

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lembaga

1. Sejarah berdirinya SMPN 13 Malang

SMP Negeri 13 Malang mulanya masih berupa sekolah filial SMP Negeri 1 Malang, Ngalamers. Saat itu di tahun 1983, SMPN 13 Malang ini dibangun dengan tujuan sebagai sekolah yang menampung sebagian siswa SMPN 1 Malang. Sekolahnya sendiri bertempat di SDN 7 Dinoyo Malang dengan jumlah kelas sebanyak 2 ruang kelas untuk 1 kelas.

Seiring waktu berjalan, jumlah siswa sekolah filial ini semakin bertambah pesat. Oleh karena itu, atas prakarsa dari berbagai pihak, pada tahun 1985 dilakukanlah pembangunan gedung sekolah di Jalan Sunan Ampel II Kota Malang. Akhirnya, tahun itu pula SMP Filial SMPN 1 Malang ini diresmikan menjadi SMP Negeri 13 Malang dengan jumlah siswa tahun pertama sebanyak 120 yang dibagi dalam 6 kelas, Ngalamers.

Sejak dibangun gedung baru itulah, SMPN 13 Malang mengalami kemajuan yang cukup meroket. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya tenaga profesional, prestasi siswa dalam berbagai ajang perlombaan, serta dalam bidang kedisiplinan, Ngalamers.

Siswa SMPN 13 Malang juga diberi kesempatan untuk menambah wawasan dan ketrampilannya guna mengasah minat bakat melalui kegiatan non akademis, yakni Ekskul. Beberapa ekskul yang ada di sekolah menengah negeri ini antara

lain seperti Marching Band/Drum Band, Bela Diri/KKI, Pramuka, PMR, KIR (Karya Ilmiah Remaja), Bola Basket, Bola Volly, Paduan Suara, IMTAQ, Sepak Bola, Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Kulintang, Modelling, Tari, dan Paskibra.

2. Visi Dan Misi

a. Visi

1. Unggul dalam prestasi, berbudi pekerti luhur dan berwawasan lingkungan

b. Misi

1. Melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara efektif untuk mencapai prestasi yang optimal
2. Menyediakan wadah penyaluran bakat dan minat dalam bidang kesenian dan olah raga dengan melaksanakan
3. Menyediakan lingkungan sebagai sumber belajar

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas

Analisis item untuk mengetahui indeks daya beda skala digunakan teknik *Product Moment* dengan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(\sum x^2 - (\sum x)^2)(\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi product momen

n = jumlah responden

Σx = jumlah skor tiap-tiap aitem

Σy = jumlah skor total aitem

Σxy = jumlah hasil antara skor tiap item dengan skor total

Σx^2 = jumlah kuadrat skor aitem

Σy^2 = jumlah kuadrat skor total

Perhitungan indeks daya beda item dengan menggunakan rumus diatas menggunakan bantuan program computer *SPSS 16.0 for windows*. Korelasi item terkoreksi masing-masing item ditunjukkan oleh kolong *correct itemtoal correlation* atau yang disebut sebagai daya beda yaitu kemampuan item dalam membedakan orang-orang yang trait tinggi dan rendah. Sebagai acuan umum, dapat digunakan harga 0,3 sebagai batas.

Hasil perhitungan dari uji validitas skala motivasi belajar didapatkan bahwa terdapat 23 aitem yang gugur dari 36 aitem yang ada, sehingga banyak butiran aitem yang valid sebanyak 13 aitem. Aitem-aitem tersebut adalah:

Tebel 4

Item Yang Valid Dan Gugur Skala Motivasi Belajar

No	Kompetensi	No Aitem		Aitem gugur	Σ valid	Σ gugur
		F	UF			
1	Keinginan untuk menjadi orang ahli dan terdidik	1,19	10,28	1,10,28	1	3
2	Belajar disertai dengan minat	2,20	11,29	2,20,29	1	3
3	Belajar disertai dengan perasaan senang	3,21	12,30	3,21,30	1	3
4	Belajar memenuhi kewajibab	4,22	13,31	4,22,13	1	3
5	Belajar demi	5,23	14,32	5,23	2	2

	menghindari hukuman					
6	Belajar demi memperoleh hadiah	6,24	15,33	6,24	2	2
7	Belajar demi meningkatkan gengsi	7,25	16,34	16,25	2	2
8	Belajar demi mendapatkan pujian dari guru, orang tua dan teman	8,26	17,35	8,17,26	3	1
9	Belajar demi jabatan yang diinginkan	9,27	18,36	9,18,27	1	3
						23

Hasil perhitungan dari uji validitas skala kecanduan *game online* didapatkan bahwa terdapat 14 aitem yang gugur dari 30 aitem yang ada, sehingga banyak butir aitem yang valid sebanyak 16 aitem. Aitem-aitem tersebut adalah:

Table 5

No	Kompetensi	No Aitem		Aitem gugur	Σ valid	Σ gugur
		F	UF			
1	Tidak bisa lepas dari <i>game online</i>	4,15	8,20	20	3	1
2	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	11,12,23	2,16,22	22,23	4	2
3	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	17,29	21,27	17,29,21	1	3
4	Interaksi dengan orang lain	30	24	24,30		2
5	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	3,5,18	7,13,28	5,7,28	3	3
6	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	1,6,14,26	9,10,19,25	19,25,26	5	3
						14

2. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas alat ukur adalah dengan menggunakan teknik pengukuran alpha chornbach karena skor yang didapatkan dari skala psikologi berupa skala interval, bukan berupa 1 dan 0¹. Dengan menghitung reliabilitas skala penelitian ini menggunakan bantuan software *SPSS 16.0 for windows*.

Berdasarkan perhitungan statistic, maka ditemukan nilai alpha sebagai berikut:

Tabel 1.1
Reliabilitas Skala *Game Online*

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.895	.899	16

Dari data di atas menunjukkan bahwa skala *game online* memiliki reliabilitas yang sangat tinggi yakni 0,895. Butir-butir angket dikatakan reliable apabila alpha dari setiap variable lebih besar dari standar Alpha (0,6). Oleh karena itu dari skor yang di peroleh dikatakan sudah memenuhi standar reliabilitas/dianggap reliabel dengan taraf signifikan yang diambil 0,05.

¹ Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Revisi VI*. Jakarta:

Tabel 1.2

Reliabilitas Skala Motivasi Belajar

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.913	.911	6

Dari data di atas menunjukkan bahwa skala motivasi belajar memiliki reliabilitas yang sangat tinggi yakni 0,913. Butir-butir angket dikatakan reliabel apabila alpha dari setiap variable lebih besar dari standar Alpha (0,6). Oleh karena itu dari skor yang di peroleh dikatakan sudah memenuhi standar reliabilitas / dianggap reliabel dengan taraf signifikan yang diambil 0,05.

3. Hasil Penelitian

a. Analisis Data *Game Online*

Untuk mengetahui deksripsi masing-masing variabel maka perhitungannya didasarkan pada skor hipotetik. Berikut adalah hasil perhitungan selengkapnya:

Menghitung nilai mean dan standar deviasi pada skala kecanduan *game online* yang diterima yaitu 16 aitem.

1) Menghitung mean hipotetik dengan rumus :

$$\mu = \frac{1}{2} (i_{\max} + i_{\min}) \sum_k$$

$$= \frac{1}{2} (4+1) 16$$

$$= 40$$

2) Menghitung standar deviasi (σ) dengan rumus:

$$\begin{aligned}\sigma &= 1/6 (X_{\max} - X_{\min}) \\ &= 1/6 (62 - 30) \\ &= 5,3\end{aligned}$$

Kemudian setelah ditemukan nilai Mean (μ) dan Deviasi standarnya (σ) maka dilakukan kategorisasi dengan rumus sebagai berikut :

a) Tinggi = $X \geq \text{Mean} + 1 \text{ SD}$

$$\begin{aligned}&= (40 + 57) \\ &= 97\end{aligned}$$

b) Sedang = $(\text{mean} - 1. \text{SD}) > X \geq (\text{Mean} + 1 \text{SD})$

$$\begin{aligned}&= (40 - 57) > X \geq (40 + 57) \\ &= -17 > X \geq 97\end{aligned}$$

c) Rendah = $X < \text{Mean} - 1 \text{SD}$

$$\begin{aligned}&= (40 - 57) \\ &= -17\end{aligned}$$

Setelah diketahui norma dengan menggunakan rumus Mean dan standar deviasi lalu dilakukan proses prosentase untuk mengetahui tingkat *game online* terhadap subjek. Untuk mengetahui prosentasenya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \%$$

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek

Dari hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS 16,00 for windows* diperoleh Mean sebesar 54,3208 dan SD sebesar 5,98644. Berikut adalah hasil perhitungan Mean dan SD variabel *Game Online* dengan bantuan *SPSS 16,00 for windows* dan perincian tingkat Kecanduan *Game Online*:

Tabel 1.3

Hasil perhitungan Mean dan SD dengan *SPSS Descriptive Statistics*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Game Online	53	32.00	30.00	62.00	54.3208	5.98644	35.837
Valid N (listwise)	53						

Table 1.4

Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

No.	Kategori	Kriteria	Frekwensi	Total
1.	Tinggi	$X > 97$	0	0%
2.	Sedang	$-17 < X < 97$	53	100%
3.	Rendah	$X < 97$	0	0%

Sumber : *angket skala game online*

Dari hasil kategori tersebut maka diketahui tingkat kecanduan *game online* di SMPN 13 Malang termasuk pada kategori tinggi diperoleh oleh 0 siswa dengan prosentase 0%, kategori sedang diperoleh oleh 53 siswa dengan prosentase 100%,

kategori rendah diperoleh oleh 0 siswa dengan kategori 0%. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang berada pada kategori sedang.

b. Analisis Data Motivasi Belajar

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada 53 siswa laki-laki di SMPN 13 Malang yang menjadi sampel, norma kategorisasi yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung mean hipotetik dengan rumus :

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{1}{2} (i_{\max} + i_{\min}) \sum_k \\ &= \frac{1}{2} (4+1) 6 \\ &= 15\end{aligned}$$

- b. Menghitung standar deviasi (σ) dengan rumus:

$$\begin{aligned}\sigma &= \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min}) \\ &= \frac{1}{6} (24-6) \\ &= 3\end{aligned}$$

Kemudian setelah ditemukan nilai Mean (μ) dan Deviasi standartnya (σ) maka dilakukan kategorisasi dengan rumus sebagai berikut :

- c. Tinggi = $X \geq \text{Mean} + 1 \text{ SD}$

$$\begin{aligned}&= (15 + 3) \\ &= 18\end{aligned}$$

- d. Sedang = $(\text{mean} - 1. \text{SD}) > X \geq (\text{Mean} + 1 \text{SD})$

$$\begin{aligned}&= (15 - 3) > X \geq (15 + 3) \\ &= 12 > X \geq 18\end{aligned}$$

e. Rendah = $X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$

$$= (15 - 3)$$

$$= 12$$

Setelah diketahui norma dengan menggunakan rumus Mean dan standar deviasi lalu dilakukan proses prosentase untuk mengetahui tingkat profesionalitas guru terhadap subjek. Untuk mengetahui prosentasenya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \%$$

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek

Dari hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS 16,00 for windows* diperoleh Mean sebesar 18,8868 dan SD sebesar 4,97556. Berikut adalah hasil perhitungan Mean dan SD variabel motivasi belajar dengan bantuan *SPSS 16,00 for windows* dan perincian tingkat motivasi belajar:

Tabel 1.5

Hasil perhitungan Mean dan SD dengan *SPSS Descriptive Statistics*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
VAR00002	53	18.00	6.00	24.00	18.8868	4.97556	24.756

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
VAR00002	53	18.00	6.00	24.00	18.8868	4.97556	24.756
Valid N (listwise)	53						

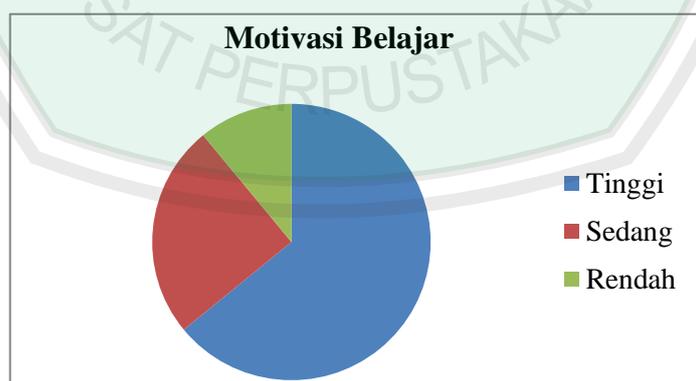
Tabel 1.6

Kategorisasi Motivasi Belajar

No.	Kategori	Kriteria	Frekwensi	Total
1.	Tinggi	$X > 18$	40	75%
2.	Sedang	$18 < X < 12$	5	10%
3.	Rendah	$X < 12$	8	15%

Sumber : *angket skala motivasi belajar*

Gambar 1



Dari hasil kategorisasi tersebut, maka dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa di SMPN 13 Malang kategori tinggi diperoleh oleh 40 siswa dengan

prosentase 75%, kategori sedang diperoleh oleh 5 siswa dengan prosentase 10%, dan kategori rendah diperoleh oleh 8 siswa dengan prosentase 15%. Dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang berada pada kategori tinggi.

c. Analisis Korelasi

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Hipotesis untuk analisis korelasi dirumuskan dalam bentuk hipotesis penelitian dan hipotesis statistik.

Pengujian hipotesis bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya hubungan antara dukungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada korelasi positif antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah tingkat motivasi belajar seseorang dan sebaliknya jika semakin rendah tingkat kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis tersebut menggunakan computer program SPSS 16.00 *for windows*.

Table 1. 7
Tabel Corelation

Correlations

		VAR00001	VAR00002
VAR00001	Pearson Correlation	1	.097
	Sig. (2-tailed)		.491
	Sum of Squares and Cross-products	1863.547	149.925
	Covariance	35.837	2.883
	N	53	53
VAR00002	Pearson Correlation	.097	1
	Sig. (2-tailed)	.491	
	Sum of Squares and Cross-products	149.925	1287.321
	Covariance	2.883	24.756
	N	53	53

Korelasi antara kecanduan game online dengan motivasi belajar yaitu N= 53, dengan nilai korelasi 0.97 yang artinya kedua variabel dalam kategori koefisien korelasi yang cukup. Kemudian nilai signifikan 0,491 dimana nilai signifikan < 0.05, yang artinya terdapat hubungan yg sangat kecil antara kecanduan game online dengan motivasi belajar, namun tidak signifikan. Karena > 0,05 antara kecanduan game online dengan motivasi belajar.

C. Hasil Pembahasan

Setelah dilakukannya penelitian di SMPN 13 Malang oleh penulis, maka terjawab rumusan masalah yang diajukan peneliti pada BAB 1 sebagai berikut:

1. Tingkat kecandua *game online* pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang

Dari hasil kategori yang disebutkan, bahwa pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang memiliki kategori sedang untuk kecanduan *game online*. Hasil yang di dapat oleh peneliti bahwa tingkat kecanduan game online pada siswa kelas VII SMPN 13 Malang ini memiliki kategori sedang karena terdapat 53 siswa yang memiliki tingkat kecanduan yang sedang dengan prosentase 100%. Sedang sisanya memiliki kategori tinggi dan rendah dengan prosentase 0%.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Seseorang dikatakan kecanduan game online apabila memiliki empat aspek, yaitu:

a. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur².

Dengan adanya keempat aspek tersebut maka, seorang siswa dapat dikatakan memiliki tingkat kecanduan *game online* karena adanya dorongan untuk melakukan terus menerus, karena kebanyakan dari observasi yang

² Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

dilakukan oleh peneliti bahwa pemain *game online* tidak akan berhenti hingga merasa puas.

Faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual). Dari penelitian diatas disebutkan bahwa tingkat kecanduan siswa kelas VII di SMPN 13 Malang memiliki kategori sedang, dikarenakan adanya beberapa faktor diatas. Untuk siswa yang memiliki kategori tinggi dan rendah kemungkinan tidak memiliki aspek yang disebutkan diatas.

Dari observasi yang peneliti lakukan, bahwa siswa laki-laki kelas VII di SMPN 13 Malang rela meluangkan waktu, kesehatan bahkan mengorbankan berkumpul dengan keluarga demi bermain *game online*. Seperti yang dijelaskan bahwa bermain *game online* juga memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menguasai komputer
- b. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.

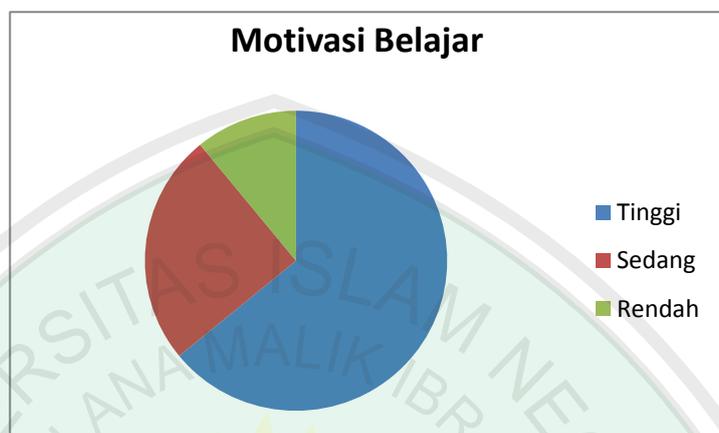
- c. Dari game online ini dapat menambah teman
- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti :

- a. Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah)
- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Hal ini semakin menguatkan bahwa bermain *game online* memiliki dampak yang negatif untuk siswa kelas VII di SMPN 13 Malang. Terbukti dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, bahwa kecanduan *game online* pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang berada pada kategori sedang dengan prosentase 100%.

Setelah dilakukannya pengolahan data yang diambil melalui angket dapat di simpulkan dalam diagram motivasi belajar siswa di bawah ini:



Di SMPN 13 Malang terdapat beberapa siswa yang memiliki kategori tinggi. Dapat dilihat pada tabel 1.6 bahwa siswa di SMPN 13 Malang diperoleh oleh 40 siswa dengan prosentase 75%, kategori sedang diperoleh oleh 5 siswa dengan prosentase 10%, dan kategori rendah diperoleh oleh 8 siswa dengan prosentase 15%. Dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang berada pada kategori tinggi.

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.³ Motivasi sering diartikan sebagai motif untuk seseorang mengapa melakukan sesuatu. Motivasi dan motif adalah dua istilah yang sulit dibedakan dan tidak jarang orang memakai istilah yang berbeda ini menjadi sama dalam pemakaian kata atau kalimat baik dalam segi ucapan maupun tulisan untuk mencapai jawaban antara kata motif dan motivasi ini terlebih dahulu harus tahu secara jelas pengertian dari dua istilah tersebut.

³Nashar. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. (Jakarta: Delia Press 2004) hal. 42

Motivasi itu tidak pernah dikatakan baik, apabila tujuan yang diinginkan itu tidak baik. Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa motivasi selalu berkaitan dengan kebutuhan, Abraham Maslow mengklasifikasikan kebutuhan secara berurutan, menjadi 6 bagian yaitu:

a. Kebutuhan untuk mengetahui dan mengerti

Kebutuhan untuk mengetahui dan mengerti adalah kebutuhan untuk mengetahui rasa ingin tahu, mendapatkan pengetahuan, informasi dan untuk mengerti sesuatu. Untuk memenuhi kebutuhan ini dapat diupayakan melalui belajar.

b. Kebutuhan untuk aktualisasi diri

Setiap individu memiliki potensi atau bakat masing-masing yang terkandung di dalam dirinya. Kebutuhan aktualisasi diri atau untuk mewujudkan diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial dan pembentukan pribadi.

c. Kebutuhan memperoleh penghargaan orang lain

Termasuk kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, status, pangkat

d. Kebutuhan rasa aman

Manusia membutuhkan ketenteraman dan keamanan jiwa. Perasaan takut akan kegagalan, kecemasan, kecewa, dendam, ketidakseimbangan mental dan kegoncangan-kegoncangan emosi yang lain dapat mengganggu kelancaran belajar siswa. Agar belajar siswa dapat

meningkat kearah yang lebih efektif, maka siswa harus menjaga keseimbangan emosi, sehingga perasaan menjadi aman dan konsentrasi pikiran dapat dipusatkan pada pelajaran.

e. Kebutuhan mendapatkan kasih-sayang dan memiliki.

Dengan mendapatkan kasih sayang, seseorang merasa bahwa telah diterima oleh kelompoknya dan menjadi anggota keluarga yang cukup berharga. Agar setiap siswa merasa diterima dalam kelompoknya, maka dapat dilakukan dengan cara belajar bersama dengan teman yang lain. Hal ini dapat meningkatkan pengetahuan dan ketajaman berfikir siswa. Kebutuhan untuk diakui sama dengan orang lain sering mendapatkan kasih sayang dan memiliki merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi.

f. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan fisiologis adalah merupakan jasmani manusia, misalnya akan makan, minum, tidur, istirahat dan sebagainya. Untuk belajar yang efektif dan efisien, siswa harus sehat. Jika siswa sakit hal itu dapat mengganggu kerja otak yang mengakibatkan terganggunya kondisi fisik, yang kemudian dapat mengganggu konsentrasi belajar.

Hirarki kebutuhan sebagaimana dikemukakan diatas menggambarkan bahwa setiap tingkat di atasnya hanya dapat dibangkitkan apabila telah dipenuhi tingkat motivasi yang dibawahnya. Apabila guru menginginkan siswanya belajar dengan baik maka harus dipenuhi tingkat yang terendah dan tingkat yang tertinggi. Guru dalam

memberikan motivasi kepada siswa sebaiknya dapat menciptakan suasana lingkungan yang menyenangkan, dengan suasana yang menyenangkan itu siswa dapat belajar secara optimal.

Pada penjabaran di atas peneliti memiliki kesimpulan yang sederhana, bahwa penyebab siswa memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang dikarenakan beberapa faktor. Terdapat beberapa aspek seseorang mengalami kecanduan dalam bermain game online seperti yang di paparkan di atas. Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut beberapa tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang berada dalam kategori tinggi, dalam belajar banyak berbagai macam, mulai dari motif pembawaan, motif yang dipelajari, motif yang berasal dari diri sendiri maupun motivasi yang dirangsang dari luar. Semua itu dapat membantu seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat

melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya⁴.

Dari hal-hal yang dijelaskan di atas, diharapkan mampu memngurangi tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas VII di SMPN 13 Malang, serta lebih mampu meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa.



⁴ Sardiman , A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT. Raja Gravindo, Jakarta