

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dari penelusuran kepustakaan, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian skripsi yang terdahulu yang berkaitan dengan penelitian sekarang.

Pertama: Penelitian dilakukan oleh Fina Hilmuniati mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2011) dengan judul “*Dampak bermain game online dalam pengamalan ibadah shalat pada anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *naturalistic*. Hasil penelitian yang diperoleh dari Lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Dan tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa *khusyu'* dalam mengerjakan shalat. Persamaan penelitian tersebut oleh Fina Hilmuniati dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai *game online* (Variabel X). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “pengamalan ibadah shalat” sedangkan pada penelitian disini variabel Y “motivasi belajar”, selain itu metode penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif.

Kedua: Penelitian dilakukan oleh Angela mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman (2013) dengan judul “*Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*”. Masalah penelitian ini pada siswa SD kelas V dan kelas VI dalam pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R^2 (*R Square*) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Persamaan penelitian tersebut oleh Angela dengan penelitian ini yaitu sama-sama mempunyai variabel X “*pengaruh game online*”, dan variabel Y “*motivasi belajar*”. Selain itu persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan metode “*kuantitatif deskriptif*”. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah lokasi penelitian dan teknik sampling dimana penelitian tersebut menggunakan teknik *purposive sampling* sedangkan pada penelitian disini menggunakan sampling jenuh.

Ketiga: Penelitian dilakukan oleh Bayu Triyas Sukmo Wibowo mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu

Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu (2014) dengan judul “*Perbedaan hasil belajar siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online pada kelas V SD N 60 Kota Bengkulu*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*. Jenis penelitian menggunakan kausal komparatif. penelitian menggunakan total sampling yaitu seluruh kelas V dengan jumlah keseluruhan 83 siswa. Data dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer menggunakan hasil belajar dari seluruh siswa kelas V, sedangkan data sekunder menggunakan angket. Diketahui nilai rata rata siswa yang bermain *game online* 6,27, sedangkan Siswa yang tidak bermain *game online* memiliki nilai rata rata sebesar 6,79. Dari hasil analisis diketahui dengan selisih 0,52. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai t hitung = 1,57 lebih kecil daripada ttabel = 1,67. Dengan demikian H₀ yang di terima. Persamaan penelitian tersebut oleh Wibowo dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang “*game online*” (variabel X) penelitian juga sama-sama menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu sampling total (sampling jenuh). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “hasil belajar” sedangkan pada penelitian disini ialah “motivasi belajar”, selain itu perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah metode

penelitian, penelitian tersebut menggunakan metode “klausal komparatif” sedangkan penelitian disini menggunakan “deskriptif”.

B. Kerangka Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai asal kata Latin dari “*movere*” yang berarti dorongan atau menggerakkan. Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya mau bekerja giat dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal (Hasibuan, 2001:141).

Motivasi menurut (Sardima, 2005:75), “Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka”.

Sedangkan menurut (Purwanto, 2007:60), “pengertian motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak dan melakukan sesuatu”.

Dari uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi sebagai suatu dorongan atau penggerak yang ada pada diri seseorang maupun dari luar untuk melakukan perbuatan, sikap,

tindakan, dan dorongan, seperti melakukan belajar sehingga siswa bisa mencapai tujuan yang diinginkannya.

Pengertian belajar menurut (Dimiyati, 2006:30), “Belajar ialah suatu proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut diantaranya meliputi unsur afektif (berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, ketertarikan, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial”.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya suatu interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia telah dapat menunjukkan perubahan perilakunya (Wikipedia.com).

Jadi belajar dapat diartikan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh suatu perubahan, baik perubahan sikap, tingkah laku, pola pikir, dan proses penambahan ilmu pengetahuan. Belajar ini dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja dan tak terbatas oleh waktu. Dapat pula diperoleh di bangku sekolah, pengalaman pribadi, buku-buku maupun media lainnya

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang

maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar.

b. Jenis Motivasi

Menurut (Dimiyati, 2002:86), motivasi sebagai kekuatan mental individu memiliki 2 jenis tingkat kekuatan, yaitu:

1) Motivasi Primer

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, motif dasar tersebut berasal dari segi biologis atau jasmani manusia.

2) Motivasi sekunder

Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari, motif ini dikaitkan dengan motif sosial, sikap dan emosi dalam belajar terkait komponen penting seperti afektif, kognitif dan kurasif. Motivasi sekunder dan primer sangat penting dikaitkan oleh siswa dalam usaha pencapaian prestasi belajar.

Sedangkan menurut (Sardiman, 2008:86), motivasi dapat dilihat dari dasar pembentukannya, yaitu:

1) Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari, misalnya dorongan

untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual.

- 2) Motif-motif yang dipelajari adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari, misalnya dorongan untuk belajar, dorongan untuk mengajar.

Dari uraian tentang jenis motivasi terbagi menjadi dua jenis yaitu, motivasi primer (bawaan, dan motivasi sekunder (yang dipelajari). Kedua jenis motivasi ini sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar mengajar.

c. Sifat Motivasi

Sifat motivasi belajar pada dasarnya terbagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

“Motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena ada dalam diri setiap individu suatu dorongan untuk melakukan sesuatu” (Sardiman, 2010:89).

Sedangkan menurut (Dimiyati, 2002:90), “motivasi adalah yang timbul dari dalam diri pribadi individu itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar individu”.

Motivasi intrinsik seperti yang dipaparkan oleh (Uno, 2013:23), faktor intrinsik motivasi belajar ialah:

- a) Hasrat dan keinginan berhasil,

- b) dorongan kebutuhan belajar,
- c) Harapan akan cita-cita.

Dari uraian di atas motivasi instrinsik adalah motif-motif yang aktif berupa dorongan untuk melakukan perbuatan atau kegiatan yang timbul dari dalam diri seseorang, tanpa harus ada bantuan atau rangsangan dari luar. Oleh sebab itulah motivasi intrinsik sering juga disebut motivasi murni, karena motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang dan tidak dipengaruhi dari luar.

2) Motivasi Ekstrensis

Motivasi ekstrensis adalah Motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar (Sardiman. 2005:90).

Sedangkan menurut (Dimiyati, 2002: 90), “Motivasi ekstrensis ialah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya”.

seperti yang di kemukakan oleh (Uno, 2013:23), faktor ekstrinsik.motivasi belajar ialah:

- a) Adanya penghargaan,
- b) Lingkungan belajar yang kondusif,
- c) Kegiatan belajar yang menarik.

Bisa ditarik kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang keluar karena adanya rangsangan atau

dorongan dari luar seperti mendapatkan penghargaan, lingkungan yang kondusif, dan kondisi belajar yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik maupun ekstrinsik pada dasarnya bersifat saling melengkapi. Apabila seseorang siswa telah memiliki motivasi intrinsik didalam dirinya tetapi faktor lingkungan baik lingkungan di sekolah maupun lingkungan dikeluarganya kurang mendukung dalam kegiatan belajar maka dorongan untuk terus belajar pun cenderung menurun, begitupun sebaliknya.

d. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi belajar sangat dibutuhkan untuk mendorong seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan meningkatkan hasil yang lebih baik. Berikut beberapa fungsi motivasi menurut para ahli:

Fungsi motivasi ada 3 yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat,
- 2) Menentukan arah perbuatan,
- 3) Menyeleksi perbuatan (Suyadi, 2013:73).

Hal di atas, sesuai dengan pendapat (Sardiman, 2006:85), ada 3 fungsi motivasi :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari fungsi-fungsi motivasi yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya dorongan yang kuat dari dalam diri seorang siswa maka motivasi yang akan ditimbulkan akan menuju kearah yang diinginkan. Artinya apabila seorang siswa memiliki tujuan tertentu didalam belajar maka ia akan melakukan kegiatan-kegiatan yang memang mendukung dalam pencapaian tujuan tersebut tanpa melakukan kegiatan-kegiatan yang tidak sesuai dengan tujuannya, contohnya jika seorang siswa akan menghadapi ujian maka ia akan senantiasa melakukan aktivitas-aktivitas yang memang berguna dalam mencapai kesuksesan ujiannya tersebut yaitu dengan melakukan belajar, membaca buku dan sebagainya. Sedangkan kegiatan-kegiatan lainnya yang tidak mendukung ujiannya tidak dilakukan oleh siswa tersebut, seperti *main game*, tidur, dan sebagainya

Kaitannya didalam proses belajar. motivasi sangat terkait hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan belajar siswa yang bertujuan

untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Jika tidak ada motivasi didalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas dan jenuh dalam belajar seperti mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugas-tugas individu dari guru. Seseorang yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas-tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang tepat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan giat.

e. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Siswa yang mempunyai motivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri siswa tersebut. Seperti yang akan dipaparkan dibawah ini:

(Dedi, 2004:86), bahwa motivasi belajar siswa dapat diamati dari beberapa aspek yaitu:

- 1) memperhatikan materi
- 2) ketekunan dalam belajar
- 3) ketertarikan dalam belajar
- 4) keseringan belajar
- 5) komitmennya dalam memenuhi tugas-tugas sekolah
- 6) semangat dalam belajar dan
- 7) kehadiran siswa di sekolah.

Paparan di atas. Menjelaskan bahwa dengan adanya usaha yang tekun, menunjukkan ketertarikan, senang mengikuti pelajaran, selalu

memperhatikan pelajaran, semangat dalam mengikuti pelajaran, mengajukan pertanyaan, berusaha mempertahankan pendapat, senang memecahkan soal-soal, maka pembelajaran akan berhasil dan seseorang yang belajar itu dapat mencapai prestasi yang diinginkannya.

(Sardiman, 2010:83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu sajasehingga kurang efektif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Jadi apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas berarti orang tersebut selalu mempunyai motivasi yang cukup tinggi. Dan didalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil, ciri-ciri motivasi

belajar seperti di atas akan sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Salah satu penyebab kegagalan seseorang dalam menempuh pendidikan dikarenakan oleh rendahnya motivasi dalam belajar. Karena seorang pelajar yang mempunyai motivasi yang rendah tentu akan lebih senang berada di luar kelas alias bolos. Belajar di kelas dianggap beban berat yang membosankan.

Belajar adalah kebutuhan pokok dan keharusan bagi semua manusia. Karena belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Oleh sebab itu, motivasi dalam belajar sangat dibutuhkan bagi semua orang. Hal tersebut tidak memandang siapapun dan apa statusnya baik pekerja, ibu rumah tangga bahkan buat pelajar dan mahasiswa. Sayangnya orang yang mempunyai motivasi belajar yang rendah sangat banyak di temukan dikalangan pelajar.

menurut pendapat (Purwanto, 2010:102), dapat dibedakan menjadi dua golongan yang pertama faktor organisme (individual), dan yang kedua faktor sosial.

1) Macam-macam faktor individual

a) Kematangan/pertumbuhan,

Pertumbuhan merupakan perkembangan yang teratur serta progresif dari seluruh individu. Dalam arti luas

pertumbuhan disebut sebagai proses yang meliputi pendewasaan, belajar, dan perkembangan.

b) Kecerdasan/intelijensi.

Intelejensi adalah kesempurnaan bertindak sebagai-manadalamkemampuan atau kegiatan, intelejensi sebagai bentuk tindakan/perbuatan merupakan suatu aktifitas. Aktivitas yang dimaksud dalam intelejensi meliputi segala macam perbuatan dan respons psikis maupun fisis. Kecerdasan/intelijensi mempengaruhi hasil belajar karena kecerdasan / intelijensi berperan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.

c) Latihan dan ulangan.

Dengan adanya latihan dan ulangan, maka proses tersebut akan mampu meningkatkan kecakapan dan pengetahuan. Seseorang siswa yang sering melakukan latihan dengan mengerjakan berbagai soal-soal dan mengulangi pelajaran yang dia dapatkan, kebiasaan melakukan latihan dan ulangan akan berdampak terhadap peningkatan pemahaman, kecakapan dan pengetahuan.

d) Motivasi.

Motivasi merupakan pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

e) Sifat-sifat pribadi seseorang.

Setiap orang mempunyai sifat-sifat kepribadiannya masing-masing yang berbeda antara seorang dengan yang lain. Adapun sifat keperibadian seperti sifat keras hati, berkemauan keras, tekun dalam segala usahanya, halus perasaannya, dan ada pula yang sebaliknya. Sifat-sifat kepribadian yang ada pada seseorang sedikit banyaknya akan mempengaruhi hasil belajar. Seorang yang memiliki sifat pribadi menyukai tantangan, berkemauan keras dalam berusaha dan tekun maka akan mendapatkan kesuksesan dalam hasil belajar, sebaliknya seorang yang memiliki sifat pribadi bertentangan dengan sifat tersebut maka akan cenderung mengalami kegagalan

2) Macam-Macam Faktor Sosial

a) Keluarga.

Lingkungan yang sangat memengaruhi hasil belajar. Seorang akan beradaptasi terlebih dahulu dengan anggota keluarganya seperti ayah, ibu, adik, kakak, adik dan sebagainya. sebelum beradaptasi dengan lingkungan lainnya.

b) Guru dan cara mengajar.

Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana guru itu mengajarkan pengetahuan kepada anak-anak didiknya, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai anak.

c) Alat-alat pelajaran.

faktor guru dan cara mengajarnya, tidak dapat dilepaskan dari ada tidaknya dan cukup tidaknya alat-alat pengajaran. Alat-alat pengajaran dapat membantu mempermudah dan mempercepat belajar siswa.

d) Motivasi sosial.

Motivasi sosial adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua, dan lain sebagainya. Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan mempengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah

e) Lingkungan dan kesempatan.

Seseorang yang berasal dari keluarga yang baik, memiliki inteligensi yang baik, bersekolah di suatu sekolah yang keadaan guru-gurunya dan alat-alatnya baik, belum tentu dapat belajar dengan baik bila keadaan tempat ia bersekolah berisik karena berada di sekitar bandara ataupun karena jarak sekolah yang terlalu jauh untuk ditempuh karena kemacetan yang mengakibatkan kelelahan

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ada dua yang pertama faktor individu seperti Kematangan/pertumbuhan, Kecerdasan/intelijensi, Latihan, Motivasi, Sifat-sifat pribadi seseorang. Sedangkan faktor yang kedua adalah faktor sosial seperti Keluarga Guru dan cara mengajar, Alat-alat pelajaran, Motivasi bersosial, Lingkungan dan kesempatan. Untuk mencapai motivasi belajar yang kuat bagi siswa. Siswa dan guru harus menyadari faktor-faktor yang mempengaruhinya harus di perhatikan dan harus menyadarinya dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih cita-cita yang hendak dicapainya. Seperti membatasi bermain *game online*, karena selain mempunyai dampak positif *game online* juga mempunyai dampak yang negatif seperti yang di kemukakan oleh (Suryanto, 2015: 11) Dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu:

1. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental *game* ataupun *warnet*. Pelajar yang kecanduan *game* mencari berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah.
2. Uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya.
3. Kurang berolahraga setiap minggu,
4. boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game*.

Sedangkan menurut (Rahayu, 2015:228), bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif:

- 1) Berpengaruh terhadap perilaku social,
- 2) Ketidak pedulian terhadap sesama; dan,
- 3) cenderung mempunyai sifat tertutup.

Dampak negatif yang dikemukakan diatas dapat mempengaruhi motivasi belajar baik melalui individu maupun sosial karena sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu melalui faktor individu maupun sosial.

5. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan . Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi . Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik

anak kecil, remaja, maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja .

Menurut (Sardiman, 1993:75), “Permainan *game* adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula”.

Sedangkan pendapat (Nilwan, 1998:13), “*game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan”.

Jadi *Game* adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan diri. Dalam kegiatan ini, ada aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Definisi *game online* menurut (Young, 2005), ‘*game online* adalah “ permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual’.

‘*Game online* adalah *game* yang berbasis media elektronik visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer’ (Dani, 2014:5).

Menurut pendapat (Harsan, 2011:1), ‘*game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak

pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan’.

Game online adalah permainan digital yang memanfaatkan koneksi jaringan internet untuk dimainkan dan biasanya dilakukan melalui konsol permainan, perangkat *game* portabel atau komputer pribadi (Armstrong, 2013:2).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan / internet yang bisa dimainkan oleh banyak orang. *game online* juga disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan dengan sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya.

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* adalah suatu permainan digital yang dimainkan melalui mesin-mesin seperti komputer atau *gadget* dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi di game tersebut.

b. Sejarah *Game Online*

Pada tahun 1960 *game online* pertama kali mulai diperkenalkan. Pada saat itu komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang pemain saja. Seiring berjalannya waktu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan sama (*Multiplayer Games*).

Pada era tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis *Packet Based Computer Networking*, jaringan komputer tidak hanya sebatas *Local Area Network* (LAN) saja tetapi sudah mencakup *Wide Area Network* (WAN) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang, lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lainnya muncul dan berkembang.

Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para pencinta *game* (*gamers*). Masa kejayaan *game online* pertama kali ketika muncul jenis-jenis *game* seperti *Ultima Online*, *verEQuest*, dan *Asheron's Call* yang tidak memiliki saingan. Kesuksesan ketiga *game* inilah yang memberikan inspirasi bagi perusahaan-perusahaan lain untuk memulai membuat *game online* mereka sendiri.

Dimuulainya persaingan pada bulan Mei tahun 2001 sampai April 2002. Pada masa ini perkembangan *EverQuest* dan *Asheron's Call* menurun drastis, bahkan *Ultima Online* kehilangan pelanggannya. Salah satu penyebabnya ialah karena sejumlah *game online* baru memasuki pasar dengan keunikannya masing-masing (Reviandhika. 2012).

Menurut (Ligagame Indonesia) “*game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para (*gamers*) di Indonesia dan juga besarnya pasar *games* di Indonesia”.

Menurut uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat, termasuk dalam menerima masuknya *game online*. Bisnis warnet (warung internet) di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa (*warnet*) umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online*.

c. Tipe-tipe *Game Online*

Game online mempunyai banyak tipe dari waktu ke waktu.

Adapun tipe-tipe game online ialah:

1) *First Person Shooter (FPS)*.

Tipe *game* ini menjadikan diri kita seolah-olah berada dalam *game* yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti aktor utama dalam game tersebut, contoh dalam game peperangan yang dilengkapi dengan senjata-senjata militer.

2) *Real Time Strategy*.

Tipe *game* ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini.

3) *Cross Platform Online*.

Tipe *game* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan *balap need for speed* yang dapat dimainkan di (PC) dengan *Xbox 360* (*Xbox 360* adalah console game yang dapat terhubung dengan jaringan internet).

4) *Browser Games*.

Tipe *game* ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan *browser* seperti *Google Chrome*,

Opera, *Firefox* dan *Internet Explorer*. Syarat untuk memainkan *game* dalam sebuah *browser*,

5) *Massive Multiplayer Online Games* (MMOG).

Adalah tipe *game* dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti halnya dalam dunia nyata (Nurul Latifatus Syamsiyah, 2017: 2).

Adapun tipe *game* online yang peneliti kutip dari (kompasiana.com, 2016) tipe-tipe *game* online seperti berikut:

1) FPS (*First Person Shooter*)

Game bertipe (*FPS*) biasanya dipakai untuk *game-game* bergenre perang (*war*) atau tembak-tembakan. Monitor komputer kita seolah-olah menjadi mata dari karakter *game* yang kita kendalikan. *Game* ini hanya memperlihatkan kedua tangan dan senjata karakter *game* yang kita kendalikan, tidak memperlihatkan seluruh tubuhnya. Dengan kata lain, *game FPS* menggunakan sudut pandang pertama (aku) dalam menggerakkan karakter *game*. Contoh *game* (*FPS*) yang terkenal adalah *Call of Duty*.

2) TPS (*Third Person Shooter*)

TPS adalah kebalikan dari *FPS*. *TPS* menggunakan sudut pandang ketiga (dia). Di layar monitor kita bisa lihat

seluruh tubuh karakter *game* yang kita kendalikan, atau minimal dari pinggang ke atas. Contoh *game* bertipe *TPS* antara lain *Uncharted* bergenre *action adventure*, *Resident Evil* *action horror*, *Mass Effect* *action sci-fi*, *Crysis* *action sci-fi*, *Grand Theft Auto* *action criminal*, dan masih banyak lagi.

3) *Platform Game*

Platform game merupakan *game* unik dan memiliki sistem permainan yang simpel. *Platform game* biasanya mengharuskan *gamers* untuk melewati beberapa rintangan untuk mencapai goal, entah itu *puzzle*, musuh di tengah jalan, atau melompati jurang. Contoh *game platform* terkenal dan melegenda adalah *Mario Bros* dan *Sonic*. *Platform game* biasanya disajikan dalam tampilan 2 dimensi. Tapi belakangan *platform game* sudah diadaptasi kedalam tampilan 3 dimensi dengan *grafis* yang semakin menarik.

4) *Indie Game*,

Indie game bisa bermacam-macam genre. Bisa *action*, *comedy*, *drama*, *mystery*, dan lain-lain. *Indie game* juga bisa bertipe *FPS* atau *TPS*. Maksudnya *Indie game* adalah *game* ini dibuat dan dipublikasikan secara individu atau kelompok kecil. Contoh *Indie game* di antaranya adalah *Path of Exile*, *Trine*, *Bastion*, *To The Moon*, dan masih banyak lagi.

5) *Simulation*,

Contoh *game simulation* yang paling terkenal dan dikenal luas adalah *The Sims*. Dalam memainkan *The Sims* kita mengendalikan manusia virtual untuk melakukan apa yang kita mau. Kita bisa buat dia makan, minum, tidur, bekerja, berkelahi, atau tindakan-tindakan nyeleneh. *Game simulasi* lainnya adalah *SimCity* yang mengharuskan *gamer* untuk membangun kota dan menjaga kestabilan kota secara *real time*. Bahkan *simulasi* pesawat terbang pun juga ada. *Gamer* dapat merasakan pengalaman virtual menjadi pilot menerbangkan pesawat komersil, dengan catatan tidak terjun bebas dan mendarat di tengah lautan. *Game* simulasi cukup disenangi oleh banyak kalangan dan biasanya berumur panjang di pasaran karena membuat *gamer* tidak cepat bosan. Banyak variabel yang bisa kita kendalikan dan pilih.

6) *Strategy*,

Game strategy seperti namanya, membutuhkan keterampilan berpikir sebelum bertindak. *Game strategi* tidak bisa asal serang dan tembak, malah bisa *game over* kalau begitu. Seperti *game catur*, kita tidak bisa asal menjalankan pion sembarangan. Sistem permainan di dalam *game strategy* bervariasi. Ada yang memakai bidak-bidak seperti catur, contohnya *game Playstation Disgaea*. Ada yang *strategi*

menyusun taktik, contohnya *Football Manager*. Ada yang perang, membangun teritorial, dan bergerak secara *real time*, seperti *Warcraft* dan *Command & Conquer*. *Game strategi* yang bergerak secara *real time* disebut juga sebagai *Real Time Strategy (RTS) Game*.

7) *Puzzle Game*,

Dari artinya mungkin sudah jelas apa itu *puzzle game*. *Game* bertipe *puzzle* biasanya tidak memiliki plot atau jalan cerita namun berisi teka-teki atau *puzzle* yang harus kita selesaikan. *Game puzzle* bisa bervariasi, contohnya saja Tetris, *Bejeweled*, dan *Angry Birds*. Walaupun ketiga *game* tersebut sama-sama *game puzzle* tapi *puzzle* mereka berbeda-beda satu sama lainnya.

8) *RPG (Role Playing Game)*

Secara umum, *game* bisa dikatakan sebagai *RPG* jika *game* tersebut memiliki jalan cerita atau plot yang kompleks, berkeliling ke kota-kota dan tempat bertarung, melawan musuh dan boss, menaikkan *level*, dan berinteraksi dengan karakter lain. *Game RPG* menyeimbangkan porsi antara jalan cerita, drama, dan *action*. Biasanya *game RPG* memiliki tampilan sudut pandang ketiga. Contoh *game RPG* terkenal sepanjang masa adalah *Final Fantasy*. Contoh lainnya antara

lain *Kingdom Hearts*, *Dragon Age*, *Suikoden*, dan masih sangat banyak lagi.

9) VN (*Visual Novel*),

Visual Novel biasanya dirilis oleh *developer game* di Jepang. Saya belum pernah menemukan *game visual novel* yang *originally released by USA* atau *Europe*. *Visual novel*, seperti namanya, adalah novel dengan tampilan visual didalamnya. Bermain *visual novel* sama seperti membaca novel namun dengan gambar. Karena mirip dengan *novel*, *visual novel* tidak memberikan banyak *action* didalamnya, bahkan ada pula yang tidak memiliki *action* sama sekali, yang perlu kita lakukan hanya duduk dan membaca teks sembari gambar di layar berubah-ubah. Kalau dirasiokan, rata-rata *game visual novel* memiliki 70%-100% *storytelling* dan 0%-30% *action* dari awal sampai tamat.

10) F2P (*Free To Play*)

F2P atau *Free to Play* dapat ditemukan di *game online*. Sebagai catatan, *game online* dalam Bahasa Inggris disebut dengan *Massively Multiplayer Online* (MMO). Arti F2P adalah bisa dimainkan secara gratis. *Gamer* cukup membuat akun, *install game*, dan langsung bisa dimainkan, gratis. Saya lihat *game-game online* yang beredar di Indonesia semuanya

F2P, kecuali *Ragnarok Online*. Jadi tidak perlu keringat dingin untuk menikmati sensasi bermain *game* secara *online*.

Dari tipe-tipe *game online* yang telah dipaparkan diatas, telah jelas bahwa *game online* mempunyai banyak tipe permainan mulai dari yang bergenre *action*, *virtual novel*, *puzzlee* dan masih banyak lagi. Dari satu tipe *game online* tersebut banyak bermacam-macam jenisnya gamenya . contohnya tipe *game* yang bergenre *action* itu banyak pilihannya seperti, perang, pertarungan, adu kekuatan, dan masih banyak lagi.

d. Dimensi Kecanduan Game online

Menurut Lemmens yang dikutip dari (sari, 2017), terdapat 5 kriteria individu yang tergolong pada kecanduan game online, diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Prioritas utama (salince), Prioritas utama merupakan suatu kriteria kecanduan bermain game online yang menjadikan kegiatan tersebut menjadi paling penting dalam kehidupannya. Dan mendominasi pikiran, perasaan, serta perilaku seseorang. Sehingga seseorang yang kecanduan game online menjadikan prioritas utama bermain game.
- 2) Toleransi (tolerance), Toleransi merupakan kriteria yang muncul pada saat waktu bermain game online, ketika seorang pemain game semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain game online. Kaitannya

dengan toleransi yaitu suatu upaya pemain untuk mencapai kepuasan, maka waktu yang di gunakan dalam bermain game meningkat secara drastic. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online secara terus - menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

- 3) Modifikasi suasana hati (mood modification), Modifikasi suasana hati merupakan perasaan yang muncul ketika pemain game menjadi lupa dengan kegiatan yang lain dan pemain game cenderung bermain untuk menghilangkan stress pada dirinya. Agar perasaannya menjadi lebih baik lagi ketika sudah bermain game online. Suasana hati seorang pemain akan menjadi baik apabila sudah bermain game online.
- 4) Balik kembali (relapse), Balik kembali merupakan sifat seorang pemain game yang muncul ketika seorang tersebut tidak dapat mengurangi waktu untuk bermain game online. Relapse adalah kecenderungan untuk kembali bermain game online, terutama setelah mencoba untuk berhenti bermain game online..
- 5) Konflik, Konflik merupakan sifat yang muncul ketika seorang pemain bertengkar dengan orang lain akibat bermain game online. misalkan dengan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain game online sehingga telah mengabaikan orang sekitarnya.

e. Dampak Positif dan Negatif Game Online

Bermain *Game online* akan memunculkan dampak baik positif maupun negatif. Adapun dampak positif dan negatif *game online*.

1) Dampak Positif:

Game online mempunyai dampak positif bukan hanya dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online.

Adapun dampak positif dari game online yaitu:

- a) *Game* itu membuat orang pintar,
 - b) Ketajaman mata yang lebih cepat,
 - c) Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita,
 - d) Meningkatkan kemampuan membaca,
 - e) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris,
 - f) Mengusir stress,
 - g) Memulihkan kondisi tubuh,
 - h) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik
- (Muslikah, 2009:48).

Adapun berdasarkan hasil penelitian bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- a) Menghilangkan stress, pemain *game* bisa menghibur dirinya akibat rutinitas yang padat seharian di sekolah.
- b) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, kebiasaan menggunakan komputer di

warnet membuat pelajar mengetahui dan memahami teknik-teknik dasar dan ilmu komputer.

- c) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ *level* dalam bermain *game* dalam berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- d) Mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama, meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi (Suryanto , 2015: 11).

2) Dampak Negatif

Dampak negatif *game online* di kalangan pelajar menurut (Suryanto, 2015: 11). yaitu:

- a) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental *game* ataupun *warnet*. Pelajar yang kecanduan *game* mencari berbagai cara agar bisa ber-

main game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah.

- b) Uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya. uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher *Game Online* dan membayar rental di *warnet*.
- c) Kurang berolahraga setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
- d) boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game*. Biaya seperti pembelian voucher *game online*.

Dampak negatif dari *game online* seperti yang di kutip (wordpress.com, 2013) ialah:

- a) Dari segi jasmani (Kesehatan menurun).Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya.Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan bermain ini, diantaranya: serangan

jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

b) Dari segi psikologis (gangguan mental).Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Permainan *online* yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang, hal tersebut sangat beralasan karena dunia didalam permainan *online* ada yang mengajak

seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap: pemalu, minder, kurang percaya diri, manja dan bersifat kekanak-kanakan.

c) Dari segi waktu (dapat mempengaruhi prestasi belajar anak). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal. Pada orang dewasa, *game online* dapat mempengaruhi produktivitas mereka di tempat kerja, sehingga bila tidak segera dihentikan, maka tidak menutup kemungkinan akan berujung dengan pemecatan.

d) Dari segi keuangan (mengajarkan pemborosan). Permainan *online* juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah mereka terpaksa harus datang ke (warnet) yang menyediakan permainan-

permainan tersebut dan otomatis harus mengeluarkan uang. Biaya pemakaian listrik di rumah pasti juga akan mengalami pembengkakan, khususnya bagi mereka yang menggunakan komputer desktop selama berjam-jam tanpa henti.

- e) Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.
- f) Dari segi sosial (kesulitan bersosialisasi dengan orang lain). Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah

mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut.

Menurut (Rahayu dan Edy, 2015: 228), mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif:

- a) Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*;
- b) ketidakpedulian terhadap sesama; dan
- c) cenderung mempunyai sifat tertutup.

Game online adalah salah satu bukti nyata dari kemajuan teknologi masa kini, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sangat gemar memainkannya. Setelah memahami bahwa *game online* memiliki potensi mendatangkan pengaruh baik maupun buruk bagi pengguna yang memainkannya.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 96). Dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dan melihat dari teori motivasi belajar bahwa motivasi belajar dapat di pengaruhi oleh dua faktor baik faktor individu maupun sosial, sedangkan dampak negatif bermain *game online* bisa berpengaruh terhadap individu pemain maupun sosial. Oleh sebab itu maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini ialah:

Game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD
Muhammadiyah 2 Karangajen Kota Yogyakarta