

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Motivasi Belajar**

###### **a. Pengertian Motivasi**

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Sardiman (2009) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi adalah perubahan dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

###### **b. Faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang:**

###### **1) Faktor Internal**

###### **a) Jenis Kelamin**

Tingkah laku antara pria dan wanita mempunyai perbedaan, hal ini dimungkinkan karena faktor hormonal, struktur fisik maupun norma pembagian tugas.

b) Sifat Fisik

Tingkah laku seseorang dikaitkan dengan tipe fisiknya, orangnya yang pendek, gemuk adalah tipe piknis cenderung senang bergaul, ramah.

c) Kepribadian

Kepribadian adalah corak kebiasaan manusia yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap rangsangan dari dalam diri maupun lingkungannya, sehingga corak dan cara kebiasaannya itu merupakan kesatuan fungsional yang khas pada manusia itu.

d) Intelegensia

Intelegensia merupakan seluruh kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah serta efektif.

2. Faktor Eksternal

a) Lingkungan

Lingkungan adalah sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis maupun sosial. Pengaruh lingkungan sekitarnya dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang sehingga dorongan dan pengaruh lingkungan akan dapat meningkatkan motivasi seseorang.

b) Pendidikan

Pendidikan pada dasarnya melibatkan tingkah laku individu maupun kelompok inti kegiatan pendidikan adalah proses

belajar mengajar. Hasil dari proses belajar mengajar adalah terbentuknya seperangkat tingkah laku, kegiatan atau aktivitas.

c) Agama

Agama merupakan keyakinan hidup seseorang sesuai dengan norma/ajaran agamanya. Agama akan menjadikan individu bertingkah laku sesuai norma dan nilai yang diajarkan.

d) Sosial Ekonomi

Lingkungan sosial ekonomi sangat berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang. Keadaan ekonomi keluarga yang relatif mencukupi akan mampu menyediakan fasilitas dan kebutuhan untuk keluarganya.

e) Kebudayaan

Kebudayaan merupakan keseluruhan kegiatan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu.

c. Jenis Motivasi

Jenis Motivasi menurut Walgito (2004)

1) Motivasi fisiologis

Motivasi fisiologis pada umumnya berakar pada keadaan jasmani, missal dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan seksual, dorongan untuk mendapatkan udara segar.

2) Motivasi Sosial

Motivasi sosial merupakan motivasi yang kompleks dan merupakan sumber dari perilaku atau perbuatan manusia. Dikatakan sosial

seperti adanya dorongan alami untuk mengadakan kontak dengan orang lain. Karena motivasi ini dipelajari, maka kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain satu dengan yang lain itu dapat berbeda-beda.

d. Komponen motivasi

- 1) Komponen dalam (*inner component*) yaitu perubahan dalam diri seseorang, keadaan merasa puas, ketegangan fisik.
- 2) Komponen luar (*outer component*) yaitu apa saja yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah tingkah lakunya.

e. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Suprijono, 2009). Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

f. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

Fungsi motivasi menurut Sardiman (2009) yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan mana yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidakbermanfaat bagi tujuan tersebut.

g. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Orang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Supriyadi (2006), berpendapat bahwa motivasi belajar siswa dapat diamati dari beberapa aspek yaitu: memperhatikan materi, ketekunan dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, keseringan belajar, komitmennya dalam memenuhi tugas-tugas sekolah, semangat dalam belajar dan kehadiran siswa di sekolah

h. Cara Mengembangkan Motivasi Belajar pada Siswa

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (2007), motivasi pada siswa dapat tumbuh melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru,

misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik menyalurkan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian pesertadidik, seperti gambar, foto, video, dan lain sebagainya.

Menurut Sardiman (2009:) ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut diantaranya (a) memberi angka; (b) hadiah; (c) saingan atau kompetisi; (d) ego-involvement; (e) memberi ulangan; (f) mengetahui hasil; (g) pujian; (h) hukuman; (i) hasrat untuk belajar; (j) minat; (k) tujuan yang diakui.

## **2. Teori Bermain**

Menurut Tedjasaputra (2005) terdapat dua macam teori yang menyebabkan mengapa anak usia sekolah suka bermain yaitu:

### **a. Teori Klasik**

Teori ini menjelaskan bahwa terdapat empat alasan mengapa anak suka bermain meliputi : kelebihan energi, rekreasi dan relaksasi, insting, dan rekapitulasi (Johnson et al, 2006)

- 1) Kelebihan energi (Spencer) menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya kelebihan tersebut digunakan untuk bermain.
- 2) Rekreasi dan Relaksasi (Lazarus) Teori ini menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika

energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan kembali bersemangat.

- 3) Insting (Gross). Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Jika anak-anak berpura-pura menjadi seorang ibu, ayah atau guru, hal itu akan sangat penting bagi kehidupannya kelak ketika ia benar-benar menjadi seorang ayah, ibu atau guru.
- 4) Rekapitulasi (Hall) Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang. Anak-anak suka bermain air, tanah, batu dan lempung seakan-akan mengulang permainan manusia zaman prasejarah dan sekaligus belajar tentang berbagai benda.

b. Teori Modern

Teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional maupun sosial anak. Teori modern dibedakan menjadi tiga macam yaitu: teori psikoanalisa, perkembangan kognitif dan teori belajar sosial. (Tedjasaputra, 2005). Berikut penjelasan ketiga macam teori tersebut.

- 1) Teori psikoanalisis (Sigmund Freud). Pada teori ini dikemukakan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi dan mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa adanya tekanan batin.
- 2) Teori perkembangan kognitif. Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Menurut Bruner dan Sutton Smith bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Sehubungan dengan bermain objek, bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Dengan berinteraksi dengan objek dan orang, menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan anak mengkonstruksi pemahaman tentang objek, orang dan situasi.
- 3) Teori Bateson.) bermain bersifat paradoksial karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata



### 3. *Game Online*

Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya Internet). Banyaknya pemain merupakan aspek yang penting dalam pengertian *game online* di sini. Pada prinsipnya permainan yang dimainkan seorang diri (*solitaire*) melalui Internet dapat dimasukkan dalam istilah *game online*, namun pada penelitian ini permainan yang termasuk di dalam istilah yang diwakili dengan *game online* hanyalah permainan yang dimainkan secara massal.

#### a. *Jenis-Jenis Game Online*

*Game online* terbagi menjadi beberapa jenis (*genre*) yang terus bertambah jenisnya. Edinn (2007) mengelompokkannya sebagai berikut:

##### 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*)

*Game Online* yang paling sering dimainkan. Umumnya berfokus pada penggunaan “persona” (karakter atau avatar) dalam latar dunia fiksi (tidak nyata).

##### 2) BBMMORPG (*Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Merupakan jenis *game online* yang serupa dengan MMORPG, hanya saja dimainkan melalui suatu web sebagai sistem operasinya.

3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

*Game online* ini merupakan *game* yang serupa dengan jenis *game*” *first person shooter*” pada *game* konsol. Bedanya adalah *game* ini memiliki skala yang jauh lebih besar dan aspek yang serupa dengan MMORPG, seperti nilai pengalaman.

4) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

*Game online* ini memiliki kekhasan berupa penggunaan waktu yang sama dengan kenyataan serta menekankan pada perencanaan pergerakan seluruh pasukan pada satu atau beberapa peta wilayah. Biasanya *game* ini merupakan *game* perang atau pertarungan.

5) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

*Game online* jenis ini menekankan pada interaksi dalam komunitas melebihi aspek-aspek lainnya. Dalam *game* ini bisa saja dimasukkan unsur proyek-proyek pembangunan kelompok.

6) MMOCCG (*Massively Multiplayer Online Collectible Card Game*)

Bentuk baru dari *game online* yang merupakan versi digital dari permainan kartu populer.

7) Simulator

Jenis terakhir dari MMOG atau *game online*. Didesain sepersis mungkin dengan kenyataan dan menyediakan lingkungan yang lebih aman bagi seorang pemain untuk melakukan suatu kegiatan yang berbahaya atau kegiatan yang mahal di dunia nyata. Misalnya

*game* dengan melakukan simulasi menerbangkan pesawat dengan melibatkan berbagai peran dalam *game* yang dimainkan oleh banyak orang.

b. Ciri-Ciri anak-anak yang kecanduan main game

- 2) Main game yang itu-itu saja bisa bermain lebih dari 3 jam sehari
- 3) Rela mengeluarkan banyak uang untuk main game tersebut
- 4) Prestasi sekolah pada umumnya menurun dan jadi malas belajar
- 5) Lebih suka belajar meningkatkan prestasi game daripada sekolah
- 6) Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut
- 7) Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut
- 8) Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya
- 9) Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut (Adams & Rollings (2007).

c. Penyebab anak usia sekolah gemar bermain game elektronik

Untuk anak usia sekolah, anak bermain dengan dimensi. Anak tidak hanya senang permainan fisik tetapi juga keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim sudah mulai timbul. Anak belajar sendiri dan perilaku mulai dapat diterima serta anak sudah mulai dapat menyesuaikan diri. Bermain tim menolong anak untuk belajar tentang persaingan alamiah (Pertiwi, 2006).

*Mildred Parten* (dalam Stassen Berger, 1983; Adams & Rollings (2007)) menyoroti bahwa keitan bermain sebagai sarana sosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak

yang terjadi saat mereka bermain. Tahap perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut :

- 1) *Unoccupied Play* sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian.
- 2) "*Solitary Play*" bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.
- 3) "*Parallel Play*", bermain sejenis , anak bermain dalam suatu kelompok, masing-masing mempunyai mainan yang sama, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka biasanya pada anak toodler, Preschool.
- 4) "*Associative Play*" di tandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila di amati akan tampak bahwa masing-masing tidak terlibat kerja sama.
- 5) "*Cooperative*" pelayanan bermain dalam kelompok. Permainan terorganisir, terencana, ada tujuan, ada aturan-aturan misalnya : main kartu, balap sepeda, vidio game.
- 6) "*Onlooker play*" (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang di amatinya. Anak melihat anak bermain hal ini sudah merupakan bermain, menurunkan stress.

7) Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Wong (2003) mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut :

a) *Sensory Motor Play* (1-6 bulan)

Pada tahap ini kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan dari kenikmatan yang di perolehnya. Kegiatan tersebut berkaitan dengan makan atau mengganti sesuatu.

b) *Symbolic* atau *Make Believe Play* ( 2-7 tahun)

Symbolic merupakan ciri periode praoperasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.

c) *Social Play Games with Rules* (8 -11 tahun)

Pada usia 8 -11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules. Kegiatan anak lebih banyak di kendalikan oleh aturan permainan

d) *Games with Rules and Sports* (12 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan di nikmati anak-anak,meskipun aturannya jauh lebih ketat di bandingkan permainan yang tergolong games seperti main kartu.

d. Dampak positif *game online*

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari

merekamembutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti:

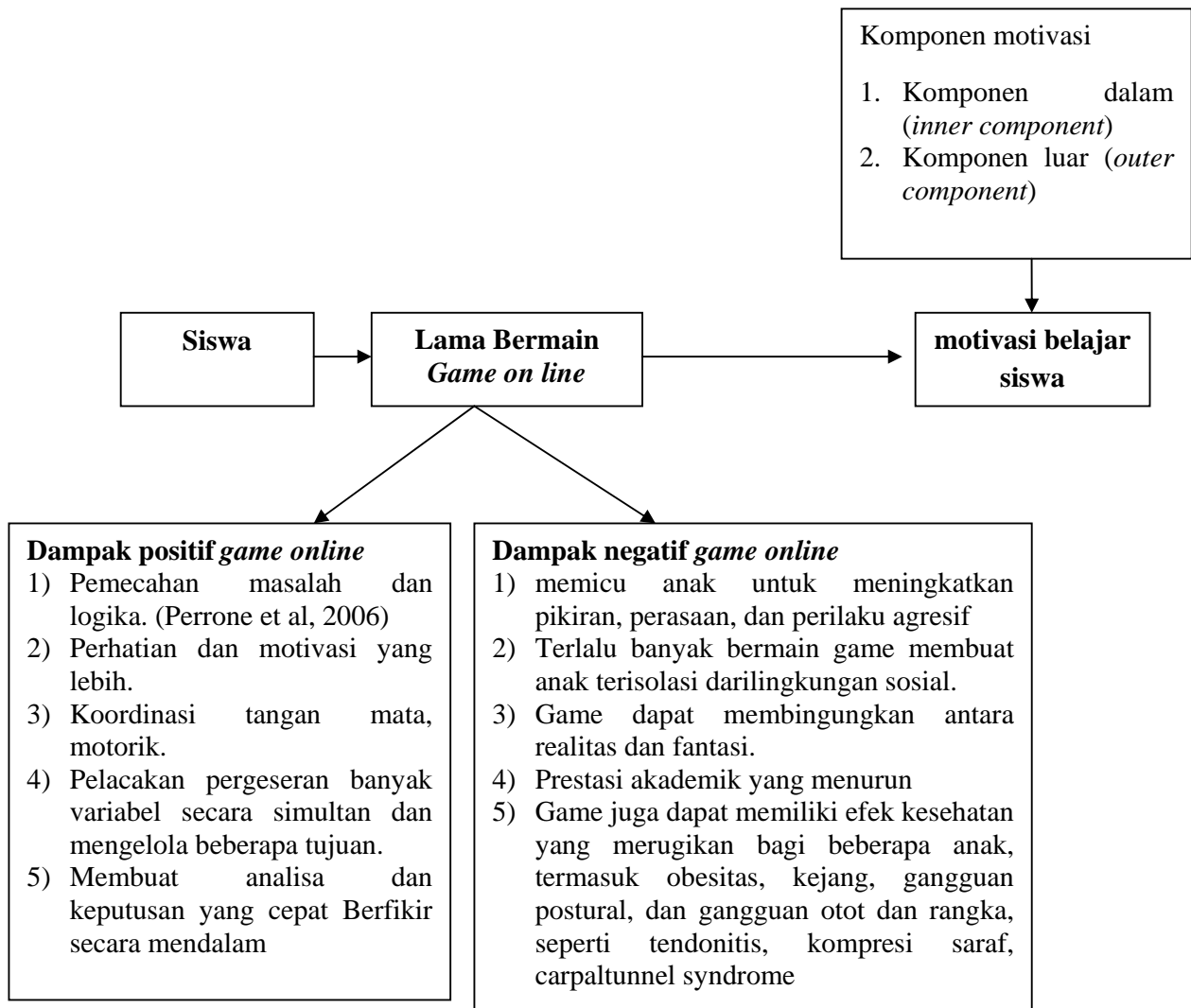
- 1) Pemecahan masalah dan logika. (Perrone et al, 2006)
- 2) Perhatian dan motivasi yang lebih.
- 3) Koordinasi tangan mata, motorik.
- 4) Pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.
- 5) Membuat analisa dan keputusan yang cepat Berfikir secara mendalam
- 6) kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain. (Blumberg, 2003).

e. Dampak negatif *game online*

- 1) Game yang berlatar belakang kekerasan. Game yang berlatar belakang kekerasan memicu anak untuk meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2005). Pengaruh game kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan reward menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa game kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif (Walsh, 2004).

- 2) Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari lingkungan sosial. Selain itu anak hanya mempunyai sedikit waktu dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
- 3) Beberapa game mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual.
- 4) Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi..
- 5) Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain game, prestasi sekolahnya juga makin memburuk (Walsh, 2004)
- 6) Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, carpal tunnel syndrome (Kraut, Greenfield, & Gross, 2006).

## B. Kerangka Teori

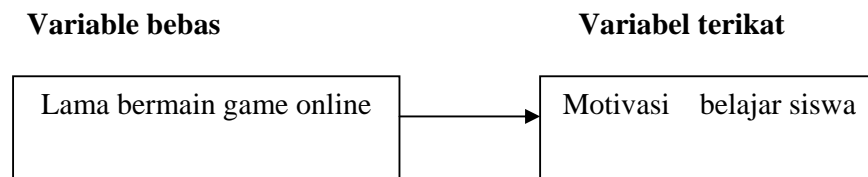


**Gambar 2.1. Kerangka Teori**

Sumber : Kraut, Greenfield, & Gross (2006), Perrone (2006), Blumberg (2003), Walsh (2000), Kraut, Greenfield, & Gross (2006), Suryabrata (2008) (Slameto, 2003)



### C. Kerangka Konsep



**Gambar 2.2. Kerangka Konsep**

### D. Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh lama bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi.

Ha : Ada pengaruh lama bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi.