴¹ Dwi Tri Santosa, Tawardjono, "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar" Jurnal Pendidikan, Nomor 2, (2016), hal 3.

⁴² Ayu setianingsih, 2018 "game online dan efek problematika terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di smk negeri 7 bandar lampung". Universitas islam negeri raden intan lampung.

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

Lingkungan Pergaulan yang tidak mendukung. Dengan siapa kita bergaul menentukan akan menjadi apa diri kita nanti. Kondisi lingkungan juga mempengaruhi penyebab rendahnya motivasi belajar dimana orang sekitar peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan yang cukup rendah.⁴³

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 tidak ada. Mereka lebih sibuk memikirkan permasalahannya sendiri. Seperti: Harapan orang tua yang terlalu tinggi atau rendah. Setiap orang tua pasti punya harapan kepada anak-anaknya. Bila harapan orang tua terlalu

⁴³ Sintia Anggraini, Sukartono "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar" Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jurnal Basicedu, Vol. 6 No.3 (2022). hal 5.

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.

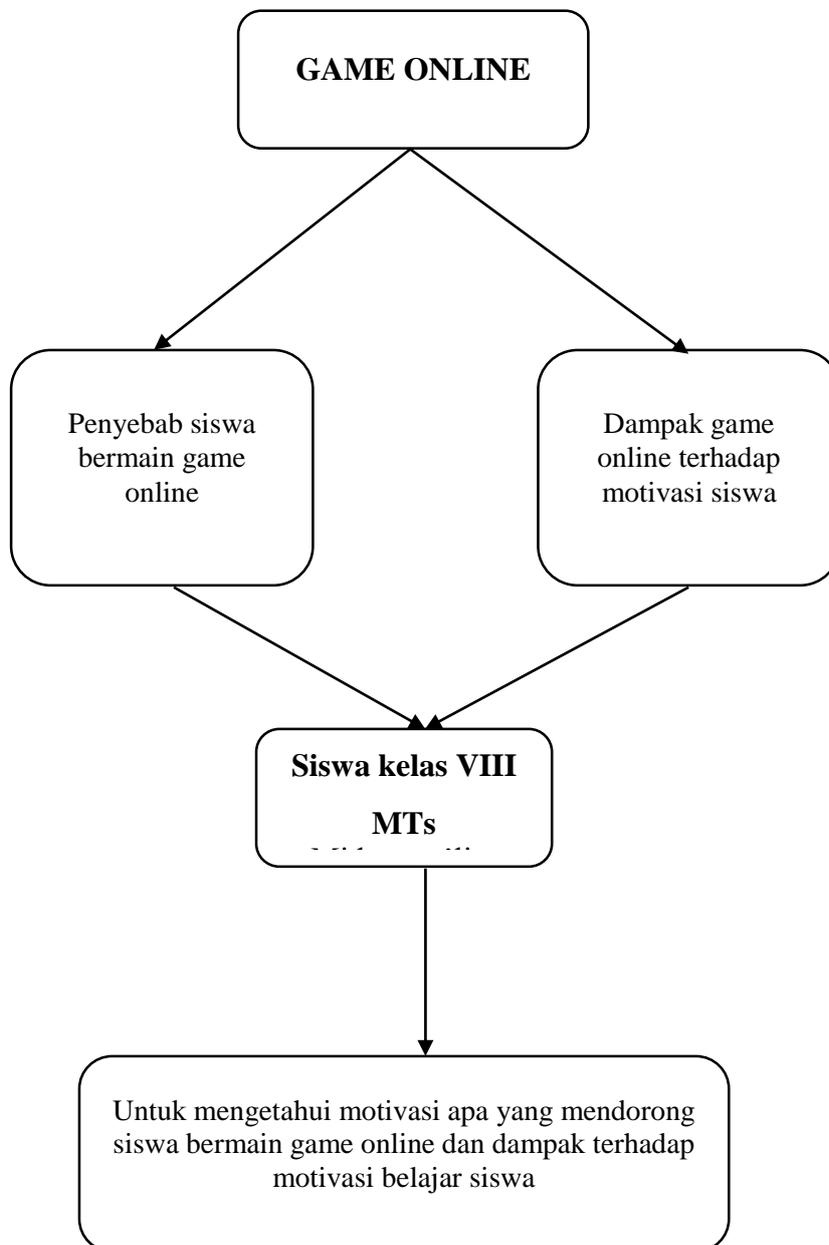
Jika dihubungkan dengan motivasi anak bermain *game online*. Remaja yang mengalami adiksi *game online* akan memerlukan waktu berjam-jam dalam bermain *game online* dan Dukungan sosial yang didapat dari teman sebaya dikarenakan remaja merasa kedekatan dengan teman sebaya dibandingkan dengan keluarga, sehingga remaja yang masih dalam tahap perkembangan dan mempunyai rasa ingin tau yang tinggi akan mengikuti saran yang diberikan oleh teman sebaya dan selalu ingin mencoba hal baru.⁴⁴ Ketika seseorang kecanduan *game online* dia akan termotivasi untuk bermain *game online* terus menerus. Apalagi game tersebut sudah memiliki level tantangan lebih sulit, anak akan bermain game dan akan merasa tertantang bermain terus hingga menguasai stage tersebut. Teman juga merupakan salah satu faktor anak bermain *game online*, lingkungan juga berpengaruh terhadap anak untuk termotivasi bermain *game online*. Seperti ditongkrongan semua bermain *game online*, hal ini menjadikan temanya untuk memotivasikan

⁴⁴ Dwi Cristina Rahayu, Zabidah Putit, ira. "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja Di SMPN Kota Padang" jurnal

untuk temanya yang awalnya tidak bermain game menjadi tertarik pada *game online*.

6. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini secara skematis dapat digambarkan secara berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan melalui penggalian data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menggambarkan realita empiris dibalik fenomena secara mendalam serta rinci. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif.⁴⁵

Penelitian kualitatif lebih menekankan pada kondisi lapangan. Peneliti diharuskan untuk fleksibel dan mengamati penuh dengan semua objek yang diteliti. Peneliti dianggap mampu memahami dan mengamati fenomena yang terjadi dalam domain tertentu.

Metode kualitatif memiliki perbedaan pendekatan yang beragam dalam penelitian akademis. Ketimbang metode kuantitatif. Meskipun prosesnya sama, prosedur kualitatif tetap mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam menganalisis datanya, dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda. Menuliskan bagian metode-metode untuk proposal penelitian kualitatif mewajibkan

⁴⁵ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018), hal. 131

pembaca-pembaca berpendidikan sesuai dengan maksud penelitian, menyebutkan rancangan khusus, dengan hati-hati merefleksikan peran peneliti dalam penelitian. Menggunakan daftar dan jenis sumber data yang tidak ada habisnya, menggunakan protokol khusus untuk merekam data, menganalisis informasi melalui berbagai langkah analisis, dan menyebutkan pendekatan-pendekatan untuk mendokumentasi akurasi atau validasi data yang dikumpulkan.⁴⁶

Jenis penelitian deskriptif, yakni suatu jenis penelitian dimana data yang diperoleh disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Penggunaan jenis penelitian kualitatif ini karena ada pertimbangan:

- Pertama, jenis penelitian deskriptif merupakan bagian dari karakteristik pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif dibutuhkan uraian deskriptif dengan kata-kata atau gambar dalam mengumpulkan informasi.
- Kedua, memperhatikan relevansi menggunakan penelitian deskriptif dengan obyek penelitian, yakni karakteristik bagaimana dampak kecanduan *game online* pada kalangan siswa. Jenis penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan fakta-fakta yang akurat sesuai dengan fenomena sosial yang ada.

Dengan penelitian studi kasus, maka penelitian ini akan menggali lebih mendalam mengenai fokus penelitian MTs Midanutta'lim Jombang.

⁴⁶ Jhon w. creswell, "Research Design" Pustaka pelajar, edisi keempat,(2016). Hal 245

Sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang motivasi bermain game dan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.

B. Kehadiran Penelitian

Peneliti bertindak instrument utama oleh karena itu kehadiran peneliti dilapangan dalam kualitatif mutlak diperlukan.⁴⁷ Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul data, sedangkan instrumen yang lain sebagai penunjang.

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menggali data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisi data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan. Peneliti hadir secara langsung dan berinteraksi dengan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim Jombang dan beberapa subjek seperti keluarga murid dan guru.

C. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Midanutta'lim mayangan yang berada di di Desa Mayangan, Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Adapun alasan peneliti memilih MTs Midanutta'lim 1). Siswa MTs Midanutta'lim kelas VIII banyak bermain game online 2). Banyaknya siswa yang mengikuti ajang kompetitif sehingga waktu digunakan bermain game online lebih banyak ± 6 jam dalam mengakses

⁴⁷ Hardiyadi, "Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif" (Yogyakarta: Pustaka ilmu, cetakan 1, 2020)hal 273

game online 3). Penelitian ini didukung oleh guru karena banyak siswa yang terlambat dan tidur dikelas karena dampak aktivitas bermain game online.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini di sesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Maka dari itu, peneliti membagi sumber data menjadi dua bagian, antara lain:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan menggunakan alat pengambilan data kepada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.⁴⁸ Dalam penelitian ini, sumber data utama adalah siswa, guru IPS, dan keluarga siswa. Fokus penelitian ini di kelas VIII di MTs Midanutta'lim 10 anak untuk dijadikan bahan peneliti.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak berhubungan langsung dengan subjek penelitian atau merupakan data sekunder. Data sekunder atau tambahan dari penelitian ini berupa sumber tertulis. Di antara sumber tertulis, buku ilmiah dan sumber jurnal, sumber arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi disajikan sebagai tambahan data penelitian.⁴⁹ Dalam penelitian ini data sekunder yang digunakan peneliti berupa data tambahan seperti jurnal, buku,

⁴⁸ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992), 91.

⁴⁹ Lexy J. Moeloeng. "*Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda Karya. 2018). h. 159

website dan dokumen untuk menambah informasi terkait motivasi bermain *game online* dan dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah). Sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam proses pengumpulan data, instrumen yang digunakan oleh peneliti di antaranya observasi, wawancara dan dokumentasi, sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap objek penelitian baik secara langsung atau tidak langsung.⁵⁰ Metode observasi merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dan terlibat secara langsung di kelas MTs Midanutta'lim mengenai dampak game online terhadap belajar siswa. Dengan hal ini peneliti memiliki gambaran awal tentang kondisi mereka. Kemudian peneliti

⁵⁰ Hardiyadi, "Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif" (Yogyakarta: Pustaka ilmu, cetakan 1, 2020)hal 125

melanjutkan dengan pendekatan personal melalui tehnik wawancara untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa bermain game online dan dampak apa saja yang dirasakan oleh siswa terhadap motivasi belajar.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi atau dapat diartikan suatu tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengantanya jawab antara peneliti dengan objek yang diteliti. Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari teori wawancara.⁵¹

Tabel 2.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Tema Wawancara	Sumber Data
1	Motivasi apa yang mendorong siswa bermain <i>game online</i>	Siswa yang bermain <i>game online</i>
2	Dampak <i>game online</i> terhadap motivasi siswa	Siswa yang bermain <i>game online</i>
3	Upaya guru dalam mengatasi siswa kecanduan <i>game online</i>	Guru

Dalam jenis wawancara terstruktur, yakni peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan. Sehingga memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada, seperti peneliti bertanya secara langsung pada siswa terkait dampak bermain *game online* terhadap motivasi

⁵¹ Zuhri Abdussamad, "Metode Penelitian Kualitatif" (CV:Syakir Media Press, cetakan 1, Desember 2021) hal 188

siswa. Pelaksanaan peneliti ini menggunakan pedoman wawancara guna untuk objektif peneliti. Pelaksanaan pengalihan data membutuhkan 10 siswa, guru IPS, Serta peneliti membutuhkan subjek penelitian dengan keluarga siswa untuk menanyakan dampak apa saja yang timbul terhadap siswa ketika dirumah.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah mencari data penunjang dari penggunaan metode observasi dan wawancara, yang dapat di peroleh dari dokumen maupun arsip lainnya. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada dokumen atau catatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi.⁵² Peneliti menggunakan metode dokumentasi yang berjenis intelektual yaitu dokumen yang dibuat berdasarkan tujuan, isi subjek, sumber, cara memperoleh, metode penyebaran, dan keaslian dokumen.

Dalam penelitian ini tehnik pengumpulan data menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data tertulis seperti profile/biografi sekolah, visi misi sekolah, dan sejarah MTs Midanutta'lim. Serta memperoleh dokumen gambar seperti struktur organisasi sekolah dan foto peneliti melakukan pengambilan data secara langsung melalui pada saat kegiatan penelitian.

⁵² Surachmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Tarsito, 2003), 132.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif diperlukan untuk mencari dan menyusun data dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen atau arsip lainnya secara sistematis. Pembahasan metode dalam proposal kualitatif perlu juga merinci langkah-langkah dalam menganalisis berbagai bentuk data kualitatif. Pada umumnya dimaksudkan untuk memaknai data yang berupa teks atau gambar, usaha ini segmentasi dan memilah data serta menyusun kembali.⁵³ Demikian juga ada 3 tahapan yang menjadi rangkaian analisa proses, antara lain sebagai berikut:

1. Mereduksi Data

Setelah selesai pada tahap pengumpulan data, maka tahap selanjutnya adalah reduksi data yaitu menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data. Dalam penelitian ini pembukaan wawancara dibuat santai untuk membangun suasana yang mengalir agar tidak membuat jenuh dan tegang, maka percakapan itu dibuang tidak dimasukkan dalam analisis, hanya diletakkan di transkrip wawancara.

2. Penyajian Data

Menyajikan data dilakukan setelah data di reduksi, kemudian datanya disajikan dalam bentuk narasi. Peneliti menyajikan data berupa motivasi apa yang mendorong siswa

⁵³ John w. *creswell*,. Hal 261

bermain game online, dampak bermain game online terhadap motivasi siswa.

3. Menarik Kesimpulan Tahap terakhir dalam menganalisis data adalah penarikan kesimpulan yang merupakan intisari dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan di awal.

G. Pengecekan Keabsahan

Uji keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan uji kredibilitas data, dalam bentuk perpanjangan pengamatan, triangulasi, serta pengecekan keanggotaan.

1. Perpanjangan keikutsertaan

Tahap ini ikut serta dalam penelitian tersebut dalam waktu 3 bulan hingga data-data yang dibutuhkan lengkap.

2. Ketekukan pengamatan

Tahap ini peneliti mencari konsisten interpretasi dengan cara berkaitan dengan proses analisis yang stabil dan tentatif. Selama 3 bulan dimulai pada tanggal 22 November dan 5-6 Desember 2022 dengan siswa dan guru sedangkan dengan lingkungan orang tua dimulai pada tanggal 25 dan 26 Februari 2023 melakukan penelitian di MTs Midanutta'lim, peneliti melakukan wawancara hingga adanya motivasi dan dampak dari game online terhadap siswa dan juga meminta dokumen-dokumen penunjang. Dengan memperpanjang pengamatan dapat meningkatkan

keakurasian data dan hubungan peneliti dengan informan semakin dekat, terbuka dan saling percaya.

3. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang telah didapatkan dari berbagai sumber.⁵⁴ Informasi yang digali oleh peneliti mulai guru, siswa, keluarga mengenai motivasi apa yang mendorong siswa bermain game online dan dampak dari game online.

Triangulasi teknik yaitu untuk memeriksa kredibilitas data dengan melaksanakan pengecekan data yang sumbernya sama dan tekniknya berbeda. Yang digunakan peneliti yaitu wawancara kemudian di cek dengan observasi dan dokumentasi.

Sebelum itu tehnik triangulasi, peneliti memperoleh data-data yang diperlukan untuk melakukan pencocokan terhadap rumusan masalah yang telah disusun.

Hal ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa data yang di peroleh adalah data yang valid sebagaimana mestinya. Untuk pengecekan keabsahan temuan, teknik yang peneliti pakai adalah triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Pemeriksaan yang dilakukan peneliti antara lain dengan

⁵⁴ Zuhri Abdussamad, "Metode Penelitian Kualitatif" (CV:Syakir Media Press, cetakan 1, Desember 2021) hal 188

trianggulasi sumber, yaitu dengan membandingkan kebenaran suatu fenomena lain berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, baik dilihat dari dimensi waktu maupun sumber yang lain.

H. Tahapan-Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan secara terstruktur dan sistematis agar penelitian tersebut dapat berjalan dengan baik serta tercapainya tujuan penelitian. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Tahapan pra lapangan, meliputi penyusunan rancangan peneliti, memilih rencana penelitian, mengurus perizinan, menjajagi dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian dan menyangkut persoalan etika penelitian.
 - a) Menentukan bidang penelitian yang dicari yaitu di MTs Midanutta'lim.
 - b) Mencari data serta menentukan permasalahan dan objek untuk diteliti dan menyusun rancangan penelitian.
 - c) Berkonsultasi dengan pembimbing tentang judul yang akan digunakan dalam penelitian.
 - d) Menyusun dan mengajukan proposal penelitian ke Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

- e) Mengajukan permohonan izin ke lembaga yang dituju.
2. Tahapan pekerjaan lapangan, meliputi memahami latar penelitian, mempersiapkan diri, memasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data.
 - a) Melakukan wawancara di MTs Midanutta'lim.
 - b) Penggalian data di lapangan subjek penelitian.
 3. Tahapan analisis data, meliputi: analisis selama dan setelah pengumpulan data dan dipaparkan dalam bentuk narasi.
 - a) Tahap pengelolaan data yaitu tindakan-tindakan yang dilakukan peneliti dalam mengelola dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian.
 - b) Mengklarifikasikan data berdasarkan permasalahan.
 - c) Menganalisis data penelitian dan menguji keabsahan data penelitian.
 - d) Mengumpulkan hasil penelitian dan konsultasi ke dosen pembimbing.
 4. Tahapan penulisan hasil laporan penelitian.⁵⁵
 - a) Menyusun laporan
 - b) Revisi.

⁵⁵ Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif* (Malang: Kalimasahada, 1996), 40-41.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTs Midanutta'lim Jombang

- a. Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Midanutta'lim
- b. NSM/NSPN : 20582334
- c. Status Akreditasi : A
- d. Alamat Madrasah : Desa Mayangan, Kecamatan
Jogoroto Kabupaten Jombang
- e. Tahun Berdiri : 1976
- f. Tanggal SK Operasional : 2016-0425
- g. Kepala Madrasah : Drs Matari

2. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

Terwujudnya generasi berilmu, beramal, berahklahq dan berdakwah

Dengan indikator visi berikut:

1) Indikator berilmu:

- Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi
- Peningkatan nilai rata-rata mapel UN 0,5 diatas rata-rata
KKM
- Peningkatan nilai rata-rata mapel UMBN 0,5 diatas rata-rata.

2) Indikator Beramal

- Melakukan kegiatan bakti sosial pada peringatan hari besar islam
- Melaksanakan infaq dan shodaqoh setiap kamis.

3) Indikator Berahklaq

- Melakukan hidup bersih, disiplin
- Berperilaku sopan,jujur berbicara menggunakan Bahasa Jawa Kromo.

4) Indikator Berdakwah

- Melaksanakan kegiatan muhadloroh untuk menyalurkan potensi siswa dalam berdakwah
- Setiap warga memberikan keteladanan yang baik.

b. Misi

1) Berilmu

- Melaksanakan pembelajaran 12M3
- Melaksanakan progam intensif belajar (PIB) mapel UN dan UMBN
- Melakukan Try Out Mapel dan Keagamaan

2) Beramal

- Menyisihkan uang saku minimal 1 minggu sekali untuk infak dan shodaqoh setiap hari kamis
- Melaksanakan bakti sosial kebersihan tempat ibadah umat Islam setiap peringatan hari besar Islam

3) Berakhlaq

- Melaksanakan kegiatan kamis bersih
- Membudayakan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun)

4) Berdaqwah

- Melaksanakan kegiatan muhadhoroh sebulan sekali
- Kegiatan keagamaan (Ngaji bersama kitab Taklimul muta'allim) setiap hari kamis
- Membiasakan kultum ba'da sholat dhuha dan dzuhur berjamaah.

3. Sejarah Singkat Madrasah

Pada akhir periode KH. Masyur Keadaan Pondok Pesantren agak surut pada itu kamar yang dulunya 10 dijadikan 2 kamar dinding kamar yang dulunya kayu dan papan diganti dengan tembok Sekolah/Madrasah yang para santrinya masuk malam diganti masuk pagi. Pada saat ini terjadi perubahan dalam pelajaran pada Madrasah yang semula bersifat Diniyah ditambah dengan pelajaran umum. Awal mula perubahan ini terjadi pada tahun 1950

Pada taun 1961 berdirilah sekolah yang berjiwa keagamaan dan berpengetahuan umum yang luas yang akhirnya diberi nama Madrasah Tsanawiyah Midanutta'lim. Pada awalnya MTs, berdiri satu kelas kemudian dalam perkembangannya jumlah siswa yang masuk Madrasah Tsanawiyah ini semakin banyak sehingga diperlukan ruang kelas baru.

Melihat kondisi yang mendesak ini ketua yayasan memutuskan membangun ruang kelas baru dengan melibatkan segenap unsur masyarakat. Pada akhirnya atas kerja sama antara segenap pengurus yayasan dan masyarakat maka terwujudlah gedung baru Madrasah Tsanawiyah yang berlokasi pondok pesantren Midanutta'lim Ds mayangan, Kec Jogoroto, Kab Jombang.

4. Game online yang sering dimainkan siswa

a) Mobile legends Bang-Bang



4.1 logo mobile legends

Mobile legends merupakan permainan video game seluler ber genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini semakin populer di wilayah asia tenggara, sejak itu melampui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta.⁵⁶

⁵⁶ [Mobile Legends: Bang Bang - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#) diakses pada jam 13:25 tanggal 09-juni-2023

Rangked menunjukkan tingkat keterampilan dan pengalaman pemain dalam bermain mobile legends. Semakin tinggi rangked maka akan semakin sulit persaingan dan tingkat keterampilan yang dibutuhkan untuk memenangkan pertandingan. Di mobile legends terdapat 8 rangked yaitu Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Lejend, Mythic, Mythic Honor dan Mithycal Glory.

Untuk memenangkan game mobile legends ada istilah seperti ilmu makro dan mikro game. Ilmu makro merupakan penguasaan map secara menyeluruh. Hal ini dimaksudkan untuk bagaimana cara menguasai map. Prediksi pergerakan agar terhindar dari gank (retret), selain itu makro game juga digunakan seperti mengatur serangan (attack), berkumpul untuk ganking (gather). Selain makro ada juga ilmu mikro di game mobile legends. Ilmu mikro game ini seperti penguasaan hero seperti penggunaan skill yang baik, penggunaan role yang baik serta menguasai item-item (sebuah equipment yang bertujuan untuk meningkatkan stats hero dengan jumlah dan kebutuhan stats yang berbeda-beda) dan emblem (berfungsi untuk meningkatkan kemampuan hero) di game online.⁵⁷

⁵⁷ [Apa Itu Mikro ML dan Makro di Mobile Legends! – Esportsku](#) diakses pada jam 11:06 tanggal 10-Juni-2023



4.2 Daftar hero mobile legends

Di MLBB karakter dibedakan menjadi 6 peran (role) masing-masing, diantaranya mage, assassin, fighter, markman, support, dan tank. Terdapat 120 hero (karakter) mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik.



4.3. Draf pick mobile legends

Sebelum memasuki pertempuran, akan memilih satu hero yang mereka kuasai.



4. 4. Land Of Down Mobile lejends

Dipermainan Mobile lejends (MOBA) akan terdapat 2 tim, 1 tim terdiri dari 5 orang, tujuan game ini untuk berjuang menghancurkan markas (base) musuh.



4.5. Base Mobile lejends

Tim yang berhasil menghancurkan musuh akan menjadi pemenangnya.



4.6. Peta mobile lejends

Map didalam Mobile lejent terbagi ke dalam beberapa segmen: base, lane, jungle, Base merupakan markas tim. Jika base hancur digunakan untuk penentuan kemenangan. Lane adalah jalur minion dari base bergerak ke base lawan. Lane memiliki 3 jalur yaitu top lane (jalur atas/kiri), bottom lane (jalur kanan/ bawah) dan middle lane (jalur tengah). Jungle merupakan area tempat yang dipenuhi monster yang bisa dibunuh. Beberapa monter akan memberikan Ekstra gold atau buff sesuai role. Ada juga monters bos seperti turtle dan lord.⁵⁸

b) PUBG Mobile



4.7. Lobby game PUBG mobile

PUBG merupakan game bergenre *MMOFPS* (*Massive Multiplayer Online One Person Shooter*) atau lebih simplenya game online yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. Game ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh PUBG Corporation dan di *Mobile* oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok

⁵⁸ [Cara Bermain Mobile Legends untuk Pemula Agar Cepat Jago! \(ggwp.id\)](https://ggwp.id) diakses pada tanggal 10 Juni 2023 jam 11:28

yaitu Tencent Game.⁵⁹ Game ini juga memiliki ranked sebagai kompetitif yang mana ada 10 urutan pangkad: Broze, Silver, Gold, Platinum, Diamont, Crown, Ace, Ace Master, Ace Dominator dan conqueror.



4.8 Pesawat PUBG

PUBG (*Player Urnknown's BattleGroud*) adalah sebuah game *multiplayer kompetitif* yang menjadikan Battle royale sebagai genre utama. Permulaan pemain dikumpulkan disuatu pulau dengan jumlah pemain 100 orang secara online, tanpa dilengkapi perlengkapan apapun, kemudian diangkut oleh pesawat ke suatu pulau dimana dipulau tersebut berbatasan langsung dengan laut dan semua pemain harus terjun dan memulai peperangan serta bertahan hidup disana.

⁵⁹ Heri Adianto, "Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile" Universitas Islam Riau, 2022 hal 31



4. 9. Gambaran permainan PUBG

Ketika sudah terjun para pemain harus mencari rumah-rumah untuk mendapatkan jenis senjata (*loot*) atau perlengkapan lain yang menunjang dan membantu pemain untuk tetap bertahan atau *survive* di pulau tersebut, lalu terdapat juga alat transportasi seperti mobil, kano dan motor sebagai mobilitas player yang bermain game ini.⁶⁰



4. 10 Zona di PUBG

Pemain diwajibkan untuk terus bergerak karena setiap 3 menit zona aman (*safe zone*), *playzone* yang berbentuk lingkaran akan terus mengecil dan jika keluar dari *playzone* akan menerima damage sehingga darah akan berkurang.

⁶⁰ Ibid 32



4.11 Gambaran kemenangan PUPG

Pemain harus saling survive dari musuh yang berjumlah 100 orang. Kelompok pemain yang terakhir atau bertahan hidup akan dinobatkan sebagai *winner-winner chicken dinner* (pemenangnya).

c) Free fire



4.12 Lobby game FF

Game Free Fire atau biasa disingkat FF merupakan permainan battle royale yang diliris pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena.⁶¹ Sebagai salah satu game bergenre *Fist Person Shooter*, free fire juga memiliki gaya permainan yang sama dengan PUPG Mobile. Tetapi perbedaan di Free fire memiliki karakter yang

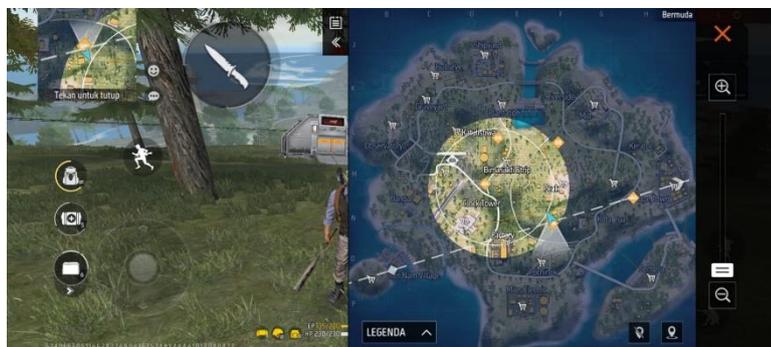
⁶¹ Sukron Habibi, Zaka Hadikusuma Ramadhan “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Dasar” Universitas Islam Riau Jurnal Basicedu, Vol 5, (2021) hal 3

mempunyai skill atau abiliti yang berbeda-beda. Skill karakter ini dapat meningkatkan gaya permainan sesuai keinginnan penggunanya.⁶² Free fire juga memiliki tingkatan level yang mengklarifikasikan pemain berdasarkan kemampuannya. Mulai dari yang terendah yakni Bronze, Rank Silver, Rank Gold, Rank Platinum, Rank Diamont, Rank Heroic, Master, dan Grand Master.



4.13. Pesawat FF

Gameplay Free fire akan mengumpulkan 50 orang akan dikerahkan di pesawat dan wajib melakukan terjun bebas di pulau, tiap pemain akan mencari perlengkapan seperti senjata dan peralatan medis untuk bertahan hidup.



⁶² [Apa itu Free Fire \(FF\)? Penjelasan Lengkap Game Terpopuler Ini – diambil di web Esportsku](#)

4.14. Zona FF

Pemain yang berada di zona aman akan terus mendapat damage sehingga player akan bergerak terus bergerak ke zona aman.



4.15. Gambaran kemenangan di FF

Mereka akan dituntut saling berperang dan membunuh agar menjadi satu-satunya pemain yang bertahan dan booyah (pemenang).

B. Motivasi yang mendorong siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim mengakses *game online*.

Bermain *game online* dapat mempengaruhi motivasi seseorang baik dari motivasi yang berasal dari diri sendiri (intristik/internal) dan juga dari luar (ekstrinsik).

a. Motivasi Intrinsik

a) Tantangan (menginginkan pangkat)

Tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain untuk mencapai tujuan dari game tersebut. Dalam game memiliki tantangan dan tingkat kesulitan agar pemain dapat meningkatkan skill mereka saat

bermain game. Pencapaian (*Achievment*) dalam game online merupakan mekanisme pemberian reward berupa *title* (tolak ukur keahlian bermain hero), *top global* (rangking rank terbaik diseluruh dunia). Siswa MTs midanutta'lim juga memiliki motivasi tantangan bermain rangked, seperti yang dirasakan oleh siswa Muhammad faizul muajidil asrori sebagai player *game online* Mobile lejends (Lejent) dan FreeFire (Master) mengatakan

“Maen rangked itu mas tantangan kalo maen *game online* apalagi kalo solo ketemu random orang-orang bikin kesel tapi saya berusaha biar menang agar rangked saya tidak turun”.

Ahmad tomi arianto menyatakan bermain *game online* Mobile Lejends (lejent) dan Freefire (heroic) karena ingin mendapatkan pangkat tinggi

“Maen rank biar cepet ke grand masternya, apalagi kalo ada temen malah betah biar cepet menang soalnya kalo solo pungung berat ngecarry publik”.

Aldo pratama sebagai pemian game online Freefire (rank Heroic) dan Mobile Lejeds (rank Mithick) juga mengatakan hal sama

“Kalo musuhnya sama-sama jago itu seru ada tantanganya tapi kalo ketemu musuh gk bisa maen y gk seru”

Dalam game online baik MOBA dan FPS memiliki tingkatan bermain seperti rangked, system rangked ini bertujuan untuk mempertemukan skill bermain *game* dengan *player* yang setara. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diatas diketahui bahwa siswa yang termotivasi bermain game karena ingin mencapai

tingkatan ranked paling tinggi. Ketiga siswa ini memiliki motivasi bermain ranked untuk mencapai *tier* tertinggi.

Didalam game online juga terdapat *achievement* sebagai penunjang seberapa seberapa hebat mereka bermain game online, ditandai *title* (gelar kemahiran) atau *top global* (gelar kemenangan bermain ranked). hal itu juga membuat siswa termotivasi seperti Ahmad Mujair Ludfi sebagai pemain game online mobile legend (rank mythic) mengatakan

“Biar naik ke mythic main ranked mas sama ngejar top global biar ada title bagus”.

Salahuddin Al Ayubi (rank Epic) sebagai pemain game online mobile legend dan PUBG Mobile (rank Diamond) juga mengatakan

“Suka main ranked aja seru musuhnya suka bersaing soalnya dapat Achievement”.

Siswa MTs Midanutta'lim ini termotivasi untuk menerima tantangan bermain game online untuk mendapatkan achievement. Adanya tantangan dalam mode ranked mendorong siswa untuk berprestasi memperoleh *achievement (title/top global)* yang mempengaruhi siswa bermain game online.

Selain ranked siswa yang lebih tertantang dalam bermain game online dengan mengikuti ajang *kompetitif* (pertandingan game online), Siswa MTs Midanutta'lim jombang mereka mengaku tertantang bermain game online karena mengikuti ajang *kompetisi*

seperti siswa yang dirasakan oleh Abdul muhyi al-faroq sebagai pemain Mobile Lejends (mithick), Freefire (Heroic) dan PUPG (Gold) menuturkan pendapatnya tentang tantangan

“Biasanya kalo mau maen serius itu kalo sparing cari-cari squart yang lebih jago kalo gk gitu cari-cari tournament”

Risky Aditya Mobile Lejends (rank mithick), Freefire (rank master) sebagai pemian game online juga mengatakan hal serupa

“Tournament sih mas lebih ke persiapan bermain sama kalo maen game bener-bener fokus biar gk ada kesalahan”.

Ataya fikri rizkullah sebagai player *game online* Mobile Lejends (rank mithick), Freefire (rank master) dan PUPG (rank platinum) Mobile mengatakan

“Banyak tantangan mas kalo maen *game online*, apalagi kalo ikut tournament soalnya kalo maen harus serius, beda kalo maen klasik atau rangked kalah menang terserah asal jangan lose streak”.

Muhammad Alva Haikal sebagai pemain game online Mobile lejends (rank lejent), PUPG (rank gold) dan Freefire (rank platinum) mengarakan hal serupa

“Seru kalo udah maen tournament mas, musuhnya jago-jago sama skillnya buat saya kaya pengen belajar lagi biar nambah jago”.

Muhammad Zidan Abdullah sebagai pemian game online Mobile lejends (Mithick) dan Freefire (rank Platinum) mengatakan hal yang sama

“Enggeh jelas maen tournament mas soalnya lawannya squad kalo maen rank ngeh kadang ketemune random publik jadi kurang lah”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa siswa tertantang bermain *game online* ke jenjang *kempetitif* (mengikuti turnamen game online) mempengaruhi siswa untuk bermain game online. Dengan adanya persaingan *turnament* membuat siswa akan termotivasi untuk berprestasi memenangkan untuk mendapatkan juara satu.

b) Keingintahuan (belajar tentang *game online*)

Keinginan untuk menemukan hal-hal baru dalam *game online* ini bertujuan agar player jago dalam bermain apapun yang ada di *game online*. Tingkat kesulitan dalam *ranked* membuat player termotivasi untuk mempelajari atau menemukan suatu hal baru agar memenuhi keinginannya agar menjadi *player* yang terbaik. Siswa MTs Midanutta’lim mereka ingin termotivasi untuk tak terkalahkan sehingga siswa mempelajari game online seperti Ahmad mujair lutfi sebagai *player game online* sangat memperhatikan kemenangan dengan mempelajari game online lewat youtube mengatakan.

“Buka game ngeh liat update terbaru kayak emblem atau item, kalo gk liat streaming di youtube”.

Aldo pratama juga sebagai pemain *game online* mengatakan hal serupa

“Sering sering liat proplayer maen aja mas”.

Salahuddin al ayubi sebagai gamers mengaku mempelajari game online.

“Paling belajar y delok meta meta hero seng di buff ambek seng gk di buff ben gampang menang e ae mas”.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan siswa juga tertarik terhadap pengetahuan *game online* sehingga mereka tidak hanya bermain *game* saja tetapi juga belajar lewat streaming atau liat kompetisi *game online* sehingga mendapatkan pengetahuan seperti *style gameplay* yang lebih meta terbaru.

Selain itu biasanya siswa yang sangat memperhatikan gaya bermain mereka sehingga siswa ini cenderung lebih serius dalam bermain game online seperti siswa Ataya fikri rizkullah sebagai player *game online* mengatakan.

“Biasanya kalo kalah satu lane sama musuh itu saya mikirin kesalahan saya terus biasanya mikir kenapa saya kalah dari dia terus ya cari-cari apa yang membuat saya kalah gitu atau gk ya maen sama temen temen yang labih jago pengen tau *gameplay* mereka”.

Ahmad tomi arianto sebagai pemain game online juga menuturkan hal yang sama

“Ngeh paling kalo belajar pas kalah kurange tim niku nang ndi ngunu mas ben game selanjut e isok luweh kompak.”

M Faizul Mujaidil Asrori sebagai player *game online* mengatakan.

“ngeh kalo bermain game online niku ada pengenalan hewan unik-unik”

Risky adiya sebagai pemain *game online* mengatakan

“Cari-cari ilmu game makro mikro game proplayer mas biar nambah GG”.

Abdul muhyi al faroq sebagai pemain *game online* menuturkan

“Paling belajar hero maen assassin biar fast hand, make terus jangan gonta ganti biar cepet jagonya”.

Muhammad Alva Haikal juga menuturkan hal yang sama

“game mincraf itu saya tertarik banget kayak ada tumbuhan dan bioma, seperti biasanya juga saya liat youtube sebalum maen biar ketemu bioma yang saya inginkan”.

Muhammad Zidan Abdullah sebagai pemain *game online* mengatakan

“Kalo belajar ya konsisten satu hero mas nanti jago-jago sendiri soalnya kalo belajar semua role bingung makeknya”.

Berdasarkan keterangan diatas siswa dengan mempelajari atau memahami bagaimana cara kerja game online, pertama-tama siswa menntukan apa yang ingin dicapai dalam bermain game online

sehingga pencapaian itu akan terdorong siswa untuk melihat referensi di *youtube* atau pun melihat *kompetitif* di *sosial media*.

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan ketertarikan siswa dalam bermain *game online* selalu memperhatikan *path*, *gameplay*, hingga strategi sehingga jika ada kekurangan siswa akan mencari tahu dimana titik kesalahan atau memperbaiki permainan dan mereka juga sering liat *youtube* sebagai *media* untuk menambah *wawasan* mereka tentang *game online*, siswa ini lebih serius dalam bermain game sehingga mereka menghabiskan waktu lebih lama.

c) Kontrol (waktu bermain *game online*)

Dalam kehidupan sehari-hari kebanyakan dari kita tidak sadar bahwa kita telah membuang-buang waktu dan kita menganggap semua itu ada hal yang biasa, padahal sebenarnya kita telah menjadi orang-orang yang rugi jika menyia-nyaiakan waktu. Mempunyai waktu luang akan mempengaruhi untuk bermain game online sama halnya dengan siswa Ahmad Mujair Lutfi sebagai pemain *game online* menghabiskan waktu bermain game online dalam sehari mengatakan

“Maen game 4 jam an mas”.

Salahuddin al Ayubi sebagai pemain *game online* mengatakan waktu menghabiskan untuk bermain game online

“Nyampek 4 jam an sehari, tapi kalo mabar aja”.

M Faizul mujaidil Asrori sebagai pemain *game online* mengatakan

“Biasa maen habis pulang sekolah mas sampek ashar terus malem ngeh 4 jam”.

Mempunyai waktu luang menjadikan siswa termotivasi untuk bermain game online untuk mengisi kegiatan sehari-hari mereka. Kedua siswa ini dapat bermain game online dalam sehari sekitar 4 jam untuk mengisi kegiatan.

Bermain game online sangat mengasikan, terlebih lagi game online sekarang mudah dibawa kemana-mana, hal ini menjadikan semau orang dpaat mengakses dimana saja, kapan saja. Game online memang banyak diminati semua sehingga banyak sekali orang mengakses setiap hari dan makin bertambah jam untuk mengakses game online ketika tidak ada kegiatan. Hal ini juga dirasakan siswa MTs Midanutta'lim Kelas VIII seperti Risky Aditya sebagai pemain *game online* mengatakan.

“7 jam mas tapi ngeh lek menang y sak blenger-blengere sak jengkel-jengkele”.

Abdul muhyi al faroq sebagai player *game online* mengatakan hal sama.

“5 jam niku tergantung mood pak, lek win y lanjut lek lose streak y mari maen”.

Ahmad tomi arianto sebagai pemain *game online* mengatakan adanya penambahan intensitas bermain game online ketika tidak ada kegiatan .

“Maen kira-kira 6 jam kalo liburan bisa lebih apalgi kalo kumpul konco bisa lebih”.

Ataya fikri Rizkullah sebagai pemain *game online* mengatakan hal yang sama.

“Saya maen game sehari gak tau pastinya berapa jam soalnya saya kalo maen game ngak inget-inget, kira-kira 7 jam kalo hari libur itu bisa lebih soalnya kalo sudah maen game seru ya lupa waktu”

Aldo pratama sebagai pemain *game online* ada penambahan waktu bermain game ketika tidak ada kegiatan.

“Saya kalo hari liburan ya maen game kira kira 8 jam mas kalo hari biasa 5 jam”.

Muhammad Alva Haikal juga mengatakan waktu bermain game mengatakan hal sama.

“Macem-macem mas biasanya maen game ngeh pas diwarung sama temen-temen itu pernah sampek pagi kalo liburan tapi kalo hari biasa ngeh kurang lebih 5 jam”.

Muhammad Zidan Abdullah sebagai pemain *game online* menuturkan hal yang serupa.

“Gk nentu mas, tapi kira-kira 6 jam an tapi kalo libur sekolah itu biasanya maen game lebih lama sampek tengah malem”

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan siswa dengan intensitas bermain game online akan meningkat ketika tidak ada kegiatan. Adanya peningkatan intensitas bermain game online ketika libur atau memiliki waktu yang luang, hal ini terjadi karena siswa cenderung waktunya hanya digunakan untuk sekolah atau belajar tanpa memikirkan yang lain sehingga mereka dapat meningkatkan *intensitas* bermain game online. Adanya waktu luang membuat siswa makin termotivasi untuk mengakses game online.

d) Fantasi (bosan)

Tidak melakukan apa-apa (gabut) merupakan masalah yang umum bagi manusia, sama halnya dengan bosan jenuh dan bingung. Seseorang yang tidak melakukan aktivitas apapun atau bingung karna tida melakukan apa akan muncul rasa bosan, hal ini menggambarkan perasaan seseorang yang tidak jelas dan tidak tau harus apa. Bermain game online dapat membuat siswa untuk berfikiran menyenangkan sekaligus untuk menghilangkan rasa penat setelah beraktivitas seperti siswa MTs Midanutta’lim kelas VIII

Siswa Abdul muhyi al faroq sebagai pemain *game online* mengatakan

“Kalo tidak ada kegiatan ya biasanya langsung gas login *game online* soalnya bingung ngapain lagi kalo gk maen game”.

Ahmad mujair lutfi sebagai pemain *game online* juga mengatakan hal yang sama

“Kalo kegiatan kosong ngeh maen game damel refresing otak”.

Risky Aditya sebagai pemain *game online* mengaku mengakses game online karena bosan

“Maen damel gabut-gabut mawon mas”

M Faizul Mujaidil Asrori sebagai pemain *game online* mengatakan bahwa game online sebagai solusi untuk mngisi kegiatan sehari-hari.

“Ya sekedar maen game aja mas damel hiburan, soalnya jarang keluar jadi ya hiburanya cuman *game online*”.

Salahuddin al ayubi sebagai pemain *game online* juga mengatakan hal yang serupa.

“Kalo bosan aja maen game untuk mengisi kegiatan”

Dari penelitian diatas hal yang membuat siswa mengakses game online karena adanya bosan memotivasi siswa untuk menghilangkan rasa tersebut dengan bermain game agar menyenangkan. Rasa bosan akan muncul karena tidak ada ketertarikan terhadap sesuatu pekerjaan atau belajar. Maka dari itu siswa ingin melepas semua kebosanan itu dengan bermain game online, karena menurut mereka bermain game online menjadikan mereka melepas penat setelah sekolah atau menjadikan game online sebagai sarana untuk menghindari kebosanan.

Hal ini juga dirasakan oleh siswa ahmad tomi ariyanto sebagai pemain *game online* menuturkan

“Maen y lek ambek konco konco pas metu ngunu mas lek ngunu pas lagi gabut-gabut e”

Ataya fikri rizkullah pemain *game online* mengatakan bahwa game online menjadi lebih seru ketika dimainkan karena terfikirkan strategi/fokus terhadap game online dari pada tidak melakukan apa-apa.

“Lek bosen kulo maen game asyik mas gk kepikiran apa-apa, jadi fokusnya itu ke game aja karena fokus strategi”

Aldo pratama sebagai pemain *game online* mengatakan mengakses game online karena bosan

“Yo bosen to nang warung maen mas”.

Muhammad Alva Haikal sebagai pemain *game online* mengatakan game online dapat menjadikan permainan penghilang kebosanan.

“Buat bahan mabar aja sama temen-temen kalo di warkop biar gk bosan”.

Mohammad Zidan Abdullah sebagai pemain game online menuturkan

“Buat ngisi waktu luang aja”.

Dari pernyataan diatas game online dapat membangkitkan siswa menjadi aktif karena bermain *game online*. siswa yang bermain *game online* menjadi lebih semangat karena mereka dapat berfikir strategi atau fokus dalam bermain game online dari pada tidak melakukan kegiatan atau melakukan kegiatan yang membosankan. Faktor bosan mendorong siswa untuk bermain game online sebagai fantasi untuk menghilangkan rasa bosan terhadap diri sendiri

Berdasarkan hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* siswa MTs midanutta'lim ketika merasa sepi karena tidak ada hiburan atau cape setelah kegiatan siswa akan terdorong untuk memilih bermain *game online* untuk menghilangkan penat.

b. Ekstrinsik

a) Lingkungan (Banyak teman bermain game)

Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi seseorang mengakses *game online*. lingkungan merupakan salah satu faktor pembentuk karakter anak. Pengaruh lingkungan bermain game online akan mendorong seseorang juga akan bermain, hal ini juga dirasakan oleh siswa MTs Midanutta'lim seperti

Risky Aditya menyampaikan bahwa lebih suka bermain dengan teman

“Awale ngeh liat temen-temen maen *game online* kok seru, terus aku disuruh download sama temenku, ternyata gamenya seru bisa maen bareng juga mulai dari itu saya sering maen *game online*”.

Salahuddin al ayubi sebagai pemain *game online* mengatakan

“Kulo maen gara gara diajak konco lek seru ngeh tak download”.

M faizul mujaidil asrori sebagai pemain *game online* mengatakan

“Kulo maen game tertarik gara gara konco tapi kalo ndak ada ngeh solo gk masalah”.

Dari pernyataan diatas siswa MTs midanutta'lim, siswa mengaku kenal *game online* karena lingkungan sekitar mereka. Hal ini menjadikan siswa tertarik untuk bermain *game online* karena pengaruh eksternal dari teman-teman mereka. Dari faktor eksternal menjadikan siswa malah tertarik untuk mencoba bermain game online, setelah dirasa cocok siswa malah suka bermain dengan intensitas bermain *game online* yang lama.

Faktor lingkungan menjadikan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi siswa untuk bermain game online. seperti yang dirasakan oleh Abdul muhyi al faroq sebagai pemain *game online* mengatakan

“Seneng maen y goro-goro konco, mbek mabar mbek konco mas ben isok ngatur exp lane gold lane ambek lainne lek seumpama maen solo y ketemune badak angel dadine”

Ahmad tomi arianto sebagai pemain game online menyatakan hal serupa

“Suka diajakin maen bareng sama temen mas apalagi kalo diwarung ya dah full-full kalo pengen mabar”.

Ahmad mujair ludfi sebagai pemain *game online* juga mengatakan ketertarikan bermain game online karena dorongan dari diri sendiri.

“Enak mabar mas, ngerti game y gara konco, lek gk enek biasane golek konco online seng jago ben isok diajak mabar”.

Ataya fikri sebagai pemain *game online* mengatakan hal yang serupa.

“Kalo maen sendiri bosen, sama temen saget bengok-bengok sama kerja sama tim jalan, jadi kalo mau perang bisa ngatur nyerang bareng disana aku yang nanganin sen ten mriki samian dadi jelas maenne, ngerti game y goro-gor konco”.

Aldo pratama yang juga merupakan pemain *game online* menyampaikan

“Seneng maen sama teman, kenal game y ko konco, kalo maen sendiri banyak yang troll apalagi kalo solo player ngak di ML atau maen FF tapi kena troll kalo mabar kan banyak yang serius jadi enak maennya”.

Muhammad Alva Haikal sebagai pemain *game online* mengatakan

“Suka maen mabar mas, ada sward juga jadi kalo pengen maen tinggal mabar, ngerti game y gara-gara konco mas”.

Mohammad Zidan Abdullah sebagai pemain *game online* juga menuturkan bahwa siswa tertarik terhadap *game online* karena faktor eksternal.

“Seneng maen game ya karna temen-temen kalo mabar itu bisa kerja sama maen ml, kalo menang ngeh seneng bareng kalo kalah ya sedih bareng bisa akrab sama temen”

Dari pernyataan diatas siswa mengaku tertarik bermain game online karena mendapatkan dorongan dari luar. Hal ini menjadikan siswa mencoba untuk mengakses game online, selain itu siswa juga menjalin hubungan lingkungan sosial siswa untuk membuat suasana seru ketika bermain game online.

Pergaulan teman sebaya mampu memperikan dorongan kepada sesame temanya dalam bergaul, jika pergaulan siswa positif akan membuat siswa menjadi pribadi yang lbih baik. Hal ini juga dirasakan oleh siswa, pengaruh eksternal mendorong siswa untuk bermain game online dan mendorong siswa untuk mencoba menjalin hubungan sosial dengan teman untuk membentuk kelompok atau sebagai teman bermain game online.

b) Penghargaan (Ingin mendapatkan hadiah dari game)

Memiliki skin (baju langka yang dipakai karakter di game online) dan item (barang di game online: bisa berupa senjata, kapak atau barang) yang keren merupakan impian setiap pemain *game online*, penampilan yang bagus dan berbeda dari *player* lainnya merupakan sebuah kepuasan bagi diri sendiri maka developer menciptakan *skin* atau item agar terlihat karakter kita semakin keren dan bagus, tetapi jika ingin mengguakan *skin* atau *item* langka maka yang harus dilakukan sebagai player adalah membeli atau topup, tetapi mahalnya skin ini menjadikan player enggan beli. Maka dari itu developer game menciptakan event (suatu update yang didalam

game tersebut akan menampilkan festival/collaborasi untuk menampilkan, merayakan atau memperingati hal-hal penting untuk meramaikan game online) dengan menyelesaikan *quest* (hal yang harus agar bisa memperoleh *skin* yang diinginkan player agar tetap senang bermain *game online*. adanya *event* di game online ini membuat siswa MTs Midanutta'lim ingin memainkan game tersebut seperti yang dirasakan oleh Ahmad mujair lutfi sebagai pemain *game online* mengaku senang terhadap event yang disediakan di *game online*

“Rajin saya kalo ada event, apalagi kalo eventnya dapats skin gratis pasti tak selesaiin, kalo gk di selesaiin eman eman”.

Rizky Aditya sebagai pemain *game online* mengatakan hal yang sama

“Paling y nylesaikno misi di game FF mas damel gacha lek gk ngunu y gae misteri shop dapat diskonan biar dapat skin gitu mas”.

Aldo pratama sebagai pemain game online mengatakan

“Suka game kalo ada event soalnya event itu yang gramein game itu, kalo ndak ada event cepet bosen”.

M faizul mujaidil asrori sebagai pemain *game online* mengatakan

“Suka eventnya mas, biasanya disuruh nylesaiin quest agar dapat skin gratis kalo gak ya dapat item-item gratisan gitu mas”.

Ataya fikri rizkullah sebagai pemain *game online* mengatakan

“Suka maen game karena temen-temen banyak yang maen itu, sama eventnya enak dan bajunya murah-murah”,

Muhammad Alva Haikal sebagai pemain *game online* mengatakan

“Malah sering mantau event buat dapetin skin limit”

Mohammad Zidan Abdullah sebagai pemain *game online*

“Seru kalo ada event apalagi dapat skin-skin gratis di Mobile Lejent, kalo beli skin langsung mahal soalnya mangkanya kalo ada event semangat nylesaiin misi biar dapat skin kalo gk ya recall gratis”

Berdasarkan data yang telah disampaikan oleh narasumber di atas dapat disimpulkan faktor eksternal siswa suka bermain *game online* adalah adanya *skin* dan *item* secara gratis. Penghargaan pemain merupakan reward yang diterima oleh siswa yang berhasil menyelesaikan *misi*, adanya penghargaan ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk bermain.

Selain itu siswa yang bermian game online memanfaatkan *event* untuk mendapatkan *skin* langkah terus dijual seperti Abdul muhyi al faroq sebagai pemain *game online* mengatakan

“Seneng banget kalo ada event apalgi kalo rate mendapatkan skinny banyak itu bisa saya jual nanti akunya”

Salahuddin al ayubi pemain *game online* mengatakan

“Gacha chip kalo untuk ya menghasilkan uang kalo mobile lejent ngeh suka eventne mas oleh gratis”.

Ahmad tomi ariyanto sebagai pemain *game online* mengatakan

“Sering topup mas itu buat event-event menarik, nanti dapat skin akunya bisa dijual”

Berdasarkan pernyataan diatas ada beberapa yang siswa bermain *game online* yang memanfaatkan event untuk mendapatkan *skin-skin* (baju) langka lalu mereka menjual akunya agar mendapatkan uang. motivasi siswa terhadap *reward* (imbalan) membuat siswa lebih aktif bermain *game online*.

c) **Ingin menjadi proplayer**

Game online akhir-akhir ini sudah sangat marak dikalangan remaja, bermain *game online* juga tidak hanya dipandang sebagai sarana hiburan, game juga berkembang menjadi industri. *E-sport* berkembang pesat diseluruh dunia hal ini mempengaruhi banyak individu untuk terlibat aktif baik sebagai pemain atau penonton. Keberhasilan *E-sport* dalam memperkenalkan *game online* dapat mempengaruhi masyarakat untuk mendorong bermain *game online*

dalam ajang kompetitif yang bergengsi seperti yang mereka diidolakan player mereka gemari, hal ini dirasakan oleh siswa MTs Midanutta'lim kelas VIII seperti Abdul muhyi al faroq sebagai pemain *game online* mengatakan.

“Ya pengen jadi proplayer mas, kalo masalah ikut turnamen ML, FF juga pernah ikut tingkat desa ambek kecamatan y pernah, kalo tingkatan desa sering juara1 kalo gk 2 kadang juga gk juara mas nanti kalo menang doorprize y sertif sama uang. Tapi kalo tingkatan kecamatan kalah terus soalnya lawan squardnya mereka lebih jago-jago. Latihan sebelum turnamnet ngeh maen bareng-bareng kalo kalah cari tau kekurangan kalo gak ngeh cari meta-meta dipublik terus dicoba sampek bisa jadi proplayer”

Risky Aditya sebagai pemain *game online* mengatakan hal yang sama

“Ngeh pengen ngeh pernah ikut tournament mas. kaitane niku saya liat enek seng ngadakno tournament ff didesa terus ngumpulno arek squardku mas, akhir e enek waktu dua minggu mas gae latihan, niku kulo latihan kale lare lare sedino 4 jam mas biasane ben isok juara. Biasanya latihan itu kayak komunikasi antar teman kayak roam harus ngasih tau musuh diman atau giaman terus pas latihan juga cari sparing-sparingan sama tim squar lain. Terus pas ternament Alhamdulillah kok menang mas juara 1 dapat sertifikat sama uang 100 rb per anak”.

Ataya fikri rizkullah sebagai pemain *game online* mengatakan

“Saya ingin jadi proplayer-proplayer mas, ya saya itu pernah maen game sampek pagi sama temen squard sama sebelum sebelumnya latihan sehabis sekolah karena saya ingin menang tournament mas di warung desa, lah pas saya berangkat diwarung sana sudah banyak orang mas, tapi temen temen squart saya diratain”.

Aldo pratama sebagai pemain *game online* mengatakan

“Ada mas pandangan jadi proplayer, pengen aja kayak idola saya RRQ lemon bisa jago maen game dan banyak trofi game banyak, tapi belum pernah ikut tournament cuman sparing-sparing aja masa temen-temen”

Muhammad Alva Haikal mengatakan “Pengen jadi proplayer mas, karena selain hobi bermain game saya juga ingin jadi gamers yang terkenal, karena saya ingin jadi proplayer itu dengan ikut-ikutan ajang kempetisi biar diakui sama orang-orang”

Mohammad Zidan Abdullah sebagai pemain *game online* menuturkan minat ke dunia esport

“Pengen jadi orang yang jago maen game kaya proplayer gitu, sampek saya itu sangkin pengen jago maen game liat youtube tutorial gameplay hero gitu biar nambah jago, sama kemarin pernah juara maen mobile lejent didesa juara 2 itu saya latihan sampek malem agar dapat juara”

Dapat disimpulkan bahwa para siswa MTs Midanutta’lim termotivasi bermain *game online* ialah karena mereka ingin menjadi *proplayer*. Hubungan motivasi antara *proplayer* dengan siswa akan menambah intensitas bermain game online, dorongan menjadi *proplayer* akan membuat siswa fokus untuk bermain game.

Tapi ada juga siswa yang kurang minat terhadap proplayer seperti siswa Salahuddin al ayubi sebagai pemain *game online* tidak memiliki motivasi terhadap *esport* atau *proplayer*.

“Maen game buat have fun aja mas, jadi gk sampek kepikiran jadi proplayer”

Ahmad mujair ludfi sebagai pemain *game online* juga mengatakan hal yang sama

“Buat refresing aja mas, soalnya belum kepikiran jadi proplayer”.

Muhammad faizzul mujaidil asrori sebagai pemain game online mengatakan

“Gk ada pandangan jadi proplayer cuman buat seru-seruan”.

Ahmad tomi ariyanto sebagai pemain game online mengatakan

“Dulu pengen jadi proplayer tapi sekarang kurang minat soalnya fokus sama hobi volley”

Berdasarkan hasil wawancara sebagian siswa yang bermain *game online* beberapa siswa ini mengaku tidak termotivasi menjadi proplayer, karena mereka menganggap game online hanya sebagai senang-senang.

Dari kesimpulan diatas, game kompetitif menjadikan siswa lebih membutuhkan intensitas bermain lebih banyak dari setiap harinya, selain itu menjalin *chemistry*(hubungan) dengan sesama bermain *game online* juga tidak mudah, membutuhkan waktu untuk mengselaraskan atau menguasai kemahiran squart (teman bermain game) dalam bermain *game online*. game *kompetitif* juga akan mendorong siswa untuk mengembangkan kepribadian karena adanya sarana aktualisasi diri sekaligus membentuk pelajar berkarakter. Selain itu ada juga beberapa siswa seperti ayub, mujair, faizul, tomi yang kurang tertarik terhadap jenjang game yang lebih seru. Karena menurut mereka bermain game online hanya sebagai sarana untuk mencari hiburan saja.

C. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa

Seiring perkembangan teknologi mengandai perkembangann yang sangat pesat, inovasi teknologi kini mempermudah pekerjaan atau sekedar mencari hiburan bagi siapapun yang mengaksesnya. *Game online* merupakan produk dari keberhasilan perkembangan teknologi sebagai sarana hiburan bagi siapapun. *Game online* pada saat ini semakin tidak asing dan menjadi marak-maraknya terhadap alat komunikasi sebagai penyedia *game online*.

Pada dasarnya *game online* digunakan untuk menghibur dan menghilangkan rasa penat ketika habis kerja ataupun habis belajar, tetapi jika terlalu asyik bermain *game online* terkadang membuat seseorang lupa waktu dan hal ini akan menjadikan seseorang akan terkena dampak *game online*. Salah satunya adiksi terhadap *game online* akan menimbulkan hal-hal negatif seperti melupakan kewajiban. Remaja yang bermain *game online* akan menimbulkan kesenangan yang membuat mereka akan termotivasi untuk mencari kepuasan bermain *game online*. Hal ini jika tidak diawasi akan menimbulkan kecandua yang akan berpengaruh terhadap motivasi belajar sehingga akan berdampak pada nilai belajar siswa.

a. Diri sendiri

Siswa yang bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama dan setidaknya membutuhkan waktu rata-rata anak bermain game 4-9 jam sehari untuk bermain game, ketergantungan para remaja dalam bermain *game online* akan mempengaruhi kehidupan

sehari-hari seperti tergangunya kegiatan belajar siswa yang akan menurun.

Dalam hasil penelitian akan mengungkapkan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa yang disampaikan oleh siswa. Dari dampak negatif yang dirasakan siswa Aldo Pratama dalam sehari bermain 5 jam mengungkapkan

“Ngeh kadang gk sinau mas kalo gk ada pr soalnya saya maen game diwarung sama temen temen kalo gk ada”.

Dalam sehari aldo bermain game online dengan intensitas waktu bermain 5 jam dan bisa meningkat ketika hiburan, hal ini membuat berdampak pada kegiatan belajar siswa. siswa lebih mementingkan bermain game online dari pada belajar.

Hal ini juga dirasakan oleh siswa ataya risky rizkullah bermian game online dalam sehari 7 jam menuturkan dampak yang dirasakan oleh nya

“Biasanya kalo belajar kepikiran maen game cepet-cepet selesaiin belajar biar bisa maen game”.

Dalam sehari bermain 7 jam membuat menurunnya konsentrasi pada kegiatan belajar. Siswa mengaku ketika kegiatan belajar dimulai cenderung terfikirkan tentang game online hal ini menyebabkan tergangunya kegiatan belajar.

Hal ini juga dirasakan oleh siswa m faizul mujahidil asrori dalam sehari bermian game online 4 jam menuturkan dampak yang dirasakan siswa.

“Kadang terganggu mas kalo belajar sendiri mikirnya itu pengen login, tapi biasanya kalo malem gk bisa tidur itu maen game sampek lupa waktu tengah malem jadi kalo dikelas jadi ngantuk”

Dampak yang dirasakan oleh faizul juga serupa, faizul mengaku ketika belajar cenderung memikirkan game online dari pada fokus pada kegiatan belajar siswa. selain itu bermain game online membuat siswa bergadang hingga berdampak pada kegiatan kelas. Hal ini menjadikan menurunnya motivasi siswa dalam belajar.

Sedangkan ahmad mujair lutfi dalam sehari menghabiskan waktu bermain game online 4 jam mengatakan.

“Gak terganggu mas, soalnya saya mikir kalo game itu ada waktunya sendiri belajar juga ada sendiri intine ditoto niat awal ben gk ketot game ngunu, tapi kalo dampak negatif yang saya rasain ketika maen game ngeh pas mari maen itu mata panas sama ngelu mas soalnya ngedep layar terus maen game”

Dari hasil keterangan ahmad mujair lutfi mengatakan bahwa terdapat beberapa dampak bermain game terhadap motivasi belajar siswa mengaku ketika belajar tidak merasakan dampak bermain game online secara langsung, tetapi dampak tersebut dapat dirasakan ketika selesai bermain game online menjadikan kondisi fisik melemah karena bermain game online dalam jangka waktu lama hal ini mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Dapat disimpulkan dari hasil keterangan yang diberikan oleh siswa, siswa dengan intensitas bermain game online tinggi akan mengalami ketergantungan bermain *game online* dan mengurangi

aktivitas positif yang seharusnya dijalani pada anak. Hal ini akan menjadikan ketergantungan siswa pada aktif bermain *game online* dan mempengaruhi motivasi belajar seperti mengurangi waktu belajar siswa.

Tetapi terdapat dampak positif bermain *game online*. Manfaat bermain *game online* juga diperoleh oleh siswa seperti latihan pada otak, keterampilan berfikir atau membuat semangat dalam melakukan kegiatan.

Siswa Faizul Mujahidil sebagai pemain *game online* yang mengatakan

“Jadi senang belajar bahasa inggris si soalnya dulu kurang tertarik bahasa inggris pas maen game kok ada inggrisnya jadi pengen nerjemahin sama inget-inget”

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha, dengan adanya minat atau keinginan belajar akan mempercepat untuk mengerti atau mengingat. Begitupun juga manfaat bermain *game online* terhadap faizul ialah dapat menumbuhkan minat terhadap bahasa inggris.

Hal ini juga dirasakan sama dengan siswa Ataya Rizky Rizkullah sebagai pemain *game online* mengatakan hal serupa

“Ngeh kalo digamenya bahasa inggrisnya dikit soalnya cuman setting game aja tapi pernah nate dapat temen luar ngomong bahasa inggris kadang gk ngerti bahasanya jadi tertarik ngartiin gitu”.

Manfaat bermain *game online* yang dirasakan oleh ataya risky rizkullah ialah siswa dapat menumbuhkan minat belajar terhadap bahasa inggris. Siswa menjadikan *game online* untuk

media hiburan sekaligus untuk belajar bahasa inggris dengan berkomunikasi atau berdiskusi tentang game online.

Sedangkan Ahmad Mujair Lutfi sebagai pemain game online mengatakan

“Ngeh dikit tapi yang nambah kalo bahasa inggris”.

Hal ini juga dirasakan oleh Aldo Pratama sebagai pemain game online mengatakan hal serupa

“Sedikit paling kayak gather, attack yang umum di game aja”.

Berdasarkan hasil kedua siswa, manfaat bermain game online terhadap siswa ialah siswa menambah terhadap kosa kata bahasa inggris yang ada di game online yang belum diajarkan di sekolah sehingga siswa memperoleh kosa kata baru tentang bahasa inggris.

Dapat disimpulkan bermain game online memiliki dampak positif terhadap siswa, dimana siswa dapat menumbuhkan minat terhadap bahasa inggris. Bermain game online juga dapat menjadikan strategi untuk melatih bahasa inggris dengan berkomunikasi dengan player asing dan memperoleh kosa kata yang belum diajarkan di sekolah.

b. Keluarga

Peran orang tua juga tidak luput dalam mempengaruhi kebiasaan siswa bermain *game online*. faktor orang tua dapat

mempengaruhi perkembangan remaja, menjadi kewajiban orang tua agar tidak terjerumus kedalam pergaulan bebas yang membawanya kedalam kenakalan remaja atau pun kecanduan bermain *game*. Ada beberapa siswa juga mengaku pernah dimarahin orang tua karena bermain *game online*.

Siswa mengaku kerap kali dimarahi oleh orang tua karena bermain *game*. Ibu aisyah selaku ibu faizul yang bersedia untuk menceritakan sedikit tentang kebiasaan anaknya yang bermain *game online*

“Anak saya setiap hari bermain *game* kalo sudah fokus bermain *game* susah dipanggil harus berkali-kali baru semauri panggilan saya”

Berdasarkan dari keterangan ibu aisyah menjelaskan bahwa ketika anaknya bermain *game online* menghiraukan lingkungan sekitar karena fokus dengan bermain *game*. Hal ini berdampak negatif karena siswa menghiraukan panggilan orang tua.

M amirul rafiqi selaku kakak dari Aldo pratama bersedia menceritakan sedikit tentang kebiasaan adiknya.

“Kalo dirumah sering ngame, kalo keluar ke warung juga ngegame mulu”

Berdasarkan dari keterangan Amirul selaku adiknya aldo, adiknya sering keluar ke warung untuk bermain *game online*. sehingga siswa lebih menghabiskan waktu diluar dari pada dirumah ketika ada waktu luang.

Reza Diffa Tamara selaku kakak dari ataya risky juga menceritakan tentang adiknya.

“Seringnya misal kalah game itu marah-marah”

Dari penjelasan diatas menurut reza diffa tentang adiknya ketika kalah bermain *game online* sering marah-marah menjadikan *emosional* seperti berkata kasar. Hal ini menjadikan dampak negatif terhadap lingkungan keluarga karena siswa selain mementingkan bermain game online, siswa juga sering marah-marah karena kalah bermain game.

Dapat disimpulkan dampak negatif juga dirasakan disekitar keluarga ketika siswa fokus dalam bermain *game online* membuat mereka lupa dengan lingkungan sekitar mereka, siswa lebih mementingkan diri sendiri sehingga siswa cenderung acuh tak acuh terhadap kondisi lingkungan keluarga.

Adapun juga dampak positif bermain *game online* yang disadari oleh ibu aisyah selaku ibu faizul menejalaskan dampak positif yang dirasakan.

“Kalo dampak positifnya anak saya dulunya kurang suka belajar bahasa inggris pas maen *game online* kayak tanya-tanya bahasa inggris tertarik mengartikan tentang bahasa yang terkait dengan *game online*”

Menurut penjelasan ibu aisyah dampak yang dirasakan anak ketika bermain game online yaitu siswa menumbuhkan ketertarikan

terhadap bahasa inggris, hal ini menjadikan dampak positif karena anaknya menumbuhkan minat untuk belajar bahasa.

M Amirul Rafiqi sebagai kaka aldo Pratama mau sedikit bercerita tentang adiknya.

“Kreatif sih orangnya kalo belajar bisa mengkaitkan sesuatu dengan pengetahuan mungkin karena bermain game sering menyusun strategi baru.”

Menurut penjelasan dari amirul rafiqi tentang dampak positif terhadap adiknya ialah siswa menjadi kreatif ketika belajar. Seperti siswa mampu mengkaitkan materi dengan kehidupan ketika belajar. Hal ini dapat dirasakan siswa karena memang dalam game online terdapat hero/ atau senjata yang memiliki ability (kemampuan) atau skill (keterampilan/keahlian) yang unik-unik menjadikan siswa harus terbiasa dengan kreativitas.

Reza tamara surya selaku kakak ataya risky juga sedikit menceritakan tentang adiknya.

“Dampak positif yang saya ketahui ya dulu itu adik saya pendiam jarang keluar rumah tapi akhir-akhir ini banyak kenalan *game online* suka bergaul sam temen-temennya sama pernah itu dapat juara tournament”

Menurut penjelasan diatas siswa lebih memiliki hubungan teman yang aktif, seperti sebelumnya siswa kurang suka dengan bergaul teman atau dirumah sekitar tetapi sekarang siswa dapat menemukan keterampilan bersosiasi dengan orang tua ataupun dengan teman yang baru kenal. Karena dalam *game online* sendiri

kita itu harus mempunyai keterampilan *komunikasi* dengan baik dengan teman ataupun dengan tim yang *random* (acak) untuk tujuan sama yaitu memenangkan game online, hal inilah menjadikan siswa dapat meningkatkan kemampuan *komunikasi* atau *bersosialisasi* dengan lingkungan sekitar.

Dari hasil paparan dapat disimpulkan bermain game online juga memiliki dampak positif terhadap lingkungan keluarga, dampak positif siswa dalam bermain *game online* dilingkungan keluarga seperti siswa dapat menumpuhkan minat bahasa inggris, kreatif dan memiliki skill komunikasi dengan lingkungan sekitar. Hal ini menjadikan lingkungan keluarga bangga dan dapat meningkatkan waktu bersama keluarga.

Dampak bermain *game online* juga dirasakan oleh orang tua siswa, mereka menuturkan bahwa kerap kali dimarahi oleh orang tua karena terlalu lama bermain game. Bahkan mereka mengaku pernah bermalam di rumah teman yang mempunyai WIFI hanya karna ingin bermain *game online* agar bisa bermain game secara puas dan pulang pada malam hari seperti Ataya risky menuturkan

“Pernah kan waktu itu saya izin orang tua saya keluar ke temen saya malem buat numpang wifi terus maen game gk kerasa udah tengah malem akhirnya nginep di rumah temenku paginya saya pulang dimarahin sama orang tua saya.”

Faizul Mujaidil Asrori mengatakan

“Sering dimarahin gara-gara maen *game online* kan gk bisa di pause nah itu kalo ibu nyuru saya beli sesuatu gk berangkat-berangkat nylesaiin game dulu itu udah kena marah besar”.

Aldo Pratama mengatakan

“Sering mas, apalagi kalo habis diwarung lama maen game gk pulang-pulang udah dimarahin jelas dirumah”.

Ahmad mujair lutfi mengatakan

“Ditegur kalo sudah waktunya sholat atau belajar tapi masih maen game atau hp”

Berdasarkan paparan narasumber, dapat disimpulkan bahwa mereka cenderung mementingkan kesenangan seperti menghabiskan waktu dengan bermain *game online* sehingga menghiraukan kepentingan atau membantu kebutuhan orang tua.

c. Lingkungan

Lingkungan pergaulan mempengaruhi perilaku seseorang dalam hidup bermasyarakat. Pergaulan sangatlah penting juga bagi perkembangan anak. Pergaulan yang positif akan membawa hal yang positif dan membentuk pula perilaku yang positif, sebaliknya jika pergaulan negatif malah karakter anak akan ikut arus negatif pula maka dari itu salah satu karakter seseorang itu dipengaruhi oleh pergaulan.

Dampak bermain *game online* juga berdampak pada motivasi ekstrinsik siswa yang diungkapkan berlangsung siswa bernama Rizki Aditya sebagai pemain game online mengatakan

“Jadi boros soalnya diajakin diwarung terus beli kopi kadang topup juga kadang juga kalo mabar itu malah nambah suka waktu karna maen gamenya seru”

Berdasarkan pernyataan dari aditya siswa menjadi boros karena adanya permainan game online, seperti siswa memiliki ketertarikan untuk penghayatan pada *komponen costum* karakter yang ada di game tersebut sehingga siswa membeli pakaian atau skin (pakaian yang dijual digame online guna untuk mengcustom karakter agar lebih keren atau cantiik), selain itu ketika siswa mengakses game online siswa harus membeli jasa *internet* (paketan kuota) atau membeli kopi untuk maen bareng (mabar) dengan teman ketika berada di warung.

Selain itu siswa Aldo pratama bersedia untuk sedikit bercerita tentang siswa yang terganggu aktivitas kegiatan pembelajaran di sekolah karena bermain game online

“Saya kadang terlambat masuk sekolah gara-gara suka diajak nogkrong diwarung sambil mabar *game online* sampek malam.”

Berdasarkan dari pernyataan dari aldo game online membuat siswa mengganggu kegiatan pembelajaran disekolah, dengan adanya aktivitas bermain game online dimalam hari hingga larut malam membuat disiplin siswa menurun sehingga berdampak pada kegiatan belajar siswa, karena siswa lebih mementingkan ajakan temanya untuk bermain game online dari pada belajar.

Hal ini juga dirasakan oleh siswa Faizul mujahidil mengatakan hal serupa

“Terlalu asyik mabar sampek lupa waktu kalo jam istirahat pas di sekolah ngantuk”

Menurut hasil paparan faizul, game online juga membuat siswa terganggu motivasi belajar, siswa mengaku pada malam hari sering maen bareng game online dengan teman-temannya sehingga ketika kegiatan belajar dikelas siswa ngantuk. Hal ini menjadikan bermain game online dengan intensitas bermain lama menjadi negatif.

Hal ini juga membuat siswa Ahmad mujair lutfi mengatakan merasakan hal yang sama

“Ngeh kalo mabar kadang suka lupa kalo waktu sholat udah masuk lebih seringnya”

Dari hasil pernyataan siswa ketika bermain game online terlalu asyik mabar sehingga membuat siswa melupakan hal-hal penting seperti kegiatan sholat.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan *game online* dapat mempengaruhi siswa agar asyik bermain *game online* sehingga siswa melupakan hal-hall penting seperti kegiatan belajar, sholat hingga mengganggu kegiatan belajar disekolah. Bermain bareng (Mabar) *game online* menjadikan pengunannya ingiin bermain terus menerus jika siswa tidak memiliki batasan untuk bermain maka siswa akan cenderung untuk bermain terus hingga merasa puas, dampak dari kegiatan tersebut berimbas pada kegiatan siswa sendiri

seperti terlambat berangkat ke sekolah atau ketika pembelajaran siswa malah ketiduran di kelas.

Dampak positif juga dirasakan oleh siswa yang bermain *game online* seperti siswa Rizky Aditya sebagai suka bermain bersama teman permainan game online mengatakan

“Karna di *game online* banyak teman jadi mudah akrab aja sama orang yang baru kenal sama enak juga melatih kerja sama tim.”

Hal ini juga dirasakan oleh siswa Aldo pratama sebagai pemain yang senang main bareng mengatakan

“Melatih kekompakkan aja mas terbiasa kerja sama tim biar ada strategi terus menang”

Dari kedua paparan kedua siswa merasa senang bermain *game online* dengan temanya. Siswa juga dapat *berkompetitif* secara serius sehingga membuat siswa disiplin dalam bermain game online. Dengan main bareng dengan teman siswa dapat meningkatkan skill, menambah relasi dan menumbuhkan jiwa kompetitif.

Sedangkan menurut siswa Faizul mujahidil mengatakan ketika bermain bersama dengan temanya

“Jadi ngak sepi aja ada teman ngobrol pas ngegame”

Hal ini juga selaras dengan apa yang disampaikan oleh siswa Ahmad mujair lutfi mengatakan

“Maen bareng serunya gk serius banget kalo maen game, bisa dibuat have fun menghilangkan penat”

Dari paparan kedua siswa bernama Faizul dan Mujair ini siswa suka bermain *game online* dengan temanya karena mereka dapat merasakan keseruan ketika *mabar* (main bareng). Selain itu ketika mendapatkan teman bermain *game online* siswa juga bisa mengobrol dan dapat dijadikan bahan untuk mempererat silaturahmi mereka ketika bermain *game online* dan menjadikan *game* tidak hanya *berkompetitif* tetapi menjadikan *game online* sebagai keseruan memainkannya.

Dari hasil paparan di atas siswa mengaku senang ketika bermain *game* karena dapat melatih kekompakan dalam bermain *game online* dan meraih kemenangan dengan mudah selain itu juga dapat menghilangkan penat dengan *mabar* dengan teman. Siswa sendiri menunjukkan ketertarikan bermain bersama teman agar *game online* menjadi lebih *berkompetitif* atau *game* tersebut menjadikan lebih seru.

Dampak *game online* dapat dirasakan siswa yang berimbas terhadap lingkungan belajar siswa di sekolah terutama mata pelajaran pendidikan IPS yang berdampak pada nilai rapot menurun

Hasil wawancara juga dilakukan pada salah satu guru Pendidikan IPS yaitu bapak Fahrur Rozi S.Pd.I pada tanggal 6 November 2022. Pertanyaan Apakah siswa serius dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial saat sedang berlangsung

“Ada beberapa siswa yang kurang fokus dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung seperti ada yang *gobrol*, ketiduran

terutama anak-anak yang bermain *game online* tersebut, sehingga ini juga berdampak pada nilai anak-anak itu sendiri”.

Dengan ini bapak Fahrur Rozi S.Pd.I melakukan upaya agar siswa kembali bersemangat dalam belajar di kelas beliau menyampaikan

“Guru itu harus mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran, sehingga guru dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat dan berfariatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Motivasi yang mendorong siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim mengakses *game online*

Saat ini *game online* sudah mudah diakses dengan mudah oleh siapapun. Dengan berbagai kategori *game online* merupakan permainan yang *popular* dan dapat mudah diakses orang secara bersama-sama. Bahkan beberapa *game online* multiplayer juga menyediakan fitur untuk permainan antar tim yang akan menambah keseruan dalam bermain *game online*. Selain itu *game online* juga membuat penggemarnya gak pernah bosan untuk memainkannya. Salah satunya dengan cara developer mengembangkan pemaiananya dengan sistem update, membuat fitur baru, menghindari bug hingga membuat misi baru yang semakin beragam didalamnya. Dibandingkan *game offline* yang metode permainannya gitu-gitu aja. Hal ini dilakukan oleh para developer *game online* untuk terus membuat cara agar player betah berlama-lama memainkan game tersebut seperti permainan yang menantang dan membangun hubungan dengan pemain lain agar kompak sehingga player akan merasa senang ketika game tersebut menang dan termotivasi untuk bermain *game* kembali. *Game online* sendiri menjadikan daya tarik agar player menjadi betah dan lebih

termotivasi dalam bermain *game online*.⁶³ Dapat disimpulkan bermain *game online* juga akan berpengaruh terhadap motivasi baik motivasi intristik atau ekstrinsik.

a. Motivasi Intristik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu misalkan siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri untuk menambah pengetahuan. Jadi dengan demikian dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam diri sendiri.⁶⁴ Motivasi ini juga digambarkan sebagai motivasi internal yang mana sebagai dorongan dari diri sendiri yang berasal dari dasar keinginannya untuk mencapai suatu keinginannya demi hasil yang memuaskan.

Disini akan memaparkan motivasi siswa MTs Midanutta'lim saat bermain *game online* sehingga akan muncul dorongan pada dirinya sendiri. Adanya fitur dalam *game online* seperti mendapatkan achievement, statistic gameplay atau leaderboar juga turut mendorong siswa akan terus bermain *game online* sehingga mereka dapat bermain *game online* dalam kurung waktu yang rekatif lama sampai siswa akan merasa puas terhadap apa yang ingin dicapai. Maka dari itu siswa akan bermain *game online* karena memiliki dorongan personal untuk mencapai achievement seperti tantangan, ingin menjadi jago bermain

⁶³ Dwi Cristina Rahayuningrum, Zabidah putit, and Ira Erwina, "Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN Kota Padang" jurnal kesehatan medika saintika 10, no1 (2019).

⁶⁴ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran" jurnal Lantamida. Vol 5 No 2 (2017)

game atau hanya sekedar mengisi ruang supaya tidak bosan. Memiliki dorongan intrinsik akan mempengaruhi intensitas waktu bermain *game online* mereka.

a) Tantangan

Para siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim adanya tantangan dalam aspek motivasi untuk memperoleh prestasi (mendapatkan point rangked yang tinggi dan mendapatkan gelar kemahiran) menjadi alasan siswa untuk bermain game online.

Rangked menjadi tolak ukur seberapa mahir siswa bermain game online, semakin tinggi tier point rangked, semakin hebat pula siswa bermain game online. Hal ini yang mendasari siswa untuk termotivasi bermain game online, siswa bermain game online mencapai tier point tertinggi agar menjadi pemain hebat.

Selain itu komponen prestasi di game online juga memberikan pengaruh terhadap siswa untuk memperoleh gelar *achievement* seperti *top global* atau *title* yang menjadi salah satu yang ingin dicapai oleh siswa. Untuk mendapatkan gelar tersebut siswa harus menjalankan misi kemahiran guna untuk mengukur kemampuan bermain siswa. Jika siswa sudah menguasai syarat pencapaian, siswa akan mendapatkan reward sebagai tanda kelayakan atau gelar *achievement* (kemampuan) karena sudah menyelesaikan tantangan/ *kompetensi* dalam bermain game online. Selain itu siswa juga senang bertanding melawan teman-temannya,

hal ini bertujuan siswa dapat mengukur tingkat kemahiran bermain siswa dalam bermain game online

Siswa dengan motivasi untuk mendapatkan kemajuan dan kemenangan ini menjadikan siswa sangat antusias untuk bermain game online. Meskipun siswa meraka kesulitan seperti musuhnya sulit ditumbangkan namun mereka tetap memilih melanjutkan permainan karena mereka tidak rela kalah sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan permainan agar bisa memperoleh kemenangan. Dapat disimpulkan siswa dengan komponen tantangan menjadikan siswa termotivasi menyelesaikan pertandingan untuk mendapatkan kemenangan.

Dalam system *game online* biasanya menyajikan tantangan sesuai dengan kemampuan player sendiri, seperti pada umumnya game yang menyediakan mode klasik, rangked. Player akan bertemu dengan player lainnya sesuai dengan seteraan skill bermain antara palyer 1 dengan lainnnya. Rangked tolak ukur keahlian mereka dalam bermain *game online*. apabila palyer sudah mencapai tingkat/pangkat yang tinggi, tentunya mereka sudah ahli dalam bermain *game online*, maka dari itu biasanya para gamers mengejar rangked atau pun title agar skill mereka bertambah jago dalam bermain.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian harven dkk yang membahas tentang sub komponen kompetisi menjadi dorongan

player agar motivasi berprestasi (achievement, title, ranked) berkaitan dengan jenis *game online*.⁶⁵ Maka dari itu tantangan merupakan aspek yang mempengaruhi penggunaannya untuk termotivasi bermain game online.

b) Keingintahuan (belajar tentang *game online*)

Siswa MTs Midanutta'lim memiliki motivasi untuk memenangkan setiap pertandingan (match) dengan memperbanyak refrensi yang berkaitan dengan game online.

Adanya keinginan siswa untuk menjadi mahir dalam bermain *game online* membuat siswa melatih kemampuan mereka dengan belajar tentang kekurangan, dan memperbanyak refrensi untuk membantu siswa dalam mencapai apa yang mereka inginkan. Siswa dengan motivasi untuk memenangkan game online membuat mereka mempelajari semua refrensi agar mahir dalam bermain game online. seperti siswa memiliki refrensi melihat *player profesional* di *youtube* ataupun melihat di pertandingan secara *online* atau bisa *offline*. Langkah siswa untuk memperbanyak pengetahuan *game online* juga kompleksitas seperti siswa mempelajari game yang dimainkan terlebih dahulu, lalu siswa mempelajari *update* pembaruan cara bermain game dan ilmu bermain game online sebagai penunjang kemenangan

⁶⁵ Harvien Amelia Hardanti, Ikeu Nurhidayati, Siti Yuyun Rahayu Fitri “faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” Jurnal Vol 1 Tahun 2013

Adanya perubahan dan perbaikan yang dilakukan oleh developer biasanya bertujuan agar ada perubahan gaya permainan supaya player tidak bosan. Seperti penyesuaian hero, atau senjata di game online. Maka dari itu dibutuhkan refresi strategi baru (*perubahan gameplay*) tentang game online sebagai bentuk pengetahuan, atau ilmu untuk menyempurnakan tujuan mereka menjadi *profesional* bermain *game online*. hal ini menjadikan faktor keingintahuan terhadap siswa memberikan dorongan untuk mengakses game online lebih besar.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan harvien amellia apa yang dilakukan siswa dengan refrensi *game online*, Permainan dapat dipejari yang salah satunya ialah merangsang pemain agar memiliki rasa ingin tahu terhadap permainan.⁶⁶ Penting untuk mempelajari para professional games yang unggul. Menonton player cara bermain proplayer berulang kalo hingga kalo menyerap strategi dan taktik mereka sendiri menjadi kahasusan untuk menjadi seperti mereka.⁶⁷ Selain bermain dengan konsisten, belajar menjadi kunci utama untuk meningkatkan skill. Memperbanyak refrensi menjadi kajian utama player agar mereka jago.

⁶⁶ Harvien Amellia, Ikeu Nurhidayah, Rahayu Fitri “Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” Jurnal Vol 1 2013, “universitas Padjadjaran”

⁶⁷ Azizah larasati “16 tips cara untuk menjadi proplayer di game FF, ML, PUPG dan PB” <https://www.kabargames.com/artikel/cara-menjadi-pro-player/>. Diakses pada tanggal 12 februari 2023

Menurut situs artikel yang diterbitkan oleh komunitas *e-sport*, seseorang akan dianggap hebat jika mereka mempunyai skill dan pengetahuan dalam jenis game yang dimainkannya. Seperti hanya game MOBA jika player tidak dapat menguasai makro mikro dengan baik, maka tidak dapat membuat pemain tersebut menjadi hebat karena ilmu tersebut berhubungan.⁶⁸ Berbagai *game online* terdapat pengetahuan dan skill yang merupakan kompoenen dasar untuk memenangkan *game online*. maka dari itu siswa termotivasi untuk mengupgrade pengetahuan sesuai game player, mengingat strategi, chemistry dan kekompakkan menjadi bumbu yang sangat penting untuk mempelajari taktik bermain mereka kemudian mempraktekkanya, maka dari itu refrensi diperlukan agar dapat menyerap ilmu agar dapat memenangkan game dengan mudah.

c) Kontrol (waktu bermain *game online*)

Dalam sehari siswa MTs Midanutta'lim bermain *game online* membutuhkan bermain rata-rata 4-8 jam dalam sehari. Adanya waktu luang dapat mendorong siswa untuk mengakses *game online*. *Game online* sangat mudah untuk diakses dimana-mana, sehingga ketika adanya waktu luang siswa akan terdorong untuk mengakses *game online*. Dalam hari normal (terdapat kegiatan sekolah dan kegiatan aktivitas seperti biasanya) siswa biasanya

⁶⁸ Tim Spin esports. Cara Melatih Mikro dan Makro MLBB Menurut MVP M1, Oura! | SPIN (dailyspin.id). Februari 9 2021. Diakses 25 desember 2023

bermain *game online* sekitar 4-5 jam dalam sehari, tetapi ketika siswa memiliki waktu liburan (tidak ada kegiatan seperti libur sekolah, ngaji atau belajar) dapat meningkatkan intensitas bermain siswa hingga rata-rata 5-8 dalam sehari. Adanya peningkatan ini karena dipengaruhi memiliki waktu luang yang banyak, siswa dapat berdiam diri berjam-jam terus-menerus menghadap layar demi bermain *game online* sehingga ini akan berdampak pada diri sendiri.

Sebenarnya bermain *game online* akan memiliki dampak positif jika tidak memiliki batasan dalam game online. Tetapi jika siswa tidak memiliki batasan bermain *game online* dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya sehingga akan mengurangi motivasi belajar siswa karena waktu dan tenaganya digunakan untuk bermain *game online*.

Penelitian yang dilakukan Dwi cristina juga selaras dengan siswa MTs Midanutta'lim yang mana waktu dimiliki pada anak usia remaja dalam kehidupannya mempunyai banyak waktu luang karena waktu remaja cenderung hanya dipakai untuk belajar, tanpa harus bekerja atau mencari uang sehingga membuat anak semakin mudah bermain game karena banyak waktu luang yang dimikinya.⁶⁹ Hal ini yang mendorong siswa bermain *game online* yang seharusnya waktu luang bisa digunakan untuk belajar atau melakukan kegiatan yang

⁶⁹ Dwi Cristina Rahayuningrum, Zabidah putit, and Ira Erwina, "Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN Kota Padang" jurnal kesehatan medika saintika 10, no 7 (2019).

lebih produktif malah lebih tertarik bermain *game online* disaat waktu luang.

Maka dari itu kita harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar tidak menjadi orang yang merugi disuatu hari seperti dijelaskan oleh Al Qur'an Surah Al-asr 103: 1-3 yang berbunyi⁷⁰ Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

وَالْعَصْرِ

"Demi masa."

إِنَّا لِلنَّاسِ أَلْفِي خُسْرٍ

"Sungguh, manusia berada dalam kerugian,"

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ

"Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran."⁷¹

Dilansir di web site kemenag tentang tafsir QS surah Al Asr ayat 1-3 menjelaskan, pada ayat pertama Allah menjelaskan bahwa masa (waktu) merupakan kejadian, kejahatan dan kebaikan dan ayat kedua menjelaskan manusia sebagai makhluk Allah sungguh secara keseluruhan berada dalam kerugian bila tidak menggunakan waktu dengan baik atau dipakai untuk melakukan keburuhan. Ayat yang ketiga menjelaskan jika manusia tidak mau hidupnya merugi, maka ia

⁷⁰ Tim terjemah al quran dan terjemahanya, (bandung: tim nur alam semesta 2013) hal 601

harus beriman kepada-Nya, seperti melaksanakan perintahnya, berbuat baik untuk dirinya sendiri, dan berusaha menimbulkan manfaat kepada orang lain⁷²

d) Fantasi (bosan)

Penelitian ini menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa siswa MTs Midanuttalim yang bermain *game online* berkaitan dengan tingkat rasa bosan siswa. Rasa bosan ini biasanya muncul karena tidak ada ketertarikan siswa terhadap sesuatu hal ini mendorong siswa untuk mengakses *game online*.

Dengan padatnya jadwal dan kegiatan di sekolah membuat siswa menjadi lelah karena banyaknya kegiatan disekolah menjadi salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan dan stress dengan bermain *game online*. Siswa juga mengaku ketika memiliki dorongan rasa jenuh, bosan dan lelah, mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* karena menurut mereka lebih menyenangkan sekaligus menjadi teman hiburan ketimbang tidak melakukan apa-apa.

Selain itu menurut siswa *game online* sebagai sarana untuk melatih pikiran, seperti meningkatkan kinerja otak yang mana siswa akan dilatih tentang berstrategi, melatih fokus dan memecahkan masalah sehingga dapat menghilangkan rasa bosan

⁷² Kemenag “[Al 'Ashr 1-3, Manusia Rugi Kecuali yang Beriman dan Beramal Saleh \(kemenag.go.id\)](https://www.kemenag.go.id)” diakses pada tanggal 15/052023 jam 20:15

siswa. Maka dari itu siswa ketika bosan sangat antusias dalam bermain game online karena mereka dapat menghilangkan rasa bosan dan memiliki ekspektasi bermain game online menjadi menyenangkan.

Perasaan jenuh atau bosan merupakan hal yang pasti datang dan terjadi pada setiap manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya.⁷³ Hal ini dialami siswa yang memiliki rasa bosan muncul pada diri seseorang karena merasa tidak ada kegiatan yang digunakan atau perasaan yang muncul ketika kegiatan yang sedang dilakukan kurang menarik sehingga muncul rasa jenuh pada diri seseorang.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar individu. Motivasi eksternal menjelaskan dorongan yang ada dalam diri individu yang dipengaruhi oleh faktor eksternal oleh individu lain.⁷⁴ Intinya motivasi ini muncul karena adanya dorongan dari luar yang ingin mengaharabkan adanya pujian serta mendapatkan manfaat yang ingin dicapai agar mendapatkan imbalan dari orang lain

⁷³ Dr. sutirna “Inovasi Pembelajaran Media Untuk Menghentikan Siswa Menjadi Jenuh dan Bosan”jurnal, 2018 hal 2

⁷⁴ Efa nur cholis, djoko wijono “Pengaruh Motivasi Eksternal dan Motivasi Internal Terhadap Kinerja Karyawan Pada TK Budi Mulia dua Pandeansari” Jurnal Maksipereneur, Vol III, No 2. Hal 3

Siswa MTs Midanutta'lim yang bermain *game online* juga memiliki pengaruh luar seperti ajakan teman, serunya bermain bersama teman, mendapatkan skin-skin langka dan juga termotivi ingin seperti pemain professional lainnya. Karena adanya dorongan dari luar juga akan mengakibatkan tingginya intensitas bermain mereka.

a. Lingkungan (teman sebaya)

Siswa MTs Midanutta'lim mengaku bahwasanya mereka memainkan *game online* karena pengaruh dari teman-temanya bermain *game online* yang dimainkan.

Dari pernyataan yang diungkapkan siswa diatas dapat disimpulkan memiliki faktor eksternal terhadap siswa yang bermain *game online* dipengaruhi oleh lingkungan. Seperti menjalin hubungan sosial dilingkungan menjadikan siswa bermain *game online* lebih bersemangat. Adanya hubungan sosial dengan sesama *gamers* akan memperkuat perilaku bermain game online karena memiliki tujuan bermain *game online* yang sama, siswa akan terbentuk *komunikasi*, saling tukar pengetahuan atau suka senang menjadikan siswa memiliki motivasi yang kuat untuk bertahan dalam game dalam jangka panjang.

Pengaruh teman sebaya dalam bermain game online juga mempengaruhi motivasi ekstrinsik siswa, misalnya teman lingkungan siswa banyak bermain Freefire maka siswa juga akan termotivasi untuk bermain game online yang sama dan dapat

menumbuhkan hubungan sosial. Faktor sosial terutama dengan menjalin kerja sama tim (relationship) menyebabkan siswa menjalin kerja sama yang lebih mendalam dengan teman bermainnya.

Hal ini juga sejalan dari penelitian Yee gamer dengan nilai motivasi sosial tinggi akan mempunyai ketertarikan dalam menolong pemain lain, memiliki hasrat untuk menjalin pertemanan dengan pemain lain, dan merasa puas jika menjadi bagian dari kelompoknya. Seorang gamer akan juga akan menjalin hubungan sosial ketika ada misi yang melibatkan kerjasama atau keinginan agar dapat membantu memenangkan game tersebut secara bersama.⁷⁵ Terlebih lagi bermain bersama sangat mudah, mengingat teman المبار tidak hanya dilakukan di offline saja tetapi teman online juga ada. keuntungan bermain bersama juga ada saat ada penyelesaian misi yang menuntut untuk membentuk bermain bersama dengan teman dalam game. Hal ini dilakukan juga supaya siswa terhindar dari player yang suka ngetroll (feeder) saat bermain *game online*.

b. Penghargaan

Setiap game memiliki event atau misi hal ini bertujuan agar para pemain mengerjakan misi tersebut dengan bermain game tersebut sesuai dengan ketentuan yang diadakan.

⁷⁵ Putri rachmawati, Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang. Jurnal of psychology Vol 6 (2018)

Siswa MTs Midanutta'lim kelas VIII yang bermain *game online* adanya *reward* (mendapatkan skin secara gratis) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus bermain *game online*. Penghargaan berupa *reward* dalam *game online* ini sangat diminati oleh siswa sehingga siswa, terbukti siswa sangat memperhatikan *game online* untuk menyelesaikan tantangan yang harus diselesaikan siswa agar mendapatkannya *reward* berupa *skin* (baju) atau *item* (komponen seperti senjata, pistol atau benda untuk *mengupgrade* sesutau)lainnya.

Selain itu siswa juga memanfaatkan event guna untuk mendapatkan barang langka yang ada di *game* sehingga mempunyai nilai jual terhadap akun *game online* siswa, hal ini dimanfaatkan siswa untuk menjual akun mereka kepada player lainnya. Hal ini juga yang mendasari siswa untuk meningkatkan motivasi bermain *game online* dengan adanya penghargaan (mendapatkan imbalan) sehingga meningkatkan intensitas bermain.

Didukung juga dari hasil jurnal harvien yang salah satu sebab para remaja bermain *game online*: Sub faktor penghargaan memberikan persentase yang besar dalam melatar belakangi perilaku adiksi. Penghargaan bermain ini ada *reward* yang diterima oleh pemain untuk naik level permainan atau mendapatkan *reward* dari teman temannya sesama pemain *game*. Adanya penghargaan ini dapat meningkatkan motivasi anak untuk terus bermain yang pada

akhirnya akan menimbulkan perilaku adiksi⁷⁶ Banyaknya *event* membuat para pemain semakin bersemangat untuk bermain *game online*, pasalnya setiap ada event tersebut sangat meriah dan memberikan berbagai skin terbaik yang bisa didapatkan oleh para pemainnya. Ketentuan untuk mendapatkan *reward* siswa terlebih dahulu akan menyelesaikan misi- misi yang disiapkan oleh pengembang *game online* tersebut terlebih dahulu, setiap harinya akan ada misi yang harus diselesaikan sebelum mengklaim skin atau item secara gratis.

c. Ingin menjadi proplayer

Perkembangan *esports* diindonesia terbilang sangat cepat dalam beberapa waktu. Banyak *esport* tanah air yang berhasil berbicara di turnamen internasional sejak 2018 lalu industri esport menjadi populer bahkan pemerintah sudah mengakui ini dan telah diselenggarakan turnamen seperti piala presiden esport dan piala mempura esport.⁷⁷

Beberapa siswa di MTs Midanutta'lim yang beberapa yang bermain *game online* memiliki motivasi untuk menjadi professional games, mereka terdorong terus bermain *game online* secara

⁷⁶ Harvien Amelia Hardanti, Ikeu Nurhidayati, Siti Yuyun Rahayu Fitri “faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” Jurnal Vol 1 Tahun 2013

⁷⁷ Indri. “Perkembangan esport di Indonesia sampai tahun 2022” 2022. ‘Perkembangan Esports di Indonesia Sampai Tahun 2020 - INDOESPORTS’ diakses pada 15 februari 2023

konsisten agar supaya dapat menjadi pemain hebat dalam bermain *game online*, mengasah *skill* dan mengikuti berbagai *kompetisi*.

Dengan adanya ajang *kompetitif* ini siswa akan memfokuskan waktunya untuk latihan secara rutin setiap hari agar siswa menambah *skill* dalam bermain *game online*. Siswa yang memiliki motivasi bermain *game online* juga sering mengikuti ajang kompetitif baik di desa maupun di perkotaan dan siswa juga ada beberapa juara dalam persaingan *game online* yang diselenggarakan. Hubungan antara *game online* dengan perilaku adiksi siswa juga akan meningkat pasalnya siswa akan termotivasi untuk mempersiapkan *skill* mereka agar menenangkan *kompetitif*. Faktor kompetitif, dapat mendorong siswa untuk meningkatkan intensitas bermain siswa dan fokus terhadap game online agar dapat memenangkan pertandingan.

Selain itu ada juga siswa seperti ayub, lutfi, faizul yang kurang tertarik terhadap *kompetitif game online*. pasalnya mereka menganggap game online sebagai media untuk menghilangkan rasa penat atau sebagai alat untuk bersenang-senang, Selain itu tomi dulu mengaku termotivasi untuk bermain game online, tetapi karena banyaknya masukan tentang pandangan negatif membuat tomi mengurungkan niatnya untuk tidak menjadi *proplayer* dan mengalihkan hobinya yang baru.

Dalam jurnal andrian seperti yang dilakukan para pemain professional melakukan latihan yang rutin tentunya untuk meningkatkan *skill* atau keahlian mereka dalam bermain *game online*.⁷⁸ Saat ini game sudah memasuki pasa *kompetitif* karena adanya *esports* atau olahraga elektroni. E-spots yang tumbuh memberikan banyak pengaruh kepada para pemain yang ingin menjadi pemain *professional* atau atlet esport. *Proplayer* dapat dikatakan sebagai pemain *game online* yang sudah professional yang dikenal banyak orang karena memiliki keahlian atau *skill* yang tinggi dalam bermain *game online* sehingga terkenal dan diakui banyak orang.

B. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa

Penelitian (Masya & Candra, 2016) faktor yang mempengaruhi anak bermain game onlinenitersebut adalah internal yang meliputi diri sendiri, dan eksternal lingkungan atau hubungan sosial dan orang tua.

a. Diri Sendiri

Siswa MTs Midanutta'lim yang bermain *game online* juga memberikan pernyataan bahwa mereka terganggu kegiatan belajar, ketiga siswa faizul, ataya dan lutfi yang bermain *game online* mengaku kesulitan belajar karena terfikirkan *game online*. Hal ini berimbas pada konsentrasi belajar mereka terganggu karena cenderung memikirkan

⁷⁸ Andrian Febrianto, Jasson Prestillano, "Analisis Kesenangan Bermain Antara Pemain Pro dan Awam Dalam Dota 2 Dengan Menggunakan XGame Flow". Program Studi Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2018.

game online, seperti ketika mereka belajar terfikirkan *game* sehingga mengganggu fokus belajar siswa mereka ingin cepet-cepet selesaiin kegiatan belajar dan bermain *game online* lagi, terkadang siswa juga menggunakan waktu belajar digunakan untuk bermain *game online* sehingga menjadikan mereka menurun pada motivasi belajar mereka. Tetapi ada siswa lutfi yang tidak berdampak pada kegiatan belajar siswa karena motivasi belajar siswa itu menjadikan patokan agar kegiatan bermain game tidak mengganggu terhadap kegiatan belajar tetapi dampak yang dirasakan tetap tidak terhindari siswa mengaku mata panas karena berhadapan langsung pada layar ketika selesai bermain *game online* hal ini menjadikan *dampak negatif game online* terhadap diri sendiri.

Penelitian ini juga selaras dengan yusroni dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa, siswa terkait dampak *game online* yaitu kecanduan *game online* yang berlebihan ditandai dengan dorongan untuk bermain ber jam jam bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktifitas lain, misalnya pekerjaan, belajar, ataupun tugas sekolah.⁷⁹ Dampak yang sangat besar terhadap prestasi belajar peserta didik dimana jika peserta didik sudah kecanduan dengan *game online* dan tidak mengontrol system belajar dengan hanya bermain *game online*, maka akibatnya siswa kecanduan game terserbut, peserta didik

⁷⁹ Yusufroni, hendrikus “Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa” Jurnal Vol 1 2022 hal 5

tidak lagi mengingat waktu waktu mereka belajar sehingga bagi siswa membawa pengaruh buruk terhadap motivasi belajar siswa itu sendiri.

Selain itu dampak positif juga dirasakan oleh siswa kelas VIII MTs midanutta'lim ada beberapa seperti faizul dan ataya yang tertarik terhadap bahasa inggris hal ini dapat meningkatkan belajar siswa tentang bahasa inggris padahal yang sebelumnya siswa kurang minat terhadap bahasa inggris. Siswa juga dapat meningkatkan bahasa inggris dengan cara berinteraksi dengan gamers dari luar Indonesia hal ini akan menjadikan siswa akan terbiasa dengan komunikasi dengan sesama gamers dan dapat meningkatkan bahasa inggris siswa. Tetapi ada juga beberapa siswa seperti lutfi dan aldo yang hanya mengerti basic dari *game online* seperti gather, attack, reques sebagai dasar komunikasi dalam *game online*. Mereka hanya menemukan kosa kata baru yang biasanya ditemukan di game online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil jurnal penelitian Della Nur Wijayati yang berjudul “Dampak penggunaan *game online* terhadap pembelajaran berbahasa inggris” Dampak positif juga dirasakan oleh mahasiswa sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bahasa inggris seperti pelajaran bahasa inggris menjadikan *game online* sebagai strategi mereka untuk menguasai bahasa inggris seperti berdiskusi, dan berinteraksi dengan gamers lainnya.⁸⁰ Minat merupakan

⁸⁰ Della Nur Wijayati “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris (Ditinjau dari PerPersi Mahasiswa)” Universitas Sam Ratulangi Manado 2016

salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang, maka dari itu peserta didik yang memiliki keinginan belajar maka peserta didik akan cepat untuk mengerti dan mengingat.⁸¹ Peserta didik yang memiliki minat pada pelajaran akan terus mendorong untuk tekun belajar begitupun dengan siswa yang bermain merupakan kegiatan yang tanpa ada paksaan, tanpa ada paksaan membuat siswa lebih bisa menerima apa yang mereka lakukan. Begitupun minat siswa terhadap bahasa inggris akan meningkat jika siswa enjoy dengan apa yang diterima maka mereka akan mudah mengerti. Berbahasa inggris merupakan bahasa yang populer dan penting. Untuk bisa mempelajari bahasa inggris orang-orang harus terbiasa agar mudah mengerti.

b. Keluarga

Para siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang bermain *game online* ketika dirumah, kebiasaan bermain *game online* dirumah membuat hubungan antara keluarga dan siswa menjadi ranggang.

Lingkungan dikeluarga menegaskan bahwa siswa lebih tertarik terhadap *game online* dari pada digunakan *quality time* bersama keluarga. Selain itu intensitas bermain game lama menimbulkan konflik dengan orang tua seperti murid enggan melakukan perintah orang tua seperti membantu pekerjaan orang tua atau hal positif lainnya sebelum *game online* selesai hal ini menjadikan orang tua marah karena mereka

⁸¹ Andi Achru "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran" jurnal IDAARAH, VOL III NO 2, 2019

mementingkan *game online*. siswa bermain *game online* juga membuat keluarga menjadi geram karena siswa ketika kalah *game online* marah-marah dan beberapa siswa yang cenderung keluar hanya untuk bermain *game online*.

Hal ini selaras dari hasil penelitan Amelia terhadap 71,7% orang tua mengatakan bahwa anak sangat fokus ketika bermain *game online* dan tidak menghiraukan sekitarnya, dan menegaskan bahwa anak memang menjadi susah untuk disuruh oleh orang tua ketika asyik bermain *game online* dan menjadi lupa waktu.⁸² Lingkungan keluarga menjadi madrasah atau wadah utama bagi remaja, dengan kata lain orang tua menjadi peran penting dalam menumbuhkan peranan penting dalam menumbuhkan sikap atau karakter remaja, oleh karna itu hubungan sebuah keluarga harus menciptakan hubungan harmonis, saling pengertian dan kasih sayang agar menumbuhkan perilaku yang baik.⁸³ Parental mentoring dilakukan terhadap orang tua bergai upaya dalam pencegahan perilaku bermasalahan remaja terutama terhadap *game online*, kurangnya pengawasan orang tua akan berkorelasi dengan perilaku yang mengarah pada antisosial dan kecanduan dalam bermain *game online*.⁸⁴

⁸² Aninda melia, dhea indriani, harry rizki, Vincent Immanuel, bagas pradipto “Game Online dan Pengaruhnya Terhadap komunikasi dalam keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). Jurnal 2019. Universitas Atmajaya Jogjakarta

⁸³ Syamsu Yusuf LN, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 139.

⁸⁴ Eryzal Novialdy “Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan Pencegahanya” jurnal vol 27 tahun 2019. Universitas Negeri Padang

Adapun juga dampak positif yang disadari oleh lingkungan keluarga siswa MTs Midanutta'lim manfaat yang dirasakan dapat meningkatkan kreatifitas anak seperti anak unggul dalam bermain *game online* dan mengembangkan kemampuan anak sehingga mereka dapat bersaing di kompetitif, selain itu siswa juga ketika belajar dapat mudah menyelesaikan masalah atau mengkatikan suatu masalah dengan pengetahuan dan juga karena dalam *game online* mereka akan beberapa penguasaan role hero dan memecahkan masalah agar menang. Dengan demikian membuat siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya karena siswa terbiasa untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam menyelesaikan sebuah masalah. Siswa juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa inggris inggris yang sesuai perkataan ibu faizul karena belajar dengan keinginan dapat mudah diterima oleh siswa itu sendiri.

Hal ini selaras dengan penelitian Anisa yang bermain *game online* dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui fitur fitur menarik di game, seperti tokoh-tokoh pahlawan dalam game onlne yang digunakan, tampilan-tampilan game yang menarik dan lain-lain. Selain itu player dapat menyusun strategi untuk memenangkan permainan sehingga ketika mereka belajar dapat membagi waktu mereka untuk *game online* dan dapat memecahkan masalah ketika belajar.⁸⁵ Kreativitas merupakan

⁸⁵ Nyaik Anisa, Asrori, Luhur Wicaksono "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game On Line Terhadap Kreativitas Belajar Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak" Jurnal 2019 Progam Studi Bimbingan Konseling Untan Pontianak

kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkan dalam menyelesaikan permasalahan. Dampak positif muncul diantaranya para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, para pemain game juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Dalam tipe strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, berfikir strategis dalam situasi tertentu, ini menjadikan siswa dapat mudah menyelesaikan masalah sosial mereka saat di kehidupannya.

c. Lingkungan

Siswa MTs Midanutta'lim kelas VIII dapat disimpulkan lingkungan teman dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa mengaku mereka diajak temanya mabar hingga lupa waktu sehingga mempengaruhi kegiatan pembelajaran dikelas lainnya seperti belajar dikelas seperti mengantuk dikelas, terlambat masuk sekolah dan meninggalkan waktu sholat.

Selain itu siswa juga mengaku lebih boros karena pengeluaran double dibuat untuk membeli kopi ataupun membeli skin-skin karena ajakan lingkungan sekitarnya. Hal ini terjadi karena siswa merasa nyaman terhadap kelompok sehingga siswa sulit mengendalikan diri dalam bermain game online. Para siswa cenderung memanfaatkan waktu untuk asik bermain dibandingkan beristirahat. Permainan *game online* membawa seseorang menjadi kecanduan karena permainan

tersebut memiliki sifat adiktif. Ini disebabkan karena terlalu lama bermain *game online* para remaja akan sering melupakan waktu untuk tidur sehingga mengalami gangguan pola tidur. Remaja yang memiliki pola tidur yang teratur atau kekurangan tidur akan menimbulkan rasa mengantuk disiang hari, rasa lelah dan berpengaruh juga kepada suasana hari ini.

Pada masa remaja, pengaruh yang didapatkan teman-teman sebaya terhadap sikap, pembicaraan, minat penampilan dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga, karena remaja lebih banyak beraktivitas/berkomunikasi dengan teman-temannya satu kelompok.⁸⁶ Teman memiliki peran dalam membentuk berbagai karakter siswa baik suka duka, simpati dan lainnya, bermain dengan teman sebaya dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar terutama belajar interaksi dengan orang lain dan mengendalikan emosi sehingga mereka dapat menerima hubungan dengan sebaya.⁸⁷ Waktu bermain yang banyak akan menyita waktu istirahat siswa hal ini juga akan berdampak pada kesehatan dan kewajiban lainnya karena mereka tidak memanfaatkan waktu semaksimal mungkin untuk beristirahat menjaga tubuh.

⁸⁶ Dwi cristina, zabidah, ira erwina “Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja” jurnal kesehatan, vol 10 nomer 1. Juni 2019. Hal 124

⁸⁷ Cristiani Perwaningsih, Amir Syarifudin “Pengaruh Perhatian Orang Tua, Budaya Sekolah, dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak.” Jurnal Vol 6 (2022) hal 8

Game online berjenis FPS, MOBA yang dimana game ini menuntut agar player kerjasama tim, keterampilan bermain, mengasah keterampilan dan melatih otak dan mental. Hal ini menjadikan siswa MTs Midanutta'lim dampak positif yang dirasakan siswa mempunyai keterampilan berkomunikasi dengan baik.

Karena dalam *game online* menuntut melatih kerja sama tim dan menjalin komunikasi antar pemain agar dapat disiplin gameplay dan memperoleh kemenangan. Ini menjadikan siswa mudah akrab dengan teman atau orang yang baru kenal karena mereka juga sudah terbiasa berkomunikasi dan kerjasama dengan berbagai *player* yang ditemukan di *game online*. Dengan adanya kemampuan komunikasi siswa dapat mudah menjalin kerja sama dengan kelompok dan dapat mengutarakan pendapat dengan mudah ketika disuruh uraikan materi. Siswa dengan nilai sosial yang tinggi mempunyai ketertarikan bekerja sama dalam satu tim, melakukan misi bersama dan menghabiskan waktu bersama untuk bermain *game online*.

Bermain game online juga membutuhkan kerja sama tim untuk meraih kemenangan, oleh karena itu permainan game akan dilatih untuk belajar aktif berkomunikasi dengan tim untuk saling membantu dan menciptakan keselarasan bermain (*cemystri*) sehingga permainan lebih disiplin.⁸⁸ Selain itu bermain *game online* dapat meningkatkan fokus

⁸⁸ Hadasaputra "strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Medidik Anak Usia Dini" jurnal of Childhoohd, Vol, 5. Nomor 1, Juni 2022 hal 4

seperti siswa harus menyusun strategi dan memecahkan strategi musuh agar dapat memenangkan *game online*.⁸⁹ *Game online* yang berbasis Moba atau FPS *game* yang tidak hanya mengunggulkan permainan individu, kerja sama juga dibutuhkan dalam permainan ini. maka dari itu kekompakkan, melatih keterampilan bermain *game online* dan memiliki pengetahuan tentang *game online* juga luas untuk memenangkan *game online*.

Upaya guru IPS agar siswa bermain *game online* termotivasi saat pembelajaran di kelas. Guru mempunyai cara untuk menangani masalah *game online* menggunakan tehnik diskusi kelompok yang diikuti siswa. Kemampuan melakukan sesuatu tertentu yang diperoleh dengan cara berlatih, karena kemampuan tidak bisa didapat dengan sendirinya tetapi melalui berlatih maka dari itu siswa dilatih untuk berpendapat, mengembangkan keterampilan dalam mengemukakan pendapatnya secara jelas dan terarah sehingga dapat menggurangi kebiasaan siswa bermain *game online* dengan mengalihkan ke kegiatan positif. Kemampuan untuk belajar berfikir kritis ini akan mendorong siswa untuk mencari solusi, membuat kesimpulan dari permasalahan yang ditandai dengan adanya keinginan bertanya, mencari jawaban dari permasalahan tertentu, dengan demikian siswa juga akan antusias untuk mengikuti pembelajaran dan tertarik dengan dunia pendidikan dan tidak

⁸⁹ RahmadNicoSuryanto “Dampak Positif Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar” Jurnal Vol 2, 2015 hal 9

lagi berfokus atau kefikiran bermain *game online* ketika proses pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran yang bisa dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga pada akhirnya akan berdampak baik salah satunya metode diskusi kelompok.⁹⁰

Berdasarkan hasil diskusi kelompok siswa yang bermain *game online* tampak termotivasi pada pembelajaran mereka tertarik dan tertantang sehingga dampak *game online* yang dirasakan oleh siswa semakin menurun. Yang semula siswa mempunyai kebiasaan bermain *game online* berlebihan membuat siswa menjadi ngelamun, berbicara tentang *game online* dikelas, tidur, terlambat masuk atau hal-hal yang dapat merusak motivasi belajar. Metode diskusi juga efektif digunakan untuk pembelajaran yang berfokus pada pembahasan dan pemecahan suatu masalah dan topic dengan cara bertukar pendapat, gagasan dan bertukar pikiran sehingga siswa dituntut untuk aktif dan bekerja sama secara kelompok untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran diskusi kelompok ini menjadi solusi terhadap siswa yang kurang aktif dan dapat memecahkan masalah apalagi anak yang kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan. Selain itu siswa juga memiliki antusias tinggi untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil yang baik.

⁹⁰ Catur, Fabianus “Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IX SMP Santa Maria Bekasi” Jurnal 2017

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini, sebagai akhir dari seluruh uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan berikut

1. Hal yang mendorong siswa Kelas VIII MTs Midanutta'lim mengakses *game online*

Motivasi siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim ingin mengetahui hal yang mendorong siswa bermain *game online* guna untuk mengetahui hal apa yang membuat siswa betah dalam bermain. siswa memiliki dorongan untuk bermain *game online* terhadap diri sendiri (intrinsik) seperti adanya tantangan/ tingkat kesulitan bermain (rangked) ini menjadikan siswa tertarik bermain, keingintahuan sebagai bentuk upaya siswa agar semakin menguasai dan beradaptasi dengan meta baru *game online*, memiliki waktu luang dan munculnya perasaan bosan terhadap diri sendiri juga berujung siswa lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sebagai sarana hiburan siswa. Selain itu ada juga pengaruh motivasi siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim dalam bermain *game online* memiliki pengaruh dari luar individu (ektrinsik) seperti motivasi siswa bermain *game online* karena ajakan teman supaya terhindar dari public yang feeder dan bermain *game online* dengan seru, adanya event juga agar siswa tetap tertarik terhadap *game online* yang

dimainkan karena siswa mendapatkan keuntungan berupa reward seperti mendapatkan skin langka ataupun item-item langka dan terakhir karena keberhasilan *E-sport* dalam memperkenalkan ajang kompetitif *game online* sehingga siswa terdorong untuk ingin menjadi proplayer.

2. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa

Game online juga memiliki dampak terhadap motivasi siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim, hal ini akan berimbas terhadap menurunnya konsentrasi siswa terhadap diri sendiri seperti ketika belajar yang seharusnya digunakan untuk fokus belajar malah kefikiran tentang *game online*, bermain *game online* hingga larut malam karna ajakan teman membuat siswa berimbasnya kewajiban lainnya terganggu seperti mengantuk dikelas, hingga pengeluaran uang siswa menjadi lebih boros karena dibuat untuk membeli kopi top up, selain itu akan berimbas pada keluarga dirumahnya yang membuat hubungan antara keluarga menjadi rengang karena siswa lebih fokus terhadap *game online* dan mempengaruhi hubungan keluarga dengan anak. Adapun juga dampak positif bermain *game online* yang diperoleh siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim seperti Dampak positif dapat mengembangkan kemampuan siswa seperti anak bisa berkompetit sehingga mendapatkan pengalaman bermain yang bagus sama juara dan menumbuhkan minat siswa terhadap bahasa inggris, siswa dapat mudah bergaul dengan siapa saja karena siswa terbiasa berkomunikasi dan kerja sama dengan berbagai di dapat player lainnya yang ditemukan di *game online*.

B. Saran

1. Bagi guru

Guru dapat memberikan arahan tentang dampak dari penggunaan *game online*, supaya mengurangi dampak negatif siswa terhadap motivasi belajar yang bermasalah pada anak. Guru juga bisa memberikan edukasi pada anak tentang motivasi belajar

2. Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak, untuk itu orang tua harus menanamkan hal-hal yang baik sejak dini dan harus memperhatikan anak-anaknya agar tidak terjerumus dalam dunia game.

3. Bagi peneliti selanjutan

Bagi peneliti selanjutnya semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan *game online* dengan lebih bervariasi

KAJIAN PUSTAKA

- Adhyatman Prabowo, "Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkannya", (Online) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (21 september 2022)."
- Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran" jurnal Lantamida. Vol 5 No 2 (2017)
- Amni Fauziyah, Rosnaningsih, Samsul Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang" Universitas Muhammadiyah, Jurnal JPSD Vol. 4no. 1 (2017) hal 52
- Andi Achru "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran" jurnal IDAARAH, VOL III NO 2, 2019
- Andri Alif Kustiawan, "Jangan Suka Game Online (magetan: CV. Ae Media Grafik, 2019)
- Andrian Febrianto, Jasson Prestillano, "Analisis Kesenangan Bermain Antara Pemain Pro dan Awam Dalam Dota 2 Dengan Menggunakan XGame Flow". Program Studi Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2018.
- Aninda melia, dhea indriani, harry rizki, Vincent Immanuel, bagas pradipto "Game Online dan Pengaruhnya Terhadap komunikasi dalam keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). Jurnal 2019. Universitas Atmajaya Jogjakarta
- [Apa itu Free Fire \(FF\)? Penjelasan Lengkap Game Terpopuler Ini – diambil di web Esportsku](#)
- [Apa Itu Mikro ML dan Makro di Mobile Legends! – Esportsku](#) diakses pada jam 11:06 tanggal 10-Juni-2023
- Ayu setianingsih, 2018 "*game online dan efek problematika terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di smk negeri 7 bandar lampung*". Universitas islam negeri raden intan lampung.

- Azizah larasati “16 tips cara untuk menjadi proplayer di game FF, ML, PUPG dan PB” <https://www.kabargames.com/artikel/cara-menjadi-proplayer/>. Diakses pada tanggal 12 februari 2023
- [Cara Bermain Mobile Legends untuk Pemula Agar Cepat Jago! \(ggwp.id\)](#) diakses pada tanggal 10 Juni 2023 jam 11:28
- Casearia septa nirwanda, annastasia “Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja (Universitas Diponegoro jurnal empati, januari 2016 Vol 5), hal 19
- Catur, Fabianus “Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IX SMP Santa Maria Bekasi” Jurnal 2017
- Cristiani Perwaningsih, Amir Syarifudin “Pengaruh Perhatian Orang Tua, Budaya Sekolah, dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak.” Jurnal Vol 6 (2022) hal 8
- Donni Juni Priansa, “Menejemen Peserta didik dan Model Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 133
- Dr. sutirna “Inovasi Pembelajaran Media Untuk Menghentikan Siswa Menjadi Jenuh dan Bosan”jurnal, 2018 hal 2
- Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling” Universitas PGRI Yogyakarta, Jurnal Kongseling Gusjigang, Vol 3 No 1 Juni 2019
- Drs. M. Ngalim Purwanto MP., *Psikologi Pendidikan*, Cet-1, (Bandung: 2013) hal 86
- Dwi cristina, zabidah, ira erwina “Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya denagn adiksi game online pada remaja” jurnal keshatan, vol 10 nomer 1. Juni 2019. Hal 122,124, dan 125
- Dwi Tri Santosa, Tawardjono, “Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar” Jurnal Pendidikan, Nomor 2, (2016), hal 3.

- Dythia Novianthy, Dicky Prastya “Turnament M3 MLBB paling banyak ketimbang the internasional 10 dota 2”
<https://www.suara.com/tekno/2021/12/21/111318/turnamen-m3-mobile-legends-paling-banyak-ditonton-ketimbang-the-international-10-dota-2>
- Efa nur cholis, djoko wijono “Pengaruh Motivasi Ekternal dan Motivasi Internal Terhadap Kinerja Karyawan Pada TK Budi Mulia dua Pandeansari”
 Jurnal Maksipereneur, Vol III, No 2. Hal 3
- Eka rusnani fauziyah, “*Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 samboja*” Universitas mulawarman, jurnal ilmu komunikasi vol 1 tahun 2013 hal 8 dan hal 10.
- Eryzal novialdy, “*kecanduan game online pada remaja*” Universitas Negeri Padang junal psikologi, vol 27, no 2, tahun 2019, hal 150, 155, dan 156
- Febriani, “*Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi.*” Uin Sulthan Thaha Saifuddin 2021, hal 10
- Hadisaputra, “Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini” Universitas Muhammadiyah Makassar, Jurnal vol 5 nomor 1, 2022 hal 4, dan hal 6
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 195, dan hal 23
- Hardiyadi, “Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif” (Yogyakarta: Pustaka ilmu, cetakan 1, 2020)hal 273, dan hal 125
- Harvien Amellia, Ikeu Nurhidayah, Rahayu Fitri “Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” Jurnal Vol 1 2013, “universitas Padjadjaran” 168, 171 dan 172.
- Heri Adianto, “Motif Perempuan Bermain Game Online PUPG Mobile” Universitas Islam Riau, 2022 hal 31.

- <https://www.intel.co.id/content/www/id/id/gaming/resources/want-pro-gamer.html> (akses 15-11-2022).
- Husna Faizatul Ummah, “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma’arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019” IAIN Metro 2018 hl 25
- Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif*, (Malang: Kalimasahada, 1996), 40-41.
- Indri. “Perkembangan esport di Indonesia sampai tahun 2022” 2022. ‘Perkembangan Esports di Indonesia Sampai Tahun 2020 - INDOESPORTS’ diakses pada 15 februari 2023
- Jhon w. cresswell, “*Research Design*” Pustaka pelajar, edisi keempat,(2016). Hal 245, 361
- Kemenag “[Al 'Ashr 1-3, Manusia Rugi Kecuali yang Beriman dan Beramal Saleh \(kemenag.go.id\)](https://www.kemendiknas.go.id/)” diakses pada tanggal 15/052023 jam 20:15
- Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123.”
- Kompri. Motivasi Pembelajaran Perpektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Rosada Karya 2016.
- Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018),hal. 131, 159
- Made Diah Purmasari, Amalia Sabrina “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan” Universitas Balikpapan, jurnal vol II, 2 september 2020 hal 157
- Maria agustina, M Dinah, Pasifikus, wijaya, sherlie “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian dan kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja” Jurnal vol 2, Universitas Nusa candana 2020 hal 203
- Maryam Muhammad, “Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran” Jurnal Vol4 no 2 (2016) hal 92
- [Mobile Legends: Bang Bang - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#) diakses pada jam 13:25 tanggal 09-juni-2023
- Moh Suardi, “Belajar dan Pembelajaran” (Yogyakarta: deepublish publisher, 2018), hal 9.

- Muhammad Reza Aziz, Habibi Hadi Wijaya “Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Defisi Dan Regulasi Di Indonesia” Universitas Negeri Surabaya jurnal volume 2, no 2, oktober 2021, hal 23, 25
- Nyaik Anisa, Asrori, Luhur Wicaksono “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game On Line Terhadap Kreativitas Belajar Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak” Jurnal 2019 Program Studi Bimbingan Konseling Untan Pontianak
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara:2013. h 73
- Paul, Dale, Julith L Meece, *Buku Motivasi Dalam Pendidikan* (Jakarta PT Indeks 2013) cet ke 3 hal 400
- Prastiwi Dwi Yana, “Pengaruh keterampilan Menelaskan Guru Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 2 Margototo”. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2018. Hal 2
- Putri rachmawati, Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang. *Jurnal of psychology* Vol 6 (2018)
- RahmadNicoSuryanto “Dampak Positif Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar” *Jurnal* Vol 2, 2015 hal 9
- Ratih Lisma, Seherdiyanto, Ivan Veriansyah, “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran StudentFacilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri Sukadana Kabupaten Kayong Utara” *IKIP PGRI Jurnal Inovasi pendidikan* Vol 1, no 1 (2022) hal 23
- Rischa pramudia trisnani, silvia yula wardani, “*stop kecanduan game online*”.UNIPMA PRESS Pdf.”
- Romadhon Egi Dwi Cahyo, *Dampak Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. Hal 5

- Sintia Anggraini, Sukartono “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar” Universitas Muhammadiyah Surakarta, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No.3 (2022). hal 5.
- Sukron Habibi, Zaka Hadikusuma Ramadhan “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Dasar” Universitas Islam Riau *Jurnal Basicedu*, Vol 5, (2021) hal 3
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992), 91.
- Surachmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Tarsito, 2003), 132.
- Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 139.
- Syardiansah, “Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa tingkat 1 EKM A Semester II) *Jurnal Manajemen dan keuangan*, vol 5, No. 1, (Mei 2016). Hal 442
- Tim Spin esports. Cara Melatih Mikro dan Makro MLBB Menurut MVP M1, Oura! | SPIN (dailyspin.id). Februari 9 2021. Diakses 25 desember 2023
- Wildan Hernanda Agung Nugraha. “Minat Masyarakat Terhadap *E-sport* Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. *Jurnal, Universitas Negeri Surabaya, Jurnal prestasi* Vol 4, No 2, (19-11-2021). Hal 45
- Yusufroni, hendrikus “Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa” *Jurnal* Vol 1 2022 hal 5
- Zuhri Abdussamad, “Metode Penelitian Kualitatif” (CV:Syakir Media Press, cetakan 1, Desember 2021) hal 188
- Harvien Amelia Hardanti, Ikeu Nurhidayati, Siti Yuyun Rahayu Fitri “faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” *Jurnal* Vol 1 Tahun 2013
- Harvien Amellia, Ikeu Nurhidayah, Rahayu Fitri “Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” *Jurnal* Vol 1 2013, “universitas Padjadjaran”
- Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 57

- Intel artikel <https://www.intel.co.id/content/www/id/id/gaming/resources/want-pro-gamer.html> (akses 15-11-2022)
- Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif*, (Malang: Kalimasahada, 1996), 40-41.
- Indri. “Perkembangan esport di Indonesia sampai tahun 2022” 2022.
‘Perkembangan Esports di Indonesia Sampai Tahun 2020 - INDOESPORTS’ diakses pada 15 februari 2023
- Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Jakarta: Gedung Persada Press, 2009), hlm. 189
- Jalaludin Rahmat, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), 83.
- Jhon w. creswell, “*research design*” 2016, pustaka pelajar, edisi keempat. H 245
- John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007), 92.”
- John w. creswell,. Hal 261
- Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123.”
- Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004),hal. 131
- Lexy J. Moeloeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung:Rosda Karya. 2012).
h. 159
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 117
- Mertinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 3006) hal 164
- Maria agustina, M Dinah, Pasifikus, wijaya, sherlie “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian dan kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja” Jurnal vol 2, Universitas Nusa candana 2020 hal 203
- Muhammad Reza Aziz, Habibi Hadi Wijaya “Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Defisi Dan Regulasi Di Indonesia” jurnal

- Muhammad Reza Aziz, Habibi Hadi Wijaya. “Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Defisi Dan Regulasi Di Indonesia” Jurnal, oktober 2021
- Nyaik Anisa, Asrori, Luhur Wicaksono “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game On Line Terhadap Kreativitas Belajar Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak” Jurnal 2019 Program Studi Bimbingan Konseling Untan Pontianak
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara:2009. h 73
- Paul, Dale, Julith L Meece, *Buku Motivasi Dalam Pendidikan* (Jakarta PT Indeks 2012) cet ke 3 hal 400
- Prastiwi Dwi Yana, “*Pengaruh keterampilan Menelaskan Guru Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 2 Margototo*”. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2018. Hal 2
- Putri rachmawati, Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang. Jurnal of psychology Vol 6 (2018)
- RahmadNicoSuryanto “Dampak Positif Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Pelajar” Jurnal Vol 2, 2015 hal 9
- Rischa pramudia trisnani, silvia yula wardani, “*stop kecanduan game online*”.UNIPMA PRESS Pdf.”
- Romadhon Egi Dwi Cahyo, *Dampak Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. Hal 5
- Sardiman, A.M. “*Interkasi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Cet. IX, Jakarta: 2001. Raja Grafindo Persada. 2001. h 73.”
- Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,(Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003) , hal.118
- Siti Rahayau Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagianya*, ed. Ke 16 (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), h. 131-132.”

- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992), 91.
- Surachmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Tarsito, 2003), 132.
- Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 139.
- Tim Spin esports. Cara Melatih Mikro dan Makro MLBB Menurut MVP M1, Oura!
| SPIN (dailyspin.id). Februari 9 2021. Diakses 25 desember 2023
- Wildan Hernanda Agung Nugraha. “Minat Masyarakat Terhadap *E-sport* Sebagai
Olaraga Prestasi Di Jawa Timur. Jurnal, Universitas Negeri
Surabaya.
- yusufroni zendrato, hemdika otniel N Harefa “*Dampak game online terhadap
prestasi belajar siswa*” jurnal, Prodi pendidikan pancasila dan
kewarganegaraan. Universitas Nias.
- Yusufroni, hendrikus “*Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*”
Jurnal Vol 1 2022 hal 5

LAMPIRAN

Lampiran I : Perizinan

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2263/Un.03.1/TL.00.1/11/2022 28 November 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MTs Midanutta'lim Jombang
di
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fiqri Firmansyah
NIM : 18130135
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Proposal : Dampak Game Online terhadap Motivasi Siswa Kelas VIII di Mts Midanutta'lim Kabupaten Jombang

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/institusi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Waka Dekan Bidang Akademi


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Ketua Program Studi P IPS
Arsip

LAMPIRAN II

Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0344-552398, FAKSMILE

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Fiqri firmansyah
NIM : 18130135
Judul : Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa
Kelas VIII Di MTs Midanutta'lim Jombang
Dosen Pembimbing : Nailul Fauziyah M.A
NIP : 19841209201802012131

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	17/02/2023	Konsultasi 3-4	
2.	15/03/2023	Revisi bab 4	
3.	27/03/2023	Revisi bab 4	
4.	03/04/2023	Revisi bab 4	
5.	10/04/2023	Konsultasi bab 5	
6.	02/05/2023	Revisi bab 5 dan konsultasi bab 6	
7.	15/05/2023	Revisi bab 5-6	

8	17/05/2023	ACC skripsi	
---	------------	-------------	---

Malang, 15 Mei 2023

Dosen Pembimbing



Nailul Fauziyah M.A.

NIP: 19841209201802012131

Lampiran III : Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Kegiatan wawancara dengan guru



2. Kegiatan wawancara dengan narasumber







Lampiran IV

PEDOMAN WAWANCARA

Informan : Guru IPS

No	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Apakah siswa disini banyak yang bermain <i>game online</i> ?	
2.	Bagaimana pendapat bapak mengenai siswa bermain <i>game online</i> ?	
3.	Apakah siswa serius mengikuti pelajaran ilmu pengetahuan sosial saat sedang berlangsung?	
4.	Upaya agar siswa kembali bersemangat dalam belajar di kelas?	

Informan : narasumber

No	Aspek	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Motivasi	Dalam bermain <i>game online</i> pasti ada tantangan, apa aja sih tantangan saat bermain <i>game online</i> ?	
2.		Bagaimana upaya siswa agar dapat jago/menguasai <i>game online</i> dalam bermain game?	
3.		Dalam sehari berapa waktu yang dibutuhkan untuk mengakses <i>game online</i> ?	
4.		Kapan waktu yang pas saat mengakses <i>game online</i> ?	
5.		Dalam bermain <i>game online</i> , apakah siswa lebih suka main bareng atau solo player?	
6.		Bagaimana tanggapan siswa tentang event di <i>game online</i> yang siswa mainkan?	
7.		Apakah siswa ingin menjadi proplayer?	
8.		Apakah siswa sering ikut sparing/kompetisi <i>game online</i> ?	
9	Dampak	Apakah <i>game online</i> mengganggu kegiatan belajar anda?	
10		Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat meningkatkan kemampuan bermain <i>game online</i>	
11		Apakah setelah bermain <i>game online</i> membuat kesehatan anda menurun?	
12		Apa dampak negatif kebiasaan ketika bermain <i>game online</i> yang dirasakan oleh anda?	
13		Apa aja dampak positif ketika anak bermain <i>game online</i> yang dirasakan di lingkungan anda?	
14		Mabar dengan teman kan seru, pernah gak anda bermain terganggu atau sampek meninggalkan kewajiban seperti sholat atau melanggar peraturan sekolah karena mabar dengan teman?	
15		Bermain bareng itu kan seru, hal apa yang membuat kalian suka bermain <i>game online</i> ?	

Profile mahasiswa



Nama : Fiqri Firmansyah
Nim : 18130135
Tempat, Tanggal lahir: Lamongan, 23 Agustus 2000
Tahun masuk : 2018
Alamat rumah : RT 03/RW 03 Desa moropelang Kecamatan Babat kab
Lamongan
No telp : 085881496055
Alamat Email : Fiqfirman23@gmail.com

Malang, 14 Mei 2023

Mahasiswa,



Fiqri Firmansyah

18130135