

**PENGARUH FREKUENSI BERMAIN *GAME*
ONLINE TERHADAP MOTIVASI DAN
KEBIASAAN BELAJAR BIOLOGI PADA
SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MELDAWATI
NPM : 1811060413**

Program Studi : Pendidikan Biologi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1443 H/2021M**

**PENGARUH FREKUENSI BERMAIN *GAME*
ONLINE TERHADAP MOTIVASI DAN
KEBIASAAN BELAJAR BIOLOGI PADA
SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

MELDAWATI

NPM : 1811060413

Program Studi : Pendidikan Biologi

Pembimbing I : Supriyadi, M.Pd

Pembimbing II: Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1443 H/2021 M**

ABSTRAK

PENGARUH FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI DAN KEBIASAAN BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA SMA

Oleh

Meldawati

Dunia saat ini telah berkembang sejalan dengan teknologi yang beragam menjadikan pengendalian dalam sektor pendidikan menjadi hal yang penting guna meningkatkan motivasi dan kebiasaan belajar siswa di sekolah menengah atas. Permasalahan yang sering ditemukan dalam lingkungan saat ini adalah kurangnya pemahaman dan banyaknya penggunaan *game online*, disamping itu peran guru dan orang tua menjadi point penting untuk tetap memberikan kestabilan dalam pembelajaran anak. Penelitian yang telah dilakukan ini berfokus pada frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi pada siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung. *Design* penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan *design* korelasional yang mana peneliti menggunakan instrument angket, wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendukung dan mengumpulkan data penelitian. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa SMA Negeri 16 Bandar Lampung dengan hasil uji residual sebesar Sig. (ρ_{value}) < 0.005 sebesar 0.000 dengan nilai hubungan sebesar 333.3 sehingga dapat dikategorikan bahwa terdapat pengaruh antara frekuensi bermain *game online* dengan motivasi dan kebiasaan belajar siswa.

Kata kunci : Frekuensi bermain *game online*, kebiasaan belajar, motivasi belajar.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meldawati

NPM : 1811060413

Jurusan : Pendidikan Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “PENGARUH FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI DAN KEBIASAAN BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA SMA” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote dan daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2022

Meldawati
NPM. 1811060413



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa SMA
Nama : Meldawati
NPM : 1811060413
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Supriyadi, M.Pd.
NIP. 198712222015031005

Pembimbing II,

Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd
NIP.

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Biologi,

Dr. Eko Kuswanto, M.Si
NIP. 19750514 200801 1 009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa SMA”** disusun oleh, Meldawati NPM : 1811060413 Program Studi Pendidikan Biologi. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Rabu/12 Oktober 2022 pukul 13.30-14.45 WIB.

Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

(.....)

Sekretaris : Iqlima Amelia, M.Si.

(.....)

Penguji Utama : Aulia Novitasari, M.Pd.

(.....)

Penguji Pendamping 1 : Supriyadi, M.Pd.

(.....)

Penguji Pendamping 2 : Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd.

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 06408281988032002

MOTTO

“Kunci utama kesuksesan bukan terletak pada bagaimana cara
Anda menghabiskan waktu, melainkan bagaimana Anda bisa
menginvestasikan waktu dengan baik.”

-Meldawati-



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya. Alhamdulillah, penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala rasa syukur dan bangga kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tuaku, Bapak Muhammad Saefi dan Ibu Wagiyah, yang tak pernah lelah mendo'akanku untuk yang terbaik, yang tak pernah lepas dan selalu memberikan cinta dan kasih sayang untukku. Terima kasih atas ketulusanmu dalam membesarkanku, mendidikku, serta membimbingku sampai saat ini, hingga mampu menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Kakanda Purwanto, S.P. beserta istri sekaligus kakak pertama Novi Melia Sari beserta adikku Nova Mulyana dan Salma Safitri yang senantiasa memberikan doa dan dukungan serta menghiburku dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Calon imamku Arri Ichlasul Amal yang selalu membantu, serta memberikan semangat dan dukungan agar penulis termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang senantiasa menyemangati dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
5. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang saya banggakan dan telah memberikan pengalaman yang begitu berharga.

RIWAYAT HIDUP

Penulis, Meldawati dilahirkan pada tanggal 24 Januari 2000 di Kota Bandar Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari Bapak Muhammad Saefi dan Ibu Wagiyah. Kakak pertama bernama Novi Melia Sari. Adik pertama bernama Nova Mulyana serta adik kedua bernama Salma Safitri.

Pendidikan yang ditempuh penulis adalah pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Nurul Falah, Bandar Lampung, pada tahun (2005-2006), kemudian melanjutkan ke pendidikan Sekolah Dasar (SDN) 08 Gedung Air di Kecamatan Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung pada tahun (2006-2012), kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 10 Bandar Lampung pada tahun (2012-2015), selanjutnya meneruskan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMAN) 16 Bandar Lampung, di Kecamatan Langkapura pada tahun (2015-2018), dan kemudian pada tahun 2018 penulis meneruskan pendidikan ke Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Biologi.

Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2021 di Kelurahan Gunung Agung, Kecamatan Langkapura, Bandar Lampung dan pada tahun yang sama, penulis menjalankan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 23 Bandar Lampung. Pada tahun 2019 penulis pernah menjadi peserta Olimpiade Sains dan Karya Inovasi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OSKI-PTKI) Tingkat Nasional pada bidang Biologi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* terhadap Motivasi dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa SMA” ini dengan baik. Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW dan semoga kita semua kelak akan mendapat syafaatnya dihari akhir. Penyusun skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan serta dukungan dari beberapa pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak DR. Eko Kuswanto, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Biologi.
3. Bapak Supriyadi, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Ibu Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis hingga akhir penyusunan skripsi ini tuntas.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya jurusan Pendidikan Biologi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Hesti Yunilawati, S.Pd yang selalu membantu dan memberikan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.

6. Sahabat-sahabat penulis dan teman seperjuangan dalam menghadapi skripsi yaitu Felis Murni Rolis Tiana,
7. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yaitu tempat penulis menimba ilmu, yang telah mendidik serta mendewasakan penulis dalam hal berfikir dan bertindak. Serta terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya kepada pembaca.

Bandar Lampung, 2022
Penulis,

Meldawati
NPM. 1811060413



DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	16
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian.....	16
F. Manfaat Penelitian.....	17
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
H. Sistematika Penulisan	21
BAB II LANDASAN TEORI & PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Teori Yang Digunakan	
1. <i>Game Online</i>	23
2. Kebiasaan Belajar.....	38
3. Motivasi Belajar	52
4. Teori Beban Kognitif.....	62
B. Pengajuan Hipotesis	
1. Hipotesis Penelitian	72
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	73
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	73
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data.....	73
D. Definisi Operasional Variabel	76
E. Instrumen Penelitian.....	76
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data	80

G. Uji Prasyarat Analisis	80
H. Uji Hipotesis.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	83
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	100
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	103
B. Rekomendasi.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	115



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Klasifikasi Intensitas <i>Game Online</i> Siswa	14
Tabel 2.1 Kebiasaan Belajar Yang Baik dan Buruk	44
Tabel 3.1 Distribusi Siswa Kelas XI IPA	74
Tabel 3.2 Instrumen dan Tujuan Penggunaan Instrumen.....	76
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	77
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebiasaan Belajar Siswa.....	78
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	79
Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas Angket <i>Game Online</i>	84
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Angket <i>Game Online</i>	84
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	86
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	87
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kebiasaan Belajar	89
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Angket Kebiasaan Belajar	89
Tabel 4.7 Hasil Uji Statistik Frekuensi <i>Game Online</i>	91
Tabel 4.8 Hasil Uji Statistik Motivasi Belajar	93
Tabel 4.9 Hasil Uji Statistik Kebiasaan Belajar.....	94
Tabel 4.10 Hasil Analisis Beban Kognitif	96
Tabel 4.11 Uji Normalitas	98
Tabel 4.12 Uji Homogenitas.....	99
Tabel 4.13 Uji Hipotesis.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.1 Histogram Distribusi Frekuensi <i>Game Online</i>	92
Gambar 3.2 Histogram Distribusi Motivasi Belajar	94
Gambar 3.3 Histogram Distribusi Kebiasaan Belajar	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	
Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Wawancara Siswa.....	117
Lampiran 1.2 Kisi-Kisi Angket Frekuensi <i>Game Online</i>	118
Lampiran 1.3 Lembar Angket Frekuensi <i>Game Online</i>	122
Lampiran 1.4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	124
Lampiran 1.5 Lembar Angket Motivasi Belajar	130
Lampiran 1.6 Kisi-Kisi Angket Kebiasaan Belajar.....	131
Lampiran 1.7 Lembar Angket Kebiasaan Belajar.....	137
Lampiran 2 Hasil Penelitian	
Lampiran 2.1 Tabulasi Angket Kebiasaan Belajar	138
Lampiran 2.2 Tabulasi Angket Motivasi Belajar	139
Lampiran 2.3 Tabulasi Angket Frekuensi <i>Game Online</i>	139
Lampiran 2.4 Tabel Hasil Wawancara Siswa	140
Lampiran 3 Surat Menyurat	
Lampiran 3.1 Surat Prapenelitian	141
Lampiran 3.2 ACC Judul Proposal.....	141
Lampiran 3.3 Pengesahan Proposal	142
Lampiran 3.4 Surat Pengantar Validasi Instrumen	142
Lampiran 3.5 Surat Keterangan Validasi.....	143
Lampiran 3.6 Surat Penelitian	143
Lampiran 3.7 Surat Selesai Penelitian	144
Lampiran 4 Dokumentasi	
Lampiran 4.1 Dokumentasi Terkait <i>Game Online</i> Siswa.....	144
Lampiran 4.2 Dokumentasi Wawancara Siswa	145
Lampiran 4.3 Dokumentasi Pengisian Angket Siswa	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Proposal skripsi ini mengambil judul tentang “Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi dan Kebiasaan Belajar Biologi pada Siswa SMA”. Untuk memahami maksud dan tujuan maka diperlukan penegasan judul. Judul ini memiliki beberapa istilah antara lain:

1. Pengaruh ialah daya yang timbul ataupun mencuat dari suatu perihal (orang, benda) yang bisa membentuk suatu sifat, keyakinan, ataupun perbuatan seorang.¹
2. Frekuensi ialah seberapa sering seorang melaksanakan suatu kegiatan tertentu dengan wujud frekuensi semacam sekali, dua kali, bahkan berulang kali dalam jangka waktu yang ditetapkan.²
3. Bermain ialah melakukan aktivitas tertentu untuk memperoleh kesenangan.³
4. *Game online* ialah tipe permainan yang menggunakan jaringan internet untuk dapat terhubung dengan bantuan media elektronik semacam *gadget* ataupun komputer.⁴
5. Motivasi ialah dorongan yang muncul pada seseorang secara sadar ataupun tidak sadar dalam melakukan tindakan atau perbuatan dengan maksud tertentu.⁵

¹Kamus Besar Bahasa Indonesia [online]” <<https://kbbi.web.id/>> Diakses pukul 20.55. 10 April 2021.

²Heske Agustin, “Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang”, *Skripsi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*, 2018, 100.

³Kamus Besar Bahasa Indonesia [online] <<https://kbbi.web.id/>>. Diakses pukul 21.00. 10 April 2021.

⁴Leonardo Fernanda, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Pola dan Motivasi Belajar Anak di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat,” *Journals.Itb.Ac.Id* 1, (2020): 38.

⁵Kamus Besar Bahasa Indonesia [online]” <<https://kbbi.web.id/>>. Diakses pukul 21.05. 10 April 2021.

6. Kebiasaan belajar ialah perilaku belajar yang tertanam dalam diri seseorang secara terus menerus sehingga memberikan ciri seseorang dalam kegiatan belajarnya.⁶
7. Biologi ialah cabang ilmu yang mempelajari tentang keadaan beserta sifat makhluk hidup (manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan) yang ada didalamnya.⁷

Berdasarkan penegasan kalimat diatas maka yang dimaksud penulis dalam judul “Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi dan Kebiasaan Belajar Biologi pada Siswa SMA” adalah penelusuran terkait frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi pada siswa SMA.

B. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu bagian dari pengguna *game online* terbesar. Dikutip dari aplikasi yang terdapat di *smartphone* android yakni *play store* pada 24 Februari 2018 menyatakan bahwasanya pengguna *game mobile legends* saat itu mencapai angka 50 juta orang dari seluruh dunia. Kementerian informasi & informatika melaporkan jika sekarang ini pengguna internet sudah mencapai 143,26 juta pengguna dan Indonesia menduduki peringkat ke-6 yang mana pengguna keseluruhan di dominasi oleh kaum pria. Sepanjang tahun 2020, sebagian besar masyarakat lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Dalam hal ini bermain *game online* menjadi salah satu aktivitas favorit banyak orang.⁸

Dilansir dari Noos Inc bahwasanya *game online* terbanyak yang dimainkan oleh para *gamers* pada tahun 2020 adalah *mobile legends*, *PUBG mobile*, *call of duty*, dan *free fire*. Sederet *game online* tersebut digunakan para penikmatnya dalam mengisi kekosongan ataupun sekedar ingin menghabiskan waktunya di rumah.⁹ Bermain *game*

⁶Muhammad Hasyim A. Berutu dan Muhammad Iqbal H Tambunan, “Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat,” *Jurnal Biolokus* 1, 2 (2018): 109.

⁷Kamus Besar Bahasa Indonesia [online]” <<https://kbbi.web.id/>>. Diakses pukul 21.10. 10 April 2021.

⁸“Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika),” 2014, <http://kominfo.go.id>.

⁹Iwan Supriyatna, “Daftar *Game Online* Yang Paling Banyak Dimainkan di 2020,”.

online nampaknya telah menjadi suatu gaya hidup bagi masyarakat di era modern saat ini. Hampir seluruh lapisan masyarakat menyukai *game online*, dari yang tua, muda, anak-anak, hingga dewasa sekalipun. Hal ini tidak hanya berlaku di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Terlebih opsi permainan di aplikasi *play store* yang sudah sangat banyak dan mudah untuk diakses, lengkap dari seluruh genre *game* yang tentunya masing-masing mempunyai keunggulan sendiri, baik pada *game online* maupun *game offline*.¹⁰ Terlebih dengan adanya perintah yang mengharuskan masyarakat untuk tetap berada di rumah menjadikan *game online* sebagai pilihan alternatif dalam mengusir kebosanan.

Sebagian besar masyarakat terpaksa harus beraktivitas dari rumah akibat dari dampak pandemi Covid-19. Timbulnya rasa bosan kerap kali menjadi musuh utama mereka yang seringkali dialihkan dengan melakukan aktivitas di dunia maya serta media sosial yang salah satunya adalah bermain *game online*, terlebih aktivitas tersebut dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* yang dapat mempermudah penggunaannya. Dengan begitu rasa bosan pun dapat terbayarkan berkat adanya *game online* ini terutama bagi para remaja yang lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah akibat pembelajaran yang mengharuskan mereka untuk belajar secara *online* di rumah masing-masing.

Hal tersebut tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini. Bisa dikatakan saat ini Indonesia berada dalam tatanan global dimana kecepatan dan pelipatgandaan informasi menjadi kata kunci yang sulit dihindari. Sebagian besar orang Indonesia kini bergantung pada teknologi informasi melalui gadget, handphone dengan internet yang mempercepat penyebarluasan informasi¹¹. Dimana segala kebutuhan manusia dapat diakses secara elektronik, begitu juga halnya pendidikan. Pada dasarnya fungsi pendidikan mengulas tentang mengajar dan studi tentang metode dalam mengajar yang melihat psikologis peserta didik. Selain itu juga didasarkan pula pada cabang ilmu yang memiliki korelasi

¹⁰Imam Ali, "Game Populer Yang Paling Banyak di Download Di Android dan iOS," 2021, https://www.pricebook.co.id/article/game_apps/2018/07/02/8518/game-android-terpopuler-di-indonesia%0A%0A.

¹¹Chairul Anwar, "Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19", (2021): 10.

dengan ilmu tersebut.¹² Para guru bahkan sampai menghadirkan media pembelajaran yang menarik agar bisa meningkatkan minat belajar siswa.¹³ Begitu juga dengan bahan ajar yang digunakan, guru sampai harus mengemas materi pembelajaran sedemikian rupa agar siswa dapat menguasai materi dengan baik. Sebagaimana dengan tujuan pendidikan yang merupakan transfer ilmu pengetahuan dan juga tujuan sejati dari pendidikan islam sendiri yang lebih dari sekedar memberi informasi, melainkan untuk pengembangan manusia seutuhnya.¹⁴ Terlebih lagi biologi merupakan cabang ilmu yang mempunyai cakupan yang luar biasa yang dapat berkembang secara terus menerus.¹⁵ Akan tetapi, terkadang siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang dilakukan di rumah. Sehingga siswa lebih memilih melakukan aktivitas lain yang bisa mengurangi rasa bosannya seperti bermain *game*. Padahal salah satu aspek yang penting dalam menentukan keberhasilan siswa ialah proses pembelajarannya di rumah.

Dilaporkan dari *Hyper Casual Gaming* dari Adjust bahwasanya baru beberapa pekan setelah status pandemi ditetapkan telah terjadi peningkatan pengunduhan aplikasi *game online* pada akhir Maret 2020 yaitu sebesar 75% bila dibandingkan pada akhir Maret 2019 lalu. Terlepas dari hal tersebut, peningkatan juga terjadi pada waktu bermain para pengguna *game online* yaitu meningkat sebesar 47%. Pemandangan anak-anak yang terpaku dengan aktivitas tersebut sering sekali membuat resah para orang tua. Tetapi di sisi lain mereka kerap kali tidak mempunyai pilihan karena mereka membutuhkan teman pengganti untuk bisa mengusir kebosanan mereka di luar jam belajar yang juga *online*.¹⁶

¹²Chairul Anwar, "Piil Pesengiri: Prinsip Hidup Masyarakat Lampung dalam Perspektif Filsafat Pendidikan", (2020): 18.

¹³Nukhbatul Bidayati Haka and Suhanda, "Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA," *Journal Of Biology Education* 1, 1 (2018): 17.

¹⁴ Chairul Anwar, "Reformulasi Pendidikan Islam: Suatu Respon Merdeka Belajar", (2020): 1-11.

¹⁵Bambang Sri Anggoro, Nukhbatul Bidayati Haka, and Hawani, "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur ' an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X di Tingkat SMA/MA," *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5, 2 (2019): 164–72.

¹⁶Zacharias Wuragil, "Kecanduan *Game Online* di Masa Pandemi, Waspada *Gaming Disorder*," 2020,.

Salah satu wujud hiburan yang banyak digandrungi masyarakat dikala *work from home* (WFH) akibat adanya pandemi Covid-19 pada awal November 2020 adalah bermain *game online*.¹⁷ Informasi yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan bahwa *game online* mengalami peningkatan yang angkanya hingga mencapai 16,5%.¹⁸ Terlebih lagi, bersumber pada data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report 2020* tercatat jumlah pemasukan dari *mobile gaming* secara keseluruhan pada tahun lalu meningkat sebesar 13% serta untuk pengguna *game online* atau biasa disebut *gamer* melebihi sampai 3 miliar pengguna hingga tahun 2023. Statista juga menyatakan pada tahun 2020 terdapat 50,8 juta dari pengguna *mobile game*. Fakta tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan *work from home* (WFH). Alhasil berdampak pada pemakaian serta unduhan aplikasi *game online* yang melonjak, bahkan diprediksi hendak bertambah sebanyak 21,6% pada tahun 2025 mendatang.¹⁹

Menurut Pokkt *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA), jumlah *gamer* di Indonesia mencapai 60 juta pengguna. Menariknya lagi, kepopuleran *game online* tidak hanya diakui oleh kaum pria saja. Pada kaum perempuan pun jumlah pemain *game online* tidak kalah populer. Studi Pokkt dengan *Decision Lab* menunjukkan bahwa basis *gamer* di Indonesia terdiri atas kalangan pria sebanyak 49% dan dari kalangan wanita sebanyak 51%.²⁰ Kemudian dari segi usia, pengguna *game online* di Indonesia tidak hanya digandrungi kaum muda saja.

Pada Agustus 2018, survei yang dilakukan oleh *Decision Lab* mencatat bahwa pengguna *game online* terbanyak rata-rata berusia 16-24 tahun dan 25-34 tahun yang masing-masing memiliki persentase sebanyak 27%.

¹⁷Dani M Dahwilani, "Masyarakat Habiskan Waktu Main *Game Online* Selama Pandemi Covid-19," 2020,.

¹⁸Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]," accessed June 16, 2021, <https://www.apjii.or.id>.

¹⁹Lazuardhi Utama, "*Game Online* Semakin Marak, Pamor Mainan Eduktif Tak Redup," 2021, <https://id.berita.yahoo.com/game-online-semakin-marak-pamor-035502193.html>.

²⁰Lely Maulida, "Jumlah *Gamer* di Indonesia Capai 100 Juta di 2020," 2019, <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A%0A%0A>.

Selanjutnya disusul pada rentang usia 35-44 tahun sebanyak 24%. Pengguna berusia diatas 55 tahun pun juga bermain *game online* yaitu sekitar 5%. Pada hasil survei tersebut dapat kita ketahui bahwasanya mereka yang tergolong ke dalam usia remaja dan dewasa awal merupakan pengguna terbanyak *game online* di Indonesia.²¹

Dalam kehidupan manusia dewasa ini dengan adanya perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) salah satu fenomena yang sedang marak dalam kehidupan sekarang ini adalah *game online*. Sudah tidak asing lagi di telinga kita bila mendengar kata *game online*. *Game online* ialah permainan yang dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan jaringan internet serta *smartphone* untuk bisa mengaksesnya. *Game online* juga dapat diartikan sebagai suatu aplikasi yang digunakan pada media elektronik yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan serta kemenangan bagi penggunanya.²² Dari pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwasanya *game online* sendiri sepertinya sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan oleh setiap orang terutama bagi kalangan remaja & anak-anak.²³

Berbagai jenis *game online* dimainkan oleh manusia, hal itu dikarenakan *game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi para penikmatnya berkat tampilan serta tantangan di dalam permainan yang membuat para penggemar *game online* menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Terlebih lagi *game online* yang dapat digunakan dengan mudah dimana saja tanpa menggunakan fitur yang berat dan sulit menjadikan *game online* banyak digandrungi masyarakat terutama anak sekolah. Hanya bermodalkan *smartphone* serta kuota internet, *gameonline* sudah dapat dengan mudah dan cepat diakses oleh penggunanya.²⁴

Dewasa ini *game online* sudah menjadi fenomena sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai variasi

²¹Decision Lab, "Pemain *Game Online* Menurut Usia, 2018," 2018,.

²²Sibero, *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*, 2010. Cetakan 1 Yogyakarta: MediaKom.

²³Henry Samuel, *Cerdas Dengan Game*. 2010 . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

²⁴Mertika Mertika and Dewi Mariana, "Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* 3, (2020), <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>, 99.

dilakukan dalam menggunakan *game online* untuk memberikan tantangan tertentu bagi penggemarnya seperti contohnya bermain *game* untuk bisa mendapatkan penghasilan (mencari uang), ada juga yang sampai mengadakan ataupun mengikuti *tournament game online*. Namun tak sedikit pula yang bermain *game online* sekedar untuk seru-seruan saja.²⁵

Bermain *game* sepertinya sudah menjadi salah satu aktivitas atau kebutuhan tiap manusia saat ini. *Game online* menjadi pilihan untuk mengurangi kejenuhan bahkan rasa penat akan rutinitas sehari-hari yang dilalui tiap individu. Namun, terkadang seseorang terlena dengan keseruan yang terdapat dalam *game* tersebut. Tak jarang hal itu menjadikan seseorang sulit untuk mengatur waktunya dalam beraktivitas. Padahal seseorang yang tidak dapat *manage* waktu dengan baik akan mengalami keterpurukan. Seperti penjelasan yang tertuang di dalam Al-Qur'an bahwasanya Allah SWT menjelaskan betapa pentingnya mengatur waktu, hal ini sesuai dengan Al-Qur'an Surah Al-'Ashr ayat 2-3:

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۖ ٢- إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ
وَتَوَّاصَوْا بِالْحَقِّ ۖ وَتَوَّاصَوْا بِالصَّبْرِ ۖ ٣-

Artinya: “sungguh manusia berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasehati untuk kebenaran, dan saling menasehati untuk kesabaran.” (Q.S. Al-'Ashr [103]: 2-3)

Ayat dari Surah Al-'Ashr tersebut dapat memperjelas bahwa penting sekali memanfaatkan waktu yang ada dan mengisinya dengan kegiatan atau aktivitas yang bermanfaat untuk diri sendiri maupun orang lain, karena kerugian dan kecelakaanlah yang akan didapat apabila hal tersebut tidak dilakukan. Manusia benar-benar berada dalam kerugian apabila ia tidak menggunakan waktu yang telah Allah berikan secara optimal untuk melaksanakan perbuatan-perbuatan yang baik. Sesuatu yang tidak baik itu timbul apabila berlebihan, seperti halnya bermain *game online*. Banyak siswa yang tidak bisa mengatur waktu belajarnya dengan baik akibat ketagihan

²⁵Mertika and Mariana, 100.

game yang mereka mainkan. Padahal pada masa inilah anak-anak mengalami perkembangan kognitif dan emosi dalam dirinya.

Masa remaja ialah masa yang terbilang cukup unik sehingga sulit untuk bisa kita bayangkan. Akan tetapi, saat ini banyak ditemukan mereka yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang & terbuang sia-sia karena bermain *game online*. Internet mempunyai banyak sekali potensi untuk meningkatkan pengetahuan, namun internet juga mempunyai batasan-batasan serta bahaya apabila disalahgunakan. Salah satunya termasuk pada penggunaan *game online* saat ini. Tak ada perubahan yang lebih besar selain adanya revolusi teknologi yang dirasakan generasi saat ini dengan meningkatnya jumlah penggunaan internet.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPA SMA Negeri 16 Bandar Lampung dari studi awal di lapangan didapatkan suatu hal yang unik dimana beberapa siswa yang ditemui saat wawancara rata-rata bermain *game online* berkisar antara 1 – 6 jam dalam sehari. Unikny lagi *game online* ini tidak hanya dimainkan oleh siswa laki-laki saja melainkan banyak juga siswa perempuan yang bermain *game online*. Mereka kerap kali melakukan aktivitas bermain *game online* pada sore dan malam hari. Sisanya bermain *game online* disaat mereka jenuh dan juga memiliki waktu luang. Jenis *game online* yang dimainkan pun bermacam-macam, beberapa diantaranya merupakan *game online* yang sangat populer di kalangan anak muda saat ini seperti *mobile legends*, *PUBG*, dan *free fire*. Beberapa siswa bisa mengimbangi waktu antara belajar dengan bermain *game online*. Namun, banyak dari mereka yang masih belum bisa mengatur waktu belajarnya dengan baik. Masih terdapat siswa yang hanya belajar ketika mengerjakan tugas saja, atau belajar hanya disaat jam pelajaran berlangsung. Ada juga siswa yang belajar pada saat menjelang ulangan saja. Sistem kebut semalam juga kerap kali menjadi pilihan mereka dalam mengatur waktu belajar.²⁶

Hasil wawancara lainnya dengan siswa kelas XI diperoleh informasi bahwa kebanyakan siswa tidak menerapkan pola belajar secara khusus. Mereka belajar hanya

²⁶Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung, “Penggunaan *Game Online*”, *Wawancara*, 18 April, 2021.

disaat waktu-waktu tertentu saja misalnya, ketika diberikan tugas oleh guru dan ketika ulangan. Selebihnya siswa belum menerapkan cara belajar yang menjadi kecenderungan dalam diri mereka sendiri. Sebagian siswa mengatakan mengalami pola belajar yang berantakan, terlebih sistem pembelajaran yang berubah menjadi serba *online* membuat mereka cenderung bosan dan lebih sering melakukan aktivitas lain dalam mengatasi kejenuhan. Beberapa siswa bahkan cenderung malas mengerjakan tugas yang diberikan guru akibat aktivitas bermain *game online* yang mereka lakukan. Bahkan terdapat siswa yang menjadikan *game online* sebagai suatu ladang penghasilan.²⁷

Hasil penelitian Koi, Putu Eka, dan Latri menunjukkan bahwa *game online* sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena *game online* mempunyai dampak yang buruk bagi anak. Pengaruh tersebut tercermin dalam hal-hal yang dilakukan oleh anak tersebut seperti dalam hal bermain *game online* membuat anak menjadi pelupa bahkan terganggunya pola tidur, yang mana efek dari ketagihan bermain *game online* ini bisa membuat anak melupakan jadwal untuk belajar serta kesulitan membagi waktu antara belajar dan bermain. Dalam hal ini aktivitas belajar anak akan terganggu dikarenakan ketidaksiapan siswa mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Kesiapan tersebut perlu diperhatikan, karena apabila siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajar yang didapat pun akan lebih baik. Berbeda halnya dengan siswa yang tidak memiliki kesiapan untuk belajar karena sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain *game online*, dimana mereka sendiri kesulitan mengatur jadwal belajarnya sehingga memberikan dampak pada hasil belajar yang kurang baik.²⁸

Hasil penelitian Suparni dan Siti Handayani dari hasil analisis kuantitatif menggunakan metode analisis *pearson product moment* menunjukkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi minat belajar siswa di sekolah. Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa ini tergolong dalam

²⁷Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung, "Penerapan Pola Belajar", *Wawancara*, 18 April 2021.

²⁸Koi Siprianus, S Ni Luh Putu Eka, and Lasri, "Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III Dan IV SDN Merjosari 1 Malang," *Nursing News* 2, 2 (2017) : 329.

kategori sedang. *Game online* memiliki sisi gelap tersendiri bagi siswa seperti halnya ketika siswa sedang belajar, namun pikirannya masih dalam bayangan *game online* yang mendebarkan. Secara tidak langsung *game online* mempengaruhi minat belajar siswa dikarenakan waktu serta tenaga cenderung dihabiskan siswa untuk bermain *game* daripada belajar.²⁹

Pada awalnya siswa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan stres akibat tugas yang banyak. Namun, biasanya siswa mendapat kepuasan tersendiri dari aktivitas *game* yang ia mainkan tersebut seperti memperoleh kelompok teman yang mempunyai tujuan yang sama. Hal tersebut membuat siswa lama kelamaan menjadi kecanduan dengan aktivitas *game online* yang dilakukan secara terus menerus. Kecanduan tersebut ditandai dengan durasi bermain *game online* siswa apabila bermain lebih dari 4 jam dalam sehari, yang mana hal tersebut dampaknya bisa mengganggu kehidupan sehari-hari siswa.³⁰

Penetapan batasan klinis yang digunakan dalam menyatakan seseorang mengalami kecanduan *game online* ialah apabila ia bermain *game online* lebih dari atau sama dengan 4 jam dalam sehari serta rutin dalam 1 minggu bermain *game* lebih dari atau sama dengan 4 hari.³¹

Kebanyakan siswa biasanya tidak mengenal waktu apabila sudah terlalu asyik bermain *game* sampai-sampai dalam melakukannya tidak mempunyai batasan. Batasan bermain *game online* yang tidak memberikan pengaruh buruk dalam kehidupan sehari-hari siswa ialah selama sampai 2 jam per hari. Bahkan penelitian yang dilakukan para ahli di *Oxford University*, menyarankan sebaiknya anak tidak boleh bermain *game online* lebih dari 1 jam setiap harinya karena

²⁹Suparni and Siti Handayani, "Analisa Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* 10, no. 2 (2018): 1–6.

³⁰Binus Higher Education, "Game Addiction," 2016, <https://parent.binus.ac.id>.

³¹Gladys Jane Octavia, Surilena Surilena, and Erfen Gustiawan, "Hubungan Adiksi *Online Game* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Jakarta Utara," *Damianus: Journal of Medicine* 19, 2 (2020): 113–17.

dikhawatirkan anak menjadi malas belajar akibat terlalu sibuk bermain *game online*.³²

Pernyataan tersebut juga didukung oleh Andrew Przbylski psikolog di *Oxford Internet Institute* dalam jurnal *Pediatrics* menyatakan bahwa seorang anak yang bermain *game online* dalam waktu yang lama cenderung tidak bahagia dengan hidupnya, bersikap negatif, dan menjadi moody.³³ Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa anak yang bermain *game* kurang dari 1 jam dalam sehari cenderung lebih bahagia dibandingkan dengan mereka yang bermain lebih lama. Sedangkan anak yang bermain lebih dari 3 jam cenderung lebih tidak bahagia & mengalami mood yang buruk. Selain itu, bermain *game* berjam-jam setiap hari justru tidak mendatangkan manfaat bagi anak karna timbulnya masalah seperti hiperaktivitas dan gangguan konsentrasi dalam belajar.³⁴

Hal inilah yang biasanya mengakibatkan kebanyakan dari mereka terperangkap dalam aktivitas negatif seperti *game online*. Siswa akan mengalami persoalan dalam minat belajarnya apabila kecanduan *game online*, karena terjadinya penurunan minat belajar yang disebabkan oleh kelalaian akan tugas-tugas belajarnya.³⁵ Biasanya anak rela menunda tugasnya hanya untuk bermain *game online*. Aktivitas bermain *game online* tersebut menyebabkan anak lupa waktu kapan ia harus belajar dan kapan ia bisa bermain *game*. Dampak yang sering ditimbulkan ialah menurunnya motivasi belajar siswa yang diikuti dengan hasil belajar yang menurun.³⁶

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Andika dari hasil analisis kuantitatif menggunakan regresi linier sederhana menunjukkan bahwasanya *game online* dapat menurunkan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran

³²Irene Anindyaputri, "Berapa Lama Waktu Bermain Video *Game* Yang Pas Untuk Anak," 2021, <https://helohehat.com>.

³³Unoviana Kartika, "Lebih Sedikit Main 'Game', Anak Lebih Bahagia," 2014, <https://www.kompas.com>.

³⁴Ibid.

³⁵Ria Susanti Johan, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al-Hidayah Depok," *Research and Development Journal of Education* 5, 2 (2019): 12–25.

³⁶Siti Fadia, Nurul Fitri, and Triana Lestari, "Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, 1 (2021): 1533.

di sekolah, apalagi jika dilakukan secara berlebihan. Pengaruh negatif tersebut akan berdampak pada ketidakkonsentrasian siswa dalam belajar sehingga hal tersebut dapat menghambat siswa dalam menerima pelajaran di sekolah.³⁷Perilaku *game online* sebenarnya ialah aktivitas seseorang yang mengalami perubahan, dimana perilaku tersebut terbagi atas 2 kategori yaitu refleksi (otomatis) dan non-refleksi (melalui kognitif, afektif, dan psikomotor). Berangkat dari hal tersebut, keduanya tentu memiliki hubungan yang bersifat negatif yaitu semakin sering siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game* maka bisa dipastikan motivasi belajarnya pun cenderung rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal.³⁸

Terlepas dari faktor yang mempengaruhinya kebanyakan siswa memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya akibat *game online* yang mereka mainkan, contohnya seperti malas dalam belajar, tidak memiliki kesiapan belajar, serta sulit untuk fokus ketika guru menjelaskan. Akibatnya seringkali siswa mendapatkan nilai pelajaran yang tidak memenuhi standart di sekolah. Hal ini disebabkan karna *game online* yang mereka mainkan secara terus menerus.³⁹

Tak jarang hal tersebut juga mengakibatkan prestasi akademik siswa menurun, karena waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk belajar justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan *level* demi *level game* yang mereka mainkan. Seseorang yang sudah kecanduan akan *game online* cenderung memilih bermain *game* daripada melakukan aktivitas lain. Hal seperti ini bisa memunculkan perilaku menunda pekerjaan (prokrastinasi). Tak hanya itu, daya konsentrasi siswa pun terganggu sehingga kemampuan menyerap materi yang disampaikan guru menjadi kurang

³⁷Caca Andika, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu," *Skripsi*, 2019, <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3755>.

³⁸Denis Wengku dan Tri Atmojo, "Kontribusi Perilaku *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA," *Cognicia* 7, 4 (2019): 527.

³⁹Zulfikar Ali dan Setyorini Dwikurnaningsih, "Pengaruh dari Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga," *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10, 1 (2019): 122–33.

maksimal.⁴⁰ Selain itu siswa juga cenderung memiliki perilaku konsumtif (boros) dalam hal keuangan demi bisa membeli kebutuhan yang ada dalam *game* tersebut sehingga tidak menutup kemungkinan untuk siswa melakukan tindakan berbohong.⁴¹

Begitu pula dengan pengaruh *game online* yang sangat mudah terbawa siswa yang berada pada masa bermain, karna awalnya aktivitas bermain *game online* ini hanya dijadikan sebagai sarana hiburan bagi anak. Tetapi lama kelamaan, bisa menjadikan candu bagi mereka yang kurang bisa mengontrol diri. Kebanyakan dari mereka seringkali menghabiskan waktu bermain antara 3 jam sampai 5 jam dalam sehari, dan bisa dibayangkan banyaknya waktu yang terbuang hanya untuk bermain *game online*. Hal tersebut sebenarnya berdampak pada minat belajar siswa yang cenderung menurun, karna sejatinya siswa lebih tertarik untuk bermain *game online* daripada membuka buku & belajar.⁴²

Dampak dari adanya *game online* selanjutnya juga bisa menyebabkan kurangnya fokus siswa saat pembelajaran berlangsung, bahkan seringkali ditemui siswa tidak datang ke sekolah karena kesianggan akibat bermain *game online* hingga larut malam.⁴³ Hal tersebut disebabkan karena pikiran siswa selalu ingin bermain *game* serta penasaran dengan *game* yang ia mainkan. Dalam hal ini biasanya mengakibatkan siswa lebih aktif dalam memikirkan cara bagaimana untuk bisa maju ke *level* selanjutnya dan bisa mengalahkan lawan bermainnya tanpa memperdulikan pelajaran di sekolah.⁴⁴

Game online dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilakukan oleh siswa di usia perkembangan

⁴⁰Andi Pallawagau, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Rumah Susun Jatinegara Barat," *Jurnal Ilmiah POSTULATE* 9,1 (2019): 47.

⁴¹Aditya Nafidzurramdhan, "Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain *Game Online*" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021),12.

⁴²Ima Mutia Rahima dan Billyardi Ramdhan, "*Game Online* dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA," *Journal of Biological Education* 1, 2 (2018): 139.

⁴³Puji Meutia, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung," *Genta Mulia* 11, 1 (2020): 22–32.

⁴⁴Muhammad Yunus dan Sundari Hamid, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *BJE* 1, 2 (2021): 65–70.

mereka. Salah satunya ialah terbenkhalainya kegiatan dunia nyata karena terlalu asyik dalam bermain *game* sehingga menyebabkan terganggunya waktu belajar dan waktu untuk bisa bersosialisasi dengan teman sebaya.⁴⁵

Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan siswa secara terus menerus berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam mengatur waktu sesuai dengan peran sosialnya. Apabila durasi bermain *game online* seseorang lebih dari 4 jam dalam sehari dapat menimbulkan ketergantungan yang mana bisa mengakibatkan terabaikannya peran sosial anak serta penurunan motivasi berprestasi.⁴⁶ Terdapat beberapa dampak lainnya yang dapat ditimbulkan dari aktivitas *game online* bila dimainkan secara berlebihan yaitu berdampak pada segi jasmani, segi waktu siswa, segi keuangan, serta segi psikologi yang apabila hal tersebut dibiarkan akan menimbulkan masalah dalam diri siswa.⁴⁷

Namun, dampak yang terlihat jelas pada siswa yang kecanduan *game online* ialah manajemen waktu yang buruk. Apabila siswa rutin bermain *game online* setiap hari dan dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan karena biasanya mereka menjadikan *game* sebagai prioritas utama dibandingkan kegiatan lain seperti belajar. Kecanduan *game* tersebut bisa mengurangi motivasi belajar siswa karena mereka beranggapan bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan dibandingkan belajar, sehingga durasi & frekuensi bermain *game* lebih lama daripada belajar.⁴⁸

⁴⁵Komang Sundara dan Muhamad Ahlun Nasar, "Pengaruh Negatif *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada," *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8, 2 (2020): 84–90.

⁴⁶Eva Wahyu Pratiwi, T Danny Soesilo, and Sapto Irawan, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Terpadu Al-Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang," *Journal of Education, Psychology, and Counseling* 2, 2 (2020): 41–44.

⁴⁷Reza Hijjulbaet, "*Game Online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa 'Studi Di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara'" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020).

⁴⁸Octavia, Surilena, and Gustiawan, "Hubungan Adiksi *Online Game* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Jakarta Utara."

Tabel 1.1 Klasifikasi Intensitas *Game Online* Siswa

No	Klasifikasi	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	5-6 jam	Sering	10	28,6%
2	3-4 jam	Cukup sering	8	22,8%
3	2-3 jam	Sedang	9	25,8%
4	1-2 jam	Jarang	8	22,8%
	Jumlah		35	100%

Sumber: Data hasil wawancara siswa

Perkembangan teknologi sekarang ini seharusnya memotivasi siswa untuk belajar tetapi dengan hadirnya *game online* justru membuat motivasi belajar siswa cenderung menurun.⁴⁹ Penyebabnya ialah tantangan yang ada dalam *game* tersebut membuat siswa merasa tertantang untuk memainkan secara terus menerus, sehingga aktivitas positif yang seharusnya dilakukan seperti belajar akan terganggu. Hal inilah yang mempengaruhi motivasi belajar siswa karna waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi berkurang.⁵⁰

Berdasarkan penjelasan diatas *game online* memberi dampak negatif terhadap para pelajar. *Game online* dapat menurunkan motivasi belajar bagi pelajar yang candu terhadapnya. Padahal Jere M. Brophy & Thomas L. Good menjelaskan bahwasanya motivasi ialah suatu daya atau energi penggerak, pengarah, serta memperkuat tingkah laku.⁵¹ Problematika akan motivasi belajar siswa dewasa ini menjadi sangat kompleks, salah satunya termasuk candu akan *game online* yang berkembang pesat di lingkungan masyarakat. Seharusnya kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai stimulus motivasi belajar bagi siswa.

SMA Negeri 16 Bandar Lampung merupakan Sekolah Menengah Atas yang sudah menerapkan unsur-unsur teknologi informasi & komunikasi di dalam pelaksanaan pendidikannya, baik dalam segi pembelajaran ataupun

⁴⁹Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi NonFormal* 2, 3 (2020): 115–22.

⁵⁰Andi Akbar and M Ridwan Said Ahmad, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar," *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 2020, 8–11.

⁵¹Elizabeth Hurlock, "Psikologi Perkembangan," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2013. Diakses pada 16.53. 23 Juli 2021.

manajemen pendidikan yang ada di sekolah sehingga para siswanya pun terbiasa dalam mengaplikasikan sistem teknologi informasi berbasis internet yang mana didalamnya dapat mencakup keberadaan *game online*.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat kita simpulkan bahwasanya *game online* memberikan banyak dampak bagi kehidupan siswa terutama dalam hal aktivitas belajarnya. Terlebih lagi saat ini siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah karena sistem pembelajaran yang berubah akibat imbas dari adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan *game online* sebagai pilihan siswa dalam mengatasi kebosannya. Namun, dalam hal ini siswa seringkali terlena akan kegiatan bermain *game* yang ia lakukan sehingga mengganggu waktu belajarnya dan bahkan menimbulkan kecanduan apabila dilakukan secara terus menerus. Maka dari itu, peneliti merasa bahwa riset ini penting untuk diteliti lebih lanjut demi membangun kesadaran siswa terhadap kemungkinan merosotnya prestasi belajar akibat *game online*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlunya kajian tentang pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa SMA”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Banyaknya aplikasi-aplikasi penyedia *game online* yang mudah diakses.
2. Remaja yang mencakup siswa didalamnya merupakan pengguna terbanyak dari *game online*.
3. Hasil penelitian terdahulu bahwa *game online* berpengaruh terhadap pembelajaran siswa.
4. Perlunya kajian tentang pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengenai motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa akibat frekuensi bermain *game online*.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang aktif bermain *game online*.
3. Indikator motivasi belajar yang digunakan ialah menurut Hamzah B. Uno dan indikator kebiasaan belajar yang dipakai menurut Slameto.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa di SMA Negeri 16 Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa di SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan kedepannya dapat menjadi masukan-masukan untuk pengembangan penelitian yang serupa serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya terutama penelitian yang mengangkat tentang permasalahan sosial khususnya mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi dan kebiasaan belajar siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi upaya bagi guru dalam memberikan pengawasan terhadap aktivitas peserta didik di sekolah terkait penggunaan *game online* serta dapat dijadikan sebagai pembangun kesadaran peserta didik terhadap kemungkinan merosotnya prestasi belajar akibat *game online*.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, merupakan hal yang perlu dijadikan acuan dalam pembuatan skripsi guna melengkapi tugas-tugas serta memenuhi syarat-syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pendidikan Biologi dan sebagai dasar untuk menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini dicantumkan beberapa penelitian yang pernah dilakukan, antara lain :

1. Pembuktian keabsahan penelitian ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Nurrohmah Permata Sari yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar dan juga hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan uji *independent sample t-test*. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian diatas variabel penelitian keduanya adalah hasil belajar siswa, sedangkan skripsi penulis menggunakan kebiasaan belajar siswa.⁵²
2. Penelitian kedua dilakukan oleh Zul Padli yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar siswa yang dibuktikan melalui analisis data menggunakan korelasi *product moment* serta uji t. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis ialah sama-sama ingin mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian diatas subjek penelitinya ialah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Simpang

⁵²Nurrohmah Permata Sari, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.” *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2020.

Kanan, sedangkan peneliti subjeknya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung.⁵³

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Ayu Setianingsih yang berjudul “*Game Online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh *game online* apabila dimainkan secara berlebihan yang berdampak pada segi jasmani, psikologi, keuangan, serta dari segi waktu siswa. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis ialah ingin mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian ini terdapat pada mata pelajaran yang difokuskan yaitu pendidikan agama islam, sedangkan dalam skripsi penulis mata pelajaran yang difokuskan adalah biologi.⁵⁴
4. Penelitian keempat dilakukan oleh Nor Aini yang berjudul “*Game Online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa seperti kelebihan waktu dalam bermain *game*, penglihatan menjadi terganggu, hingga sulit bersosialisasi dengan orang lain. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis ialah keduanya ingin mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya, dimana pada penelitian ini subjeknya ialah siswa kelas VII MTsn 2 Pamekasan, sedangkan peneliti subjeknya ialah siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung.⁵⁵

⁵³Zul Padli, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018,” *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2017.

⁵⁴Ayu Setianingsih, “*Game Online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung,” *Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi*, 2018.

⁵⁵Nor Aini, “*Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan” (Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020).

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Rike Mahfudhoh Indasari dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu sebesar Sig-(2-tailed) $0,007 < 0,05$. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis ialah ingin mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaannya pada penelitian ini hanya meneliti motivasi belajar saja, sedangkan skripsi penulis meneliti motivasi dan kebiasaan belajar siswa. Kemudian untuk subjek penelitian dalam penelitian ini ialah siswa kelas I-VI MI sedangkan peneliti subjeknya adalah siswa kelas XI SMA.⁵⁶

H. Kerangka Berpikir

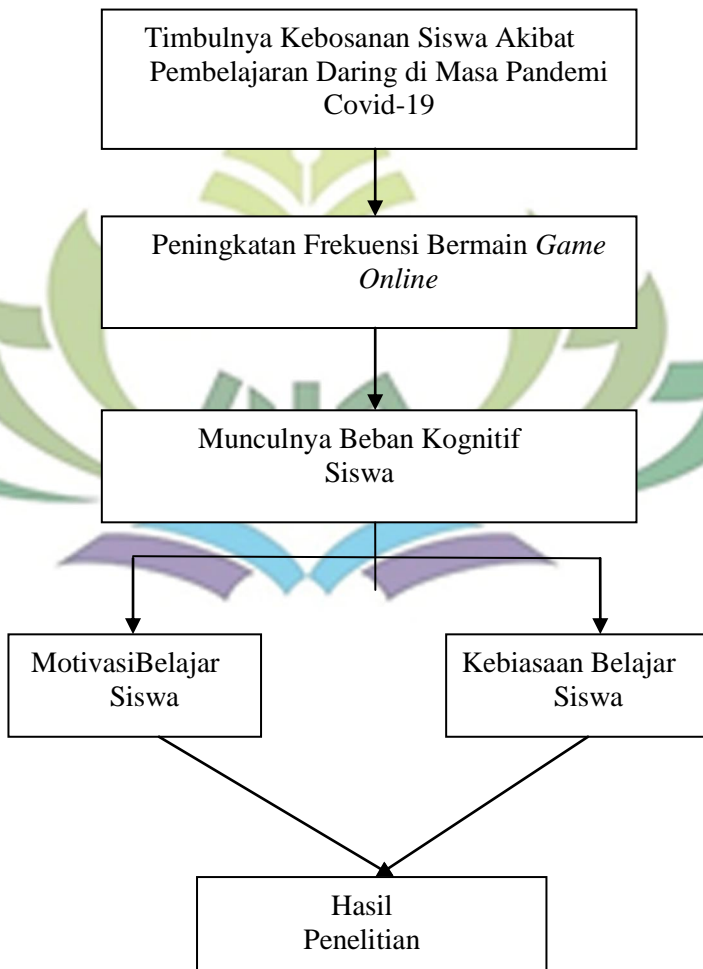
Objek permasalahan yang menjadi dasar pada kerangka berpikir ini yaitu frekuensi bermain *game online* siswa, karena di masa pandemi Covid-19 saat ini terjadi peningkatan penggunaan *game online* akibat sistem pembelajaran yang mengharuskan para siswa belajar dari rumah. Imbas dari kebijakan pemerintah tersebut menimbulkan kebosanan siswa akan sistem pembelajaran yang berubah. Adapun kegiatan yang dapat mengurus diri bisa sangat mempengaruhi pikiran serta perasaan siswa yang mana berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Motivasi serta kebiasaan belajar sangat menentukan proses pembelajaran siswa di sekolah. Maka dalam hal ini perlu dilakukannya penelitian terkait frekuensi bermain *game online* agar dapat mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan kebiasaan belajar siswa. Cara meninjau seberapa sering siswa dalam bermain *game online* adalah dengan melakukan observasi dan wawancara serta membagikan angket terkait motivasi dan kebiasaan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti menduga bahwa setiap siswa tentunya

⁵⁶Rike Mahfudhoh Indasari, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung” (UIN SATU Tulungagung, 2021).

memiliki kapasitas memori belajar yang berbeda-beda. Pembelajaran biologi juga berpeluang menjadi pembelajaran dengan beban kognitif yang tinggi, terlebih dengan adanya frekuensi bermain *game online* maka akan memberikan pengaruh terhadap motivasi dan kebiasaan belajar siswa. Penjelasan secara jelasnya dapat dilihat dari kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Gambar 1.1
Kerangka Berpikir



I. Sistematika Penulisan

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada Bab 1 Pendahuluan ini berisi mengenai penegasan judul yang didalamnya membahas tentang kata kunci (*keyword*) dari judul yang berkaitan dengan terminologi (*term*) yang terdapat dalam judul serta menegaskan apa maksud dari judul penelitian tersebut. Kemudian terdapat latar belakang yang berisi mengenai uraian tentang masalah yang menjadi dasar dilakukannya sebuah penelitian. Identifikasi dan batasan masalah yang berisi mengenai point-point yang diduga sebagai masalah yang terdapat di latar belakang. Rumusan masalah yaitu berisi tentang rumusan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan secara eksplisit tentang masalah penelitian yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan penelitian berisi mengenai maksud atau tujuan dilakukannya penelitian yang didasari pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Manfaat penelitian berisi mengenai kegunaan atau kontribusi dari penelitian yang dilakukan. Kajian penelitian yang relevan yaitu berisi ulasan peneliti terhadap bahan pustaka serta hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan tema dan topik penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya metode penelitian yaitu berisi mengenai teknik atau cara yang digunakan dalam melakukan penelitian. Dan sistematika pembahasan yang berisi mengenai struktur pembahasan penelitian yang dilakukan mulai dari bab 1 sampai dengan bab 5.

2. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab 2 landasan teori yaitu berisi mengenai deskripsi teori-teori yang dijadikan sebagai landasan dalam melakukan suatu penelitian. Teori ini juga yang akan membantu peneliti untuk dapat mempertajam pemikirannya mengenai berbagai hal yang dilakukan dalam suatu penelitian.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab 3 metode penelitian berisi mengenai penjelasan tentang teknik/cara yang digunakan dalam melakukan penelitian. Dalam metode penelitian memuat informasi tentang jenis, pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan, dan analisis data.

4. Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab 4 hasil penelitian berisi mengenai deskripsi hasil dari penelitian yang dibahas dan sudah

terorganisasi dengan baik sebagai hasil penelitian yang telah dituliskan. Dibahas dengan cara menginterpretasi serta menjelaskan temuan penelitian.

5. Bab 5 Penutup

Pada bab 5 penutup terdapat subbab kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan berisi mengenai pernyataan singkat peneliti tentang hasil penelitiannya yang berdasarkan pada analisis data dan juga temuan penelitian. Kemudian rekomendasi yaitu berisi mengenai saran-saran praktis dan teoritis. Bisa juga dalam hal ini peneliti mengemukakan rekomendasi tentang perlunya penelitian lanjutan dan implementasi temuan penelitian tersebut dalam pemecahan masalah praktis.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Teori Yang Digunakan

1. *Game Online*

Istilah *game online* sejatinya berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *game* dan *online*. Kata *game* menunjukkan sebuah permainan dan *online* berarti tersambung dengan jaringan internet.⁵⁷ Dapat dikatakan bahwa *game online* ialah *game* yang dalam memainkannya harus terhubung terlebih dahulu dengan internet agar penggunaannya dapat terhubung dengan pengguna lain dalam memainkan *game* yang sama. Menurut Aji *game online* ialah sebuah bentuk permainan yang mesti terhubung dengan koneksi internet. Dalam penggunaannya tidak terbatas pada perangkat yang digunakan (komputer, laptop, tablet, *smartphone*) semuanya dapat mengakses *game online* asalkan dapat terhubung dengan internet.⁵⁸

Game online sendiri berasal dari sebuah istilah yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), ialah jenis *game Role-Playing* dengan fasilitas multiplayer dimana ribuan pemain dari seluruh dunia dapat bermain di waktu yang bersamaan melalui sebuah server di komputer. Permainan tersebut sama halnya dengan *Role-Playing Game* yang dengan artian pemain dalam sebuah permainan. Terdapat berbagai tantangan serta kesempatan untuk bisa meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkan oleh pemain yang disuguhkan dalam MMORPG tersebut.⁵⁹

Game online juga didefinisikan menurut Burhan sebagai sebuah *game* komputer yang dapat dilakukan oleh multi pemain serta terhubung dengan jaringan internet. Dalam

⁵⁷Kimberly S.Young, *Kecanduan Internet (Panduan Konseling Dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123

⁵⁸Ardanareswari. A Pitaloka, "Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar," 2013, 1-12.

⁵⁹Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagian)*, edisi 16 (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), 136

hal ini biasanya dijadikan sebagai tambahan layanan suatu perusahaan yang bergerak di bidang jasa *online* ataupun dapat melalui perusahaan yang memang mengkhususkan menyediakan *game* didalamnya. Dua perangkat penting yang mesti dimiliki dalam memainkan *game online* ialah sebuah perangkat dengan spesifikasi memadai, bisa komputer atau sejenisnya dan juga *smartphone* serta hal penting kedua yaitu tersambung dengan internet.⁶⁰

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* sendiri dapat digambarkan sebagai suatu program permainan yang didalamnya menampilkan gambar-gambar menarik yang diinginkan oleh pemain dengan bantuan komputer dan dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, serta dalam waktu bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dengan bantuan sambungan melalui jaringan internet untuk dapat mengaksesnya.⁶¹

Berdasarkan pengertian *game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya yang dimaksud dengan *game online* ialah mengarah pada sejenis permainan yang mana pemainnya harus terhubung dengan jaringan internet agar dapat bermain dengan pemain lainnya dari seluruh dunia diwaktu yang bersamaan. Dalam *game online* pun pemain disuguhkan dengan tampilan gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan atau dijalankan oleh si pemain dan biasanya terdapat pula tantangan-tantangan yang harus dijalankan di dalam *game* tersebut serta kesempatan bagi si pemain untuk bisa meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Bahkan para pemain pun berlomba-lomba untuk bisa memperoleh *point* tertinggi atau posisi yang diinginkan dalam *game online* sebagai bentuk yang menunjukkan pemain tersebut menang atau kalah.

Secara psikologis *game online* mampumembangkitkan semangat para pemainnya untuk bisa mengalahkan pihak lawan. Jika dilihat dari segi sosiologis pun *game online* dapat dilakukan secara berkelompok, baik secara langsung seperti misalnya para pemain memang sudah saling mengenal

⁶⁰Andy Widhiya Bayu Kustiawan, Jangan Suka *Game Online* (*Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*), Cetakan 1 (Magetan, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019), 6

⁶¹Haditono, *Psikologi Perkembangan* (*Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*)2006, 131-132.

terlebih dulu semisal karena berasal dari satu sekolah yang sama. Apabila secara tidak langsung yaitu pemain memang tidak mengenal satu sama lain secara kontak fisik, hanya terbatas saat mereka melakukan permainan saat itu saja. *Game online* dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja asalkan penggunaanya terhubung dengan koneksi internet sehingga mengundang keasyikan tersendiri bagi penggunaanya dalam memperoleh kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut.⁶²

a. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Sejarah kemunculan *game online* berawal dari sebuah *game* yang ditujukan untuk 2 orang pemain yang mana *game* tersebut dibuat untuk tujuan pendidikan dan terus dikembangkan. Setelah itu di awal 1970, terciptalah Plato yaitu suatu sistem yang memiliki kemampuan *time-sharing* sehingga para penggunaanya bisa mengakses komputer dalam waktu yang bersamaan, yang tentunya hal ini mempermudah siswa dalam belajar secara *online*.⁶³ Kemudian selang 2 tahun berikutnya, hadir sebuah sistem berkemampuan grafik baru yang diciptakan untuk *multiplayer games* (*game* dengan banyak pemain) yaitu Plato IV⁶⁴.

Game online baru terlihat perkembangannya setelah tahun 1995 disaat pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) saat itu dihapuskan yang menjadikan akses domain dari internet menjadi lengkap⁶⁵. Kemudian pada 10 Desember 1980, Bartle Richard dan Roy Trubshaw menciptakan suatu pengembangan pertamanya yang disebut dengan MUD (*Multi-User Dungeon*) di Universitas *Essex*, Inggris. Walaupun kode MUD termasuk dalam hak cipta, namun Bartle cukup liberal dalam berbagi ke perguruan tinggi demi tujuan pendidikan.⁶⁶

⁶²Abu Ahmadi&Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, Revisi Cetakan I (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 106.

⁶³Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media Dan Budaya*, Edisi 1 (Jakarta: Erlangga, 2008), 352.

⁶⁴David R. Woolley, “*The Emergence of Online Community*,” *Social Media Archeology and Poetics*, 2016.

⁶⁵Aradhana Gupta, “Artikel NSFNET,” 1995, <http://informationsystems-trianandra.artsingo.com/en2/book-article-1100.html>.

⁶⁶Nur Fatimah, “Pengertian *Game Online*, Sejarah, Jenis Hingga Permainan Yang Ditandingkan Dalam E-Sport,” 2021, <https://appnesia.id>.

Akhir tahun 1983 terjadinya kebebasan akses MUD yang meningkat di universitas sampai akhirnya ke internet. Hal ini mengakibatkan ratusan salinan ilegal akhirnya didistribusikan ke seluruh penjuru dunia. Maka sejak saat inilah, banyak sekali perusahaan ataupun perorangan berlomba membuat *game online* untuk dimainkan baik *game* berbayar maupun gratis.⁶⁷

Perkembangan teknologi yang semakin berubah dari masa ke masa membawa dampak baik bagi dunia *game* yang sama-sama berkembang dengan sangat pesat, mulai dari *game* dengan jenis *console* sampai dengan berbagai macam *genre game* beredar luas pada saat itu. Terhitung jumlah pengguna *game* berbasis *online* dan *mobile* dari seluruh dunia mencapai hingga ratusan juta pengguna. Pada abad 21 ini, *game online* menjadi gambaran paling nyata atas pesatnya jaringan komputer dengan skala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet hingga terus berkembang sampai saat ini.⁶⁸ Apalagi *game online* sekarang ini sangat berbeda bila dibandingkan dengan *game online* yang telah diperkenalkan untuk pertama kali.

Pertama kalinya *game online* ditemukan pada tahun 1960 yaitu jauh sebelum boomingnya internet, yang mana diawali dengan kemunculan *game* simulasi perang. Setelah itu perkembangan *game online* dikenalkan dalam skala LAN (*Local Area Network*) dan dikenal dengan istilah *multiplayer* seperti misalnya *World of Warcraft*, *Age of Empires*, *Starcraft* yang kebanyakan dari mereka merupakan *game* bertipe RTS (*Real Time Strategy*) serta didukung dengan boomingnya warnet pada saat itu sehingga dikenal dengan sebutan *game multiplayer*.⁶⁹ Seiring bertambahnya jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia berdampak pada perkembangan *game online* yang semakin pesat. Adapun jumlah pengguna *smartphones* saat itu mencapai 177 orang serta 6,5 juta orang untuk pengguna *mobile gamer*.⁷⁰

⁶⁷ Ibid.

⁶⁸ Kompasiana, "Sejarah *Game Online* di Industri Android," 2019, <https://www.kompasiana.com>.

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Akbar Kurniawan et al., "Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat *Game Online* (Studi Kasus Di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang) Analysis of Changes in Social Behavior Due to Online Games (

Pada tahun 2001 *game online* pertama yang muncul di Indonesia merupakan *game* dengan jenis RPG (*Role Playing Game*) keluaran BolehGame yang bernama **Nexia**. *Game* tersebut biasa dimainkan secara multiplayer berbantuan grafik sederhana dengan basis 2D. *Game* ini juga merupakan *game* pertama di Indonesia yang mana dalam *game* tersebut para pemain dapat bermain *game* sekaligus melakukan chat bersama dengan pemain yang lain.⁷¹ *Game* dengan karakter imut kecil ini sukses tanpa adanya saingan karena mudah di install di komputer-komputer warnet yang memiliki spesifikasi internet didalamnya. Namun, sekitar tahun 2004 *game* ini resmi ditutup akibat lisensi *game* tersebut tidak diperpanjang.

Selanjutnya pada tahun 2002, muncul sebuah *game* yang terinspirasi dari sebuah komik yaitu **Redmoon** dan menjadi sebutan yang sama untuk *game* tersebut. *Game* ini diterima baik oleh masyarakat Indonesia. Redmoon juga bergenre sama seperti Nexia yaitu RPG (*Role Playing Game*) dan mengusung tema latar masa depan dengan level karakter mencapai 1000 yang menjadikan *game* ini lama untuk bisa dimainkan karena mempunyai tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Versi terbaru dari *game* ini pun menambahkan level maksimalnya menjadi angka 5000.⁷² Namun, tak lama setelahnya *game* tersebut ditutup pada tahun 2005.

Munculah sebuah *game* pada tahun 2003 – 2006 yang pada saat itu biasa disebut sebagai era Ragnarok. Pada saat inilah yang menjadikan era dimana para pemain *game online* menjadi kecanduan akan *game* yang sedang dimainkannya hingga rela menginap di sebuah warnet sehari-hari demi memainkan *game* tersebut. Saat itu Ragnarok Online menjadi sumber utama *game online* legendaris yang khusus dimainkan di PC.⁷³ Ragnarok Online sendiri merupakan *game* yang bergenre MMORPG dari developer LYTO yang didalamnya terdapat sistem *voucher* atau biasa disebut dengan P2P (*Pay to*

Case Study in Student Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang),” n.d., 1–5.

⁷¹“Perkembangan *Games Online* di Indonesia”, <https://www.ligagame.com>.

⁷²Mahyuddin, “Booming Dan Bikin Ketagihan, Begini Penampakan *Game Online* Generasi Pertama,” 2018, <https://makassar.tribunnews.com>.

⁷³Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2005), 165.

Play). Pembelian *voucher* tersebut dapat dilakukan apabila pemain ingin membeli *equipment* ataupun koin agar dapat memperkuat *hero* yang terdapat dalam *game* tersebut. Pada era ini juga terdapat *game online* P2P yang tidak kalah populer dari Ragnarok Online yaitu Xian Online dan Tantra Online⁷⁴.

Selain *game-game* diatas, di era ini juga BolehGame memperkenalkan kepada *gamer* seperti Gunbound, Getamped, dan juga O2Jam. Namun, seiring berhentinya pengoperasian dari BolehGame akhirnya *game-game* tersebut pun ditutup. Kemudian di tahun yang sama, muncul sebuah *game* yaitu Laghaim yang saat itu berkat kecanggihan grafiknya banyak menarik perhatian masyarakat, hanya saja *game* tersebut memerlukan spesifikasi komputer yang besar. Tahun 2003 juga menjadi tonggak kelahiran sebuah *game* bertipe MOBA yang booming pada saat itu. Salah satunya ialah DOTA Allstars keluaran dari mod Ward III, yang mana saat itu *game* tersebut dimainkan oleh 1 juta orang setiap harinya.⁷⁵

Pada tahun 2006 – 2007 merupakan awal revolusi *game online* di Indonesia, yang pada saat itu spesifikasi komputer haruslah mumpuni agar dapat mengakses kemunculan *game-game* MMORPG 3D yang memiliki kualitas grafik yang baik. Demi mengikuti tren memainkan *game* tersebut tak jarang para *gamer* dan warnet-warnet pun melakukan upgrade PC agar dapat mengaksesnya. Adapun *game-game* yang beredar pada saat itu seperti contohnya *Rising Force Online*, *Seal* serta *game online* non MMORPG seperti Pangya dan Ayodance.⁷⁶

Saat itu para ISP di Indonesia pun bersaing dalam menyediakan koneksi internet berkecepatan tinggi guna mendukung ramainya *game-game* MMORPG 3D demi kelancaran akses dari *game* tersebut. Istilah bisnis *game online* pun mulai marak pada saat ini, yang mana seorang *gamer* bisa dengan mudah memiliki penghasilan lewat transaksi barang ataupun uang maya di dalam *gamenya* dengan menggunakan uang asli. Cara lain seperti jual beli

⁷⁴ Ibid, 166.

⁷⁵ Tashia, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia,” 2017, <https://aptika.kominfo.go.id>.

⁷⁶ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), 5.

akun *game online* dengan kriteria tertentu pun dapat dijual dengan harga yang mahal.⁷⁷

Tahun 2008 semenjak adanya perubahan dari *game online* yang berubah menjadi *full 3D*, warnet-warnet khusus *game online* yang biasa disebut dengan *game center* mulai menjamur di lingkungan masyarakat. *Game center* tersebut dapat beroperasi sampai 24 jam dan rata-rata para penggunanya didominasi oleh anak sekolah. *Game center* sendiri banyak diminati karena keunikannya yang memperbolehkan penggunanya untuk menginap disana agar dapat memainkan *game* kesukaannya hingga berjam-jam.⁷⁸

Berlanjut di tahun 2009 yang dikenal dengan era MMOFPS, dimana menjadikan era baru bagi *genre game FPS (First Person Shooting)* yang dirilis oleh Gemscool yaitu Point Blank. Kemunculan Point Blank membawa perubahan karena belum adanya rival yang menjadikan para *gamer* MMORPG menuju MMOFPS. Istilah MOBA pun menjadi populer pada tahun ini bersamaan dengan cikal bakal kemunculan *game MOBA League of Legends (LoL)* bersama dengan Riot Games. Hingga tahun 2009 hanya 17 judul *game* MMORPG yang bertahan & beberapa tutup di tahun 2010.⁷⁹

Tahun 2011 menjadi awal kemunculan *game* terlaris *Counter Strike* yang bahkan sempat mengalahkan *game* sebelumnya yaitu *Point Blank*. *Counter Strike* sendiri hadir dalam versi *offline (LAN)* sehingga dalam bentuk *private server* (tanpa menggunakan internet) pun seseorang dapat memainkannya. Kemudian tahun 2013 muncul sebuah *game* yang populer dimainkan para *gamer* yaitu Ragnarok Online 2. Kehadirannya juga sekaligus menjadi pengobat rindu dari *game* Ragnarok awal serta dilanjutkan dengan kemunculan *Warcraft Dota*.⁸⁰

Seiring banyaknya penggunaan *smartphone* android dengan bantuan *google play store* menjadikan *game online* semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia. *Game Clash of Clans* bertema strategi yang dimainkan secara *massive online* ini mampu meraup *useryang* cukup banyak

⁷⁷ Ibid, 6-7.

⁷⁸ Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*.

⁷⁹ Hidayah, Ridwan. "Mengenang Kembali 5 Clan Besar yang Ramaikan Point Blank Indonesia", <https://duniagames.co.id>.

⁸⁰ M. Raka Santoso, *Sejarah dan Nama Game Online Pertama*, 2014, 82.

pada tahun 2015⁸¹. Disusul *game* dengan tema *action* seperti *Subway Surfers*, *Re-Volt*, serta *Candy Crush Saga* yang menjadi salah satu *game* terlaris sejak 2015 sampai sekarang. *Game* jenis simulasi *racing* seperti *Asphalt* juga menjadi primadona karena memiliki desain grafis yang mumpuni.

Beberapa *game* populer yang dimainkan seperti *Clash Royale* yang hampir sama dengan *Clash of Clans* juga mempunyai basis masa tersendiri. Salah satu *game* yang mencapai puncak ketenarannya pada saat itu ialah *Pokemon GO*, yang merupakan sebuah *game action* berbantuan fitur GPS dan AR (*Augmented Reality*) yang mengharuskan pemainnya berkeliling ke banyak tempat untuk menangkap monster yang diinginkan melalui petunjuk yang ada.⁸²

Sampai pada tahun 2017 – 2019 yang merupakan era MOBA dan *Battle Royale*. MOBA merupakan salah satu cabang *e-sport* yang digelar dari berbagai turnamen sampai ke internasional. Lahirnya genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ditandai dengan rilisnya *Vainglory* pada tahun 2014 dan dilanjutkan pada ketenaran *gameArena of Valor* (AOV) serta *Mobile Legends*.⁸³

Para *gamer* dari seluruh dunia telah merasakan fenomena *game* bergenre *Battle Royale*. Genre *game* dengan perpaduan antara *survival*, *multiplayer*, *shooter*, serta *open world* yang dikemas menjadi satu dalam sebuah *game*. *Battle Royale* mengharuskan para pemainnya untuk bertahan hidup dan tetap *survive* melawan pemain lainnya serta mencari perlengkapan untuk bertempur. Kesan menegangkan yang ditawarkan dalam *game* ini benar-benar menghadirkan keseruan tersendiri bagi penikmatnya, sehingga banyak digemari oleh kalangan anak muda. Contoh dari *game Battle Royale* terlaris adalah *PUBG*, *Free Fire*, dan *Fortnite*.⁸⁴

⁸¹Ali, “*Game Populer Yang Paling Banyak di Download di Android dan IOS.*”

⁸²Teguh Hartono, “*Perkembangan Game Online Di Indonesia,*” 2019.

⁸³“*Game Terpopuler di Indonesia dan Paling Sering Dimainkan di Smartphone*”, <https://kumparan.com>

⁸⁴ *Ibid.*

b. Tipe-Tipe Game Online

1) Berdasarkan Cara Memainkannya terbagi menjadi⁸⁵:

- a) RTS (*Real Time Strategy*) ialah *game* dengan genre khasnya berupa peperangan, dimana setiap pemain pasti mempunyai sebuah negara yang memiliki sumber daya (alam dan ekonomi) yang dikelola oleh si pemain itu sendiri. Pemain dapat mengatur strategi pasukan tempur yang diinginkan, serta komponen lain seperti halnya taktik dengan negara tetangga, pengaturan ekonomi, peningkatan keyakinan, hingga pengembangan pendidikan modern dapat dilakukan dalam *game* tersebut. Dalam RTS tidak mengenal kata giliran karena tiap pemainnya dapat memerintah atau mengatur pasukannya kapan saja. Contoh dari *game* ini misalnya *Warcraft*, *Age of Empires*, *Stronghold*.
- b) FPS (*First Person Shooter*) ialah *game* berupa tembak-menembak yang didalamnya memiliki tokoh karakter yang masing-masing tiap karakternya mempunyai kemampuan akurasi menembak dan reflek menembak yang berbeda-beda. *Game* ini biasanya menyertakan banyak pemain yang terbagi dalam beberapa tim untuk menjalankan misinya yaitu melumpuhkan musuh ataupun alien. Adanya senjata genggam jarak jauh merupakan salah satu ciri utama dalam genre *game* FPS. Contoh dari *game* ini misalnya *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Quake*, *Blood*, dll.
- c) RPG (*Role Playing Game*) ialah *game* dimana para pemain memainkan beberapa tokoh khayalan dan bekerja sama dalam menjalin sebuah cerita. Para tokoh-tokoh tersebut dipilih oleh pemain berdasarkan karakteristik dari tokoh itu sendiri, dan keberhasilan aksi bergantung pada sistem peraturan *game* tersebut. Umumnya di dalam RPG pemain tergabung menjadi 1 kelompok, dan lebih cenderung ke arah kolaborasi sosial ketimbang

⁸⁵Adhyatman Prabowo, "Jenis-Jenis *Game* Ditinjau dari Cara Memainkannya," 2010.

kompetisi. Contoh dari genre *game* ini misalnya Ragnarok, *Final Fantasy*, DOTA.⁸⁶

- d) *Life Simulation Games* ialah *game* berupa simulasi kehidupan yang didalamnya terdapat tokoh karakter yang memiliki tanggung jawab sebagai detektif beserta kemampuan fisik yang dimilikinya. Karakter tokoh tersebut menjalankan aktivitas layaknya manusia seperti halnya bekerja, belajar, merawat hewan, bersosialisasi dan lain sebagainya. Adapun lawan main dalam *game* ini dapat berupa karakter yang memerankan sebagai tetangga ataupun dengan bantuan komputer yang memiliki kecerdasan tinggi. Contohnya ialah *Second Life*, *SimLife*.
- e) *Constructions and Management Simulation Games* ialah sebuah *game* dimana pemainnya harus dapat membangun atau mensimulasikan proyek lengkap beserta fasilitas publik & pemerintah serta tetap memperhatikan sumber daya ekonomi dan juga kenyamanan penduduknya. Fasilitas tersebut seperti halnya gedung, taman, sekolah, rumah sakit, tempat ibadah, bandara, stasiun, bank, alat transportasi publik, dan lainnya. Contoh dari *game* ini misalnya *SimCity* dan *Caesar*.⁸⁷
- f) *Vehicle Simulations* ialah *game* yang mengharuskan pemainnya untuk dapat mensimulasi pengoperasian pada beberapa kendaraan yang terdapat dalam *game* seperti contohnya pesawat tempur, pesawat terbang, kendaraan perang, kereta ataupun kendaraan konstruksi. Contoh dari *game* ini misalnya *Tram*, *Orbiter*, dan *FlightGear*.
- g) *Game Aksi* ialah *game* yang bertemakan pertarungan antar pemain untuk bisa menyelesaikan sebuah misi seperti mengalahkan musuh, mengumpulkan objek-objek tertentu, bahkan menyelamatkan tokoh karakter lain. Tentunya *game* ini melibatkan tantangan fisik

⁸⁶Candra Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Cetakan 1 (Bouna Books, 2012), 125.

⁸⁷Ibid, 127.

pemain seperti halnya ketangkasan dan juga *refleks* dalam mengendalikan tokoh karakter tersebut.

- h) *Game* Petualangan ialah *game* yang biasanya diadopsi dari suatu novel ataupun film yang sangat populer. Dalam *game* petualangan biasanya diperankan oleh tokoh fiksi yang berperan dalam memecahkan sebuah kasus maupun misteri serta menyelamatkan karakter tokoh buatan.
- i) *Manager Simulation* ialah *game* yang dalam permainannya menjadikan seorang pemain untuk dapat mensimulasikan diri menjadi seorang *manager* di suatu *club* sepakbola. Contoh dari *game* ini adalah *Championship Manager*.
- j) MOBA (*Massive Online Battle Arena*) ialah *game* yang terdiri atas dua tim berlawanan dan pemain bertugas menjalankan satu karakter untuk dapat menghancurkan markas musuh. Tiap karakter yang dimainkan pastinya memiliki *skill* (peran) yang berbeda dan anggota tim harus bekerja sama untuk bisa memenangkan pertandingan. Genre MOBA merupakan perpaduan antara RTS (*Real Time Strategy*) dengan RPG (*Role Playing Game*). Contoh dari *game* MOBA adalah *Mobile Legends*.⁸⁸

2) Berdasarkan Teknologi Grafis terbagi menjadi:⁸⁹

- a) *Game* 2 dimensi, ialah *game* dengan penerapan teknologi grafisnya tidak memberatkan sistem atau dapat dikatakan ringan. Bila dibandingkan dengan *game* 3D kualitas gambar 2D biasanya kurang enak untuk dilihat, sehingga kebanyakan *game* sekarang menggunakan teknologi 2,5D dimana karakter *game* biasanya masih berbentuk 2D namun untuk lingkungan *game* terkait sudah berbentuk 3D.

⁸⁸Wicaksana, Teguh. "5 Genre *Game* yang Sering Dijadikan Ajang E-Sports", 2020. <https://games.grid.id>

⁸⁹ITBU, "Permainan Daring (*Online Games*)," in *Ensiklopedia Dunia*, n.d., <http://p2k.itbu.ac.id>.

b) *Game 3 dimensi*, ialah *game* dengan teknologi grafisnya yang dapat menggambarkan keadaan seperti wujud aslinya. Biasanya pemain dapat melihat keseluruhan isi dunia *games* yang ia mainkan karena *game 3D* memiliki *angle* (perpindahan kamera) hingga 360 derajat. Namun, sesuai dengan kualitas gambar yang dihasilkan, maka *game 3D* membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi.⁹⁰

3) Berdasarkan Cara Pembayaran terbagi menjadi:

a) *Pay to Play*, ialah kategori yang ditujukan untuk *game* yang dapat diinstal secara gratis, namun apabila pemain ingin membeli *item* langka dalam *game* tersebut maupun meningkatkan level secara cepat maka harus mengeluarkan biaya tambahan. Beberapa contoh dari *game* tersebut ialah *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Ghost Online*, dll.⁹¹

b) *Free to Play*, ialah kategori untuk *game* yang dapat dimainkan secara langsung tanpa adanya biaya tambahan apapun sehingga tidak memberatkan pemainnya. Namun, kekurangan dari *game* ini biasanya terdapat iklan yang muncul secara terus menerus saat *game* tersebut dimainkan. Contoh dari *game* tersebut ialah *Crossfire*, *Subspace*, *Travian*, *Anarchy Online*, dll.⁹²

c. Dampak Positif *Game Online*

Dampak yang dapat ditimbulkan dari *game online* bisa berupa dampak positif maupun negatif. Adapun beberapa dampak positif *game online* diantaranya:

1) Kemampuan Koordinasi & Motorik

Dalam bermain *game online* kemampuan koordinasi tangan, mata serta motorik pemain akan terlatih dengan sendirinya ketika seseorang bermain *game online*. Terutama dalam *genre* tembak menembak, dimana pemain harus mempertimbangkan hal-hal kecil seperti melacak posisi, kecepatan, dan juga

⁹⁰ Ibid.

⁹¹ Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*.

⁹² ITBU, "Permainan Daring (*Online Games*)."

senjata yang ditujukan.⁹³ Hal tersebut perlu diperhatikan serta membutuhkan kemampuan koordinasi dan juga kemampuan visual yang baik.

2) Melatih Kerjasama Yang Baik

Ketika seseorang bermain *game online* maka saat itu juga ia dihadapkan langsung dengan banyak sekali rintangan yang harus diselesaikan untuk bisa memenangkan pertandingan. Terutama untuk permainan yang membutuhkan kerjasama tim yang baik. Maka untuk bisa menyelesaikan itu semua pemain harus melibatkan kerjasama dengan pemain yang lain.

3) Menambah Teman

Dewasa ini semakin banyak orang yang hobi bermain *game online*. Terutama untuk kalangan pelajar, sangat mudah bagi mereka mencari teman dalam permainan *online* ini. Dengan bermain *game online* seseorang bisa menambah banyak teman, apalagi jika orang tersebut memainkannya di sebuah rental *game* atau *game center* yang kemungkinan besar jumlah teman yang dikenal akan lebih banyak.⁹⁴

4) Mengurangi Stres

Umumnya stres dapat dialami oleh orang dewasa, tetapi tidak menutup kemungkinan anak-anak pun dapat mengalaminya. Biasanya stress pada anak muncul akibat adanya tuntutan atau harapan yang besar dari orang tua namun mereka tidak menyukainya, contohnya terkait belajar dan hobi. Bagi mereka bermain *game online* dapat menjadi pilihan untuk melepaskan tekanan serta mengurangi tingkat stress.

5) Pola Pikir Menjadi Cepat

Tentunya pola pikir sangat dibutuhkan dalam bermain *game online*. Biasanya *game* bergenre strategi yang bisa melatih pola pikir pemainnya menjadi cepat, karena dalam *game* tersebut otak manusia akan dirangsang sehingga mampu berpikir

⁹³Silvia Y. Trisnani, Risca P. & Wardani, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE*, Cetakan 1 (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018), 8.

⁹⁴Ibid, 9.

dengan cepat, khususnya cepat dalam pengambilan keputusan.

- 6) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing
Secara tidak langsung *game online* mampu meningkatkan kemampuan bahasa asing seseorang, karena penggunaan bahasa Inggris yang terdapat pada kebanyakan *game* saat ini. Mau tidak mau para *gamers* haruslah mengerti bahasa asing yang terdapat dalam *game* yang dimainkannya tersebut. Hal inilah yang membuat *game online* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing seseorang.⁹⁵

d. Dampak Negatif *Game Online*

- 1) Mengakibatkan Kecanduan
Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila orang tersebut memainkannya secara berlebihan. Kecanduan tersebut sangat berbahaya jika dibiarkan, karna dapat menyebabkan orang yang kecanduan tersebut menjadi lupa akan tanggung jawab atas kegiatan yang harus ia lakukan. Bahkan yang paling parah bisa saja seseorang sampai malas untuk makan akibat kecanduan sebuah *game*.⁹⁶
- 2) Timbulnya Rasa Malas
Dampak negatif yang kedua dari *game online* ialah timbulnya rasa malas seseorang yang diakibatkan dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas, maka akan sulit baginya untuk bisa melakukan aktivitas fisik yang lain. Mereka hanya fokus pada *game* yang mereka mainkan, sehingga pekerjaan lain biasanya akan terbengkalai.⁹⁷
- 3) Pola Tidur Yang Buruk
Biasanya para *gamer* akan bermain *game online* hingga waktu yang tidak dapat ditentukan. Tak jarang pemain yang mengalami kekurangan tidur akibat terlalu asyik bermain *game online*. Padahal tidur merupakan salah satu kebutuhan primer manusia. Hal ini tentunya sangat membahayakan kesehatan

⁹⁵TIM ILNA Learning Center, *Super Games* (Bandung: Sygma Publishing, 2018).

⁹⁶S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online* (Jakarta: Bahana, 2008), 80-81.

⁹⁷Ibid, 82.

terutama pada anak-anak, yang mana memerlukan waktu tidur 8 – 10 jam per hari.⁹⁸

- 4) Pemicu Perilaku Kekerasan
Banyak sekali *game online* yang didalamnya menyelipkan unsur-unsur kekerasan dalam permainan, salah satu yang paling mencolok ialah *game* dengan genre peperangan yang dapat mempengaruhi psikologi & kognitif para pemainnya. Terutama di kalangan anak-anak yang dapat memicu perilaku agresif, kesulitan dalam mengontrol emosi, hingga mengalami perubahan struktur otak.⁹⁹
- 5) Prestasi Akademik Menurun
Penelitian menunjukkan bahwasanya semakin banyak waktu yang dihabiskan anak untuk bermain *game*, maka prestasi di sekolah pun semakin buruk. Efek kecanduan akan *game online* memberikan dampak negatif terhadap prestasi akademik anak yang cenderung menurun, selain itu biasanya anak juga lupa akan tanggung jawabnya sebagai anak yaitu belajar dan juga membantu orangtua.¹⁰⁰
- 6) Penyebab Isolasi Sosial
Dampak yang ditimbulkan apabila anak terlalu sering bermain *game online* ialah anak terisolasi dari sosial. Hal ini karena anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam hidupnya, misalnya anak cenderung lebih sedikit untuk berkumpul dengan keluarga, serta perlahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal seorang anak. Biasanya ia mengabaikan hubungan sosial dengan teman sebayanya yang menyebabkan kehidupannya menjadi tak terkendali.
- 7) Kesehatan Terganggu
Tak bisa dipungkiri aktivitas *game online* tentunya dapat menyebabkan terganggunya kesehatan jika dilakukan secara berlebihan. Efek kesehatan yang merugikan ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa saja, melainkan dapat juga terjadi pada anak-anak

⁹⁸Trisnani, Risca P. & Wardani, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE*.

⁹⁹Ibid, 11.

¹⁰⁰Syekh Muhammad Al Munnajid, *Bahaya Game* (Solo: PT Aqwan Media Profetika, 2016), 136.

seperti contohnya obesitas, gangguan postural, kejang, gangguan otot dan rangka, kompresi saraf, dan *carpal tunnelsyndrome*.¹⁰¹

8) Kerugian Finansial (Boros)

Ketika seseorang ingin bermain *game online*, pasti memerlukan pengeluaran mulai dari hal kecil seperti membeli paket data internet, bahkan bisa sampai menghabiskan dana hingga jutaan rupiah hanya demi mempunyai peralatan *game* ataupun merakit PC *gaming* bagi mereka yang sudah sangat kecanduan. Hal ini tentunya sangat berbahaya jika dibiarkan, karna perilaku konsumtif anak sudah dibiasakan sejak dini yang timbul secara tidak sadar dari kebutuhan akan keinginan untuk terus bisa bermain *game online* favoritnya. Perilaku boros tersebut lama kelamaan dapat membuat anak kehilangan kendalinya jika tidak terpenuhi sehingga bisa memicu tindakan berbohong dalam diri anak.¹⁰²

2. Kebiasaan Belajar

a. Pengertian Kebiasaan Belajar

Kebiasaan adalah cara bertindak seseorang yang didapat melalui belajar yang dilakukan berulang-ulang, hingga pada akhirnya menetap atau bersifat otomatis. Kebiasaan dapat berlangsung terus menerus, karena kebiasaan ini dalam melakukannya tidaklah memerlukan konsentrasi perhatian serta pikiran seseorang.¹⁰³

Menurut Djaali, “Kebiasaan belajar ialah teknik ataupun cara yang bersifat menetap dalam diri siswa ketika ia menerima pelajaran di sekolah, mengerjakan tugas, membaca buku, serta pengaturan waktu dalam menyelesaikan suatu kegiatan”.¹⁰⁴ Pembiasaan dalam proses belajar juga didalamnya meliputi pengurangan perilaku yang tidak dibutuhkan, karena proses pengurangan tersebut munculah sebuah pola tingkah laku yang cenderung menetap.

¹⁰¹ Ibid, 137.

¹⁰² Trisnani, Risca P. & Wardani, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE*, 11.

¹⁰³ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Edisi 1 Ce (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 128.

¹⁰⁴ Ibid.

Pada umumnya kebiasaan belajar bisa didefinisikan sebagai perilaku yang otomatis dilakukan seorang siswa dalam menunjang proses belajarnya. Lebih lanjut Aunurrahman menyatakan bahwa kebiasaan belajar ialah perilaku belajar pada seseorang yang sudah menetap atau tertanam dalam waktu yang lama sehingga menimbulkan ciri pada aktivitas belajarnya.¹⁰⁵

Kebiasaan yang dilakukan membawa pengaruh penting dalam sebuah proses belajar seseorang. Muhibbin Syah mengatakan bahwasanya kebiasaan belajar ialah tingkah laku siswa yang dilakukan secara teratur & berulang-ulang dalam belajar agar mencapai tujuan yang diinginkannya.¹⁰⁶

Slameto mengemukakan, “Kebiasaan belajar biasanya diperoleh lewat cara-cara yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar”. Lebih lanjut Slameto, mengemukakan bahwasanya kebiasaan belajar yang dapat mempengaruhi belajar diantaranya: membuat jadwal & pelaksanaannya, membaca serta membuat catatan, mengulang bahan pelajaran yang telah dipelajari, berkonsentrasi serta mengerjakan tugas.¹⁰⁷

Menurut Liang Gie, “Kebiasaan belajar ialah segenap perilaku yang mana perilaku tersebut ditunjukkan secara ajeg dari waktu ke waktu dalam suatu rangka pelaksanaan pembelajaran”. Kebiasaan belajar bukanlah bakat alami yang dimiliki oleh seseorang atau faktor bawaan, melainkan perilaku seseorang yang dipelajari secara sengaja dan dalam keadaan sadar yang dilakukan selama beberapa waktu. Kebiasaan belajar itu sering diasumsikan sebagai perilaku yang terbiasakan hingga dapat terlaksana secara spontan tanpa memerlukan kesadaran sebagai tanggapan otomatis terhadap proses belajar.¹⁰⁸

¹⁰⁵Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Cetakan 4 (Bandung: ALFABETA, 2010), 185.

¹⁰⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 120.

¹⁰⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 82.

¹⁰⁸The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien*, Jilid I-II (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995), 192.

Sementara itu pendapat Syah menyatakan bahwa, “Kebiasaan belajar ialah sebuah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau proses perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang sebelumnya sudah ada”¹⁰⁹. Pendapat lain dikemukakan Sudjana, “Keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah ataupun di rumah tergantung pada kebiasaan belajar yang teratur serta berkesinambungan”.¹¹⁰

Seseorang yang memiliki keinginan untuk memperoleh prestasi belajar yang baik pastinya ia akan menerapkan kebiasaan belajar yang positif dalam dirinya. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan tersebut dapat kita simpulkan bahwasanya kebiasaan belajar merupakan suatu perilaku belajar yang melekat secara sengaja di dalam diri seseorang yang dilakukan secara berulang-ulang atau terus menerus sehingga menjadikannya sebagai suatu kebiasaan dalam suatu proses belajar.

b. Aspek dan Macam-Macam Kebiasaan Belajar

Dalam kebiasaan belajar menurut Nasution terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan misalnya target atau rencana kerja yang rinci akan lebih baik dibandingkan yang besar (ambisius), hadiah atau *rewards* atas hasil yang dicapai guna memperkuat semangat & minat belajar, ketepatan waktu belajar, mengorganisasi bahan belajar, serta penyempurnaan program belajar yang sesuai dengan kebutuhan.¹¹¹

Menurut Brown & Holtzman sebagaimana telah dikutip oleh Prayitno terdapat beberapa aspek kebiasaan belajar diantaranya:¹¹²

- 1) Cara/langkah siswa dalam mengerjakan tugasnya di sekolah, yaitu ketika guru memberi tugas kepada siswa agar dapat dipelajari kembali materi yang

¹⁰⁹Syah, *Psikologi Belajar*, 118.

¹¹⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 129.

¹¹¹Noehi dkk Nasution, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Dikti Dipdikbud, 1993), 80.

¹¹²Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999), 282.

telah dipelajarinya, sehingga siswa akan lebih paham terkait materi tersebut.

- 2) Kebiasaan dalam melakukan kegiatan belajar, yaitu dengan cara membiasakan belajar secara teratur serta membuat jadwal belajar.
- 3) Sikap kepada guru yaitu adanya sikap patuh & menghormati perintah guru dan juga menghargai guru ketika sedang menjelaskan materi pelajaran.
- 4) Sikap menerima pelajaran yaitu dengan cara memperhatikan, mendengarkan penjelasan guru dan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

Djaali membagi kebiasaan belajar ke dalam dua aspek diantaranya:¹¹³

- 1) *Delay Avoidance* merujuk pada ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas akademis, menjauhkan diri dari segala hal yang dapat membuat tertundanya penyelesaian tugas, serta menghindari rangsangan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar. Berikut ini adalah penjelasan terkait *Delay Avoidance*:
- 2) Ketepatan waktu penyelesaian tugas. Salah satu bentuk sikap siswa dalam menghargai waktu ialah ketika ia menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan. Sikap menghargai waktu menggambarkan seseorang dalam berperilaku teratur terhadap waktu yang dimiliki, tidak menyia-nyaiakan kesempatan, serta tidak menunda pekerjaan/tugas dan biasanya menggunakan waktunya untuk hal-hal yang bermanfaat.
- 3) Menjauhkan diri dari segala hal yang memungkinkan tertundanya tugas-tugas. Ketidaksiapan individu dalam menggunakan waktu secara efektif ditandai dengan seringnya mengulur-ulur waktu, menunda pengerjaan tugas, dan kewajiban belajar. Pada bidang psikologi istilah prokrastinasi diartikan sebagai perilaku menunda-nunda. Adanya penundaan dalam penyelesaian tugas bagi siswa sebenarnya dapat menghambat proses belajar siswa itu sendiri.

¹¹³Djaali, *Psikologi Pendidikan*, 128.

- 4) Menghindari rangsangan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar.

Slameto mengatakan bahwasanya konsentrasi ialah pemusatan pikiran seseorang terhadap suatu hal dengan cara menyampingkan hal lain yang tidak ada hubungannya dengan hal tersebut.¹¹⁴ Misalnya ketika belajar, seseorang harus berkonsentrasi pada suatu mata pelajaran tanpa memikirkan hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.

- 5) *Work Methods* merujuk pada penggunaan prosedur (langkah) belajar efektif, efisiensi waktu dalam mengerjakan tugas-tugas, serta keterampilan belajar. Berikut ini adalah penjelasan terkait *Work Methods*:

- a) Penggunaan prosedur belajar efektif & efisiensi dalam mengerjakan tugas.

Prosedur belajar yang dimaksud disini ialah: membuat daftar tugas yang mesti dikerjakan, menentukan waktu luang untuk mengerjakan tugas, serta memeriksa atau mengoreksi kembali pekerjaan yang telah dikerjakan.

- b) Keterampilan belajar

Sisca Folastris mengatakan bahwa keterampilan belajar ialah keahlian yang diperoleh seseorang dari sebuah proses latihan secara terus menerus yang didalamnya mencakup 3 aspek yaitu afektif, kognitif dan juga psikomotor.¹¹⁵ Prosedur peningkatan dari keterampilan belajar dapat dilakukan dengan membuat catatan ketika guru sedang mengajar, membuat rangkuman dari materi/bahan yang dipelajari, serta mengerjakan soal-soal latihan.¹¹⁶

Adapun kebiasaan belajar menurut Liang Gie¹¹⁷ terbagi atas dua macam yaitu, yang pertama ialah

¹¹⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 82.

¹¹⁵Sisca Folastris, "Konselor Jurnal Ilmiah Konseling" 2, 1 (2013).

¹¹⁶Mudasir, *Psikologi Pendidikan* (Riau: STAI Nurul Falah, 2015),

¹¹⁷Gie, *Cara Belajar Yang Efisien*, 192.

kebiasaan belajar yang baik dan kedua ialah kebiasaan belajar yang buruk. Kebiasaan belajar yang baik biasanya mempermudah siswa dalam menguasai bahan/materi pelajaran, tercapainya kemajuan belajar, serta sukses dalam prestasi belajar di sekolah. Sedangkan, kebiasaan belajar yang buruk dapat mempersulit siswa memahami bahan/materi pelajaran, terhambatnya kemajuan belajar, dan berujung gagal dalam prestasi belajar di sekolah.

Ebbinghaus dalam Mustaqim mengemukakan bahwa akan lebih efektif apabila waktu belajar seseorang dibuat menjadi periode yang mana disusun secara terencana, misalnya belajar tiap 6 jam sehari akan lebih efektif jika diubah menjadi 3 hari dengan waktu 2 jam setiap harinya. Jadi, waktu belajar yang terbagi tersebut akan lebih efektif jika dibandingkan dengan belajar secara sekaligus dalam satu waktu.¹¹⁸

Menurut Slameto kebiasaan belajar yang baik itu misalnya siswa membuat jadwal & pelaksanaan yang sesuai, membaca serta membuat catatan yang jelas, mengulang materi pelajaran yang dipelajari, memiliki konsentrasi yang baik, dan juga dapat mengerjakan tugas tepat pada waktunya. Sedangkan kebiasaan belajar yang buruk seperti belajar sambil tiduran, belajar sambil mengobrol & makan makanan kecil, membaca sambil mengerakkan bibir atau bersuara, belajar sambil menonton TV atau mendengarkan radio.¹¹⁹

Aunurrahman menjelaskan bahwasanya bentuk belajar yang kurang baik pada siswa misalnya, belajar yang tidak teratur (daya tahan belajar rendah), belajar hanya ketika menjelang ujian, tidak mempunyai catatan belajar yang jelas, tak terbiasa dalam membuat ringkasan atau rangkuman, kurangnya motivasi untuk memperkaya bahan/materi pelajaran, suka menyalin pekerjaan temannya, kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas, serta sering datang terlambat.¹²⁰

¹¹⁸Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2008), 79.

¹¹⁹Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 86.

¹²⁰Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, 185.

Tabel 2.1 Kebiasaan Belajar Baik dan Buruk

No	Kebiasaan Belajar Baik	Kebiasaan Belajar Buruk
1	Belajar dengan teratur setiap hari	Jarang atau bahkan tidak belajar sama sekali
2	Menyiapkan keperluan belajar di malam hari sebelum esok hari berangkat ke sekolah	Tidak menyiapkan keperluan belajar di malam hari, sehingga terkadang ada saja hal yang tertinggal
3	Sudah ada di dalam kelas sebelum pelajaran dimulai	Suka terlambat hadir di kelas
4	Terbiasa belajar sampai paham dan tuntas (tidak mudah lupa)	Belajar tanpa memahami materinya, sehingga mudah terlupakan
5	Terbiasa mengunjungi perpustakaan guna menambah bacaan ataupun sekedar mencari referensi.	Jarang mengunjungi perpustakaan, terkadang tidak tahu cara menggunakan ensiklopedi/karya acuan lainnya.

Sumber: *Liang Gie (1995:193)*

c. Indikator Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar seseorang jelas berbeda antara satu dengan yang lain. Slameto menguraikan beberapa indikator kebiasaan belajar yang dapat mempengaruhi belajar sebagai berikut:¹²¹

- 1) Pembuatan jadwal beserta pelaksanaannya
- 2) Membaca serta membuat catatan
- 3) Mengulangi bahan/materi pelajaran
- 4) Konsentrasi
- 5) Mengerjakan tugas.

Selanjutnya terdapat beberapa indikator kebiasaan belajar yang baik menurut Nana Sudjana, diantaranya:¹²²

- 1) Cara Mengikuti Pelajaran

Salah satu bagian terpenting dari suatu proses belajar ialah bagaimana seorang siswa dalam mengikuti

¹²¹Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 82.

¹²²Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 165-173.

pelajaran di sekolah, dimana siswa dituntut untuk bisa menguasai materi pelajaran yang diberikan guru. Apabila guru memberikan PR (pekerjaan rumah), ada baiknya jika mengajak teman untuk berdiskusi terkait pokok-pokok dari tugas yang diberikan.

2) Cara Belajar Mandiri di rumah

Tugas pokok setiap siswa salah satunya ialah belajar mandiri di rumah. Hal utama yang perlu diperhatikan adalah keteraturan belajar, artinya siswa itu harus mempunyai jadwal belajar walaupun waktunya terbatas. Maksudnya bukan dilihat dari lamanya belajar melainkan kebiasaan teratur serta rutin dalam belajar setiap harinya walaupun dengan waktu/jam yang terbatas.

3) Cara Belajar Kelompok

Terkadang belajar sendiri di rumah kerap kali menimbulkan kejenuhan dan kebosanan. Untuk mengatasi hal itu perlu adanya variasi cara belajar seperti halnya belajar kelompok yang bisa dilakukan di sekolah, rumah, atau di tempat lain yang dirasa nyaman untuk belajar. Banyak manfaat dari belajar bersama atau kelompok ini dikarenakan pikiran banyak orang akan lebih baik jika dibandingkan dengan pikiran satu orang.

4) Mempelajari Buku Teks

Sudah keharusan bagi siswa untuk membaca buku pelajaran karena buku merupakan sumber ilmu. Budaya membaca buku perlu diterapkan oleh siswa supaya siswa dapat memahami materi pelajaran, bahkan lebih baik lagi jika siswa sudah lebih dulu membaca materi pelajaran sebelum dijelaskan oleh guru di kelas.

5) Menghadapi Ujian

Hal yang menakutkan bagi siswa di sekolah salah satunya ialah menghadapi tes, ulangan maupun ujian. Biasanya timbul rasa cemas bagi mereka yang kurang siap dalam mengikuti ujian. Bagi mereka yang sudah mempersiapkan diri sejak awal, ujian bukan menjadi suatu hal yang ditakutkan. Ujian akan terasa mudah apabila siswa sudah menerapkan cara atau kebiasaan belajar yang baik. Oleh karena itu, ujian tidak lagi

menjadi suatu hal yang menakutkan yang bisa menimbulkan kekhawatiran melainkan sebaliknya.¹²³

Menurut Sumadi Suryabrata terdapat cara belajar yang bisa dijadikan indikator kebiasaan belajar yaitu menyusun jadwal belajar yang efektif, kontinuitas seseorang dalam belajar, belajar mandiri terlepas dari jam pelajaran di sekolah, mengalokasi waktu belajar, penyediaan waktu belajar serta waktu untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah.¹²⁴

Sedangkan menurut Astri Megasari yang dikutip oleh Anjarini Yustiningrum mengatakan bahwasanya terdapat beberapa indikator kebiasaan belajar yang baik yaitu seperti menentukan suatu target yang ingin dicapai, mengadakan rencana belajar, belajar dengan rutin setiap hari, mengulangi materi pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas tepat waktu serta membuat catatan¹²⁵.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, indikator kebiasaan belajar yang dijadikan acuan dalam penelitian ini yaitu indikator menurut Slameto yang terdiri atas pembuatan jadwal & pelaksanaannya, membaca serta membuat catatan, mengulangi bahan/materi pelajaran, konsentrasi, serta mengerjakan tugas. Berikut adalah sub indikator yang tercermin dari indikator kebiasaan belajar menurut Slameto:

- a. Pembuatan jadwal & pelaksanaannya
 - 1) Membuat jadwal belajar di rumah
 - 2) Belajar rutin atau teratur sesuai jadwal
- b. Membaca dan membuat catatan
 - 1) Membaca buku pelajaran
 - 2) Membuat catatan dari buku pelajaran yang telah dibaca
- c. Mengulangi bahan/materi pelajaran
 - 1) Mempelajari kembali materi yang dijelaskan guru di rumah

¹²³ Ibid, 173.

¹²⁴ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), 85.

¹²⁵ Anjarini Yustiningrum, "Studi Korelasional Antara Kebiasaan Belajar, Motivasi Berprestasi, Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Di Gugus Hasanudin Kecamatan Argomulyo" (FKIP UKSW, 2009), 28.

- 2) Membaca buku catatan pelajaran yang sudah dijelaskan guru
- d. Konsentrasi
 - 1) Fokus dalam memperhatikan penjelasan guru terkait materi pelajaran hari itu
 - 2) Tidak melakukan aktivitas yang dapat mengganggu konsentrasi belajar
- e. Mengerjakan tugas
 - 1) Mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya
 - 2) Tidak mencontek ketika mengerjakan tugas

d. Manfaat Kebiasaan Belajar

Donald A. Laird yang dikutip oleh The Liang Gie mengatakan bahwa terdapat beberapa manfaat kebiasaan belajar diantaranya:¹²⁶

1) Penghematan Waktu

Kebiasaan berguna dalam menghemat waktu seseorang dalam mengerjakan sesuatu atau ketika memakai pikiran. Penghematan waktu diartikan sebagai tersedianya waktu luang untuk belajar. Tak hanya itu, ketika seseorang sudah memiliki kebiasaan belajar maka ia memanfaatkan waktu yang ia punya untuk terus belajar sehingga menjadikan momentum yang kuat kedepannya dalam pembelajaran.

2) Meningkatkan Efisiensi Manusia

Kebiasaan belajar yang sering dilakukan secara langsung dapat membebaskan pikiran sehingga bisa digunakan untuk tujuan lain pada waktu yang sama.

3) Menjadikan Seseorang Lebih Cermat

Kegiatan yang sudah tertanam di dalam pikiran seseorang kemudian orang tersebut terbiasa dalam melakukannya, biasanya akan terlaksana dengan cermat dibandingkan yang belum terbiasa.

4) Membantu Seseorang Menjadi Ajeg

Kebiasaan belajar yang baik akan menjaga kondisi belajar seseorang. Tak hanya itu, mental, emosi, serta semangat belajar bisa lebih terkendali karna adanya situasi belajar yang tertata dengan baik.

¹²⁶Gie, *Cara Belajar Yang Efisien*, 194.

Tentunya kebiasaan belajar ini sangat berperan dalam menentukan aktivitas belajar anak. Menurut Fitriani Nur, “Kebiasaan belajar positif sangat erat kaitannya dengan motivasi dan minat seseorang. Maka dari itu, biasanya seorang anak yang memiliki kebiasaan belajar yang positif akan terlihat lebih aktif serta memperoleh hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan anak yang memiliki kebiasaan belajar yang cenderung negatif”¹²⁷.

Kebiasaan belajar yang baik sangat menentukan keberhasilan seorang anak dalam memperoleh ilmu disaat belajar. Setiap siswa pastinya mempunyai kebiasaan belajar dengan caranya masing-masing. Kebiasaan belajar diharapkan dapat memberikan perubahan dalam diri siswa, dari yang awalnya tidak paham menjadi paham. Demikian juga untuk hal sikap, belajar berguna dalam membangun sikap positif terhadap sesuatu.

e. **Faktor Yang Mempengaruhi Kebiasaan Belajar**

Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kebiasaan belajar seseorang. Menurut Yusuf ada dua faktor yang bisa mempengaruhi kebiasaan belajar seseorang yaitu faktor intern & faktor ekstern yang biasanya dikembangkan lewat latihan, pemahaman, perasaan, serta keyakinan tentang manfaat belajar.¹²⁸

Menurut Sularti terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi kebiasaan belajar seseorang yaitu faktor yang berasal dari dalam individu dan dari luar individu.

1) Faktor dari dalam diri individu seperti:¹²⁹

a) Motivasi, minat, serta cita-cita. Umumnya siswa yang tidak memiliki cita-cita atau motivasi biasanya memiliki kebiasaan malas untuk belajar serta sering tidak masuk sekolah.

b) Pengendalian diri & emosi. Biasanya penyebab siswa sering malas atau membolos itu karena adanya ajakan dari teman, perasaan takut, serta tidak suka kepada guru. Hal itu disebabkan karna

¹²⁷ “Manfaat Kebiasaan Belajar”, <http://materiinside.blogspot.com>.

¹²⁸ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 56.

¹²⁹ Sularti, *Program Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Sikap dan Kebiasaan Belajar Siswa* (Bandung: SPS PBK UPL, 2008), 33-35.

kurangnya pengendalian diri serta emosi yang kurang stabil.

c) Kelemahan fisik, panca indera, serta kecacatan lain. Siswa yang mempunyai kekurangan pada fisiknya kurang bisa berkembang secara normal sehingga memungkinkan dalam memiliki sikap & kebiasaan belajar yang kurang baik, biasanya siswa kurang percaya diri (ingin diperhatikan), atau bahkan sebaliknya (bersikap sombong) hanya untuk menutupi kekurangannya.

d) Kelemahan mental seperti halnya kecerdasan atau intelegensi, dan bakat khusus.

2) Faktor dari luar diri individu seperti:

a) Sikap guru. Sikap guru yang dimaksud ialah seperti guru yang kurang memahami kondisi siswanya, guru yang tidak adil, guru yang kurang memberikan perhatian kepada siswa yang kurang cerdas (memiliki gangguan emosi), dan guru yang sering memarahi siswa karna tidak mengerjakan tugas.

b) Keadaan ekonomi orang tua. Penyebab siswa tidak masuk sekolah salah satunya ialah tidak memiliki biaya transport ke sekolah apabila lokasinya jauh, siswa tidak mengerjakan tugas karna tidak mempunyai LKS, dan siswa mengalami kesulitan belajar di rumah akibat tidak mempunyai buku paket (kelengkapan belajar) lainnya.

c) Kasih sayang & perhatian orang tua. Biasanya siswa yang terlahir dari keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) sering menjadi penyebab siswa malas untuk belajar karena kurangnya kasih sayang & perhatian orang tua.

Sedangkan Alex Sobur mengatakan bahwasanya terdapat dua faktor yang menjadi penyebab kebiasaan belajar seseorang diantaranya:¹³⁰

a. Faktor Endogen ialah semua faktor yang ada dalam diri individu yang meliputi:

¹³⁰Alex Sobur, *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2003), 244-250.

- 1) Faktor biologis terdiri atas faktor kesehatan & cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis terdiri atas faktor intelegensi, minat, perhatian, bakat, serta emosi.
- b. Faktor Eksogen ialah semua faktor yang berasal dari luar diri individu yang meliputi:
- 1) Faktor lingkungan keluarga yaitu orang tua, suasana rumah, serta kondisi ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor lingkungan sekolah yaitu guru, staf administrasi, serta teman sekelas.
 - 3) Faktor lingkungan masyarakat yaitu aktivitas anak di masyarakat, pengaruh pergaulan teman yang kurang baik, ataupun corak lingkungan sekitar yang kurang mendukung.

Berdasarkan atas pemaparan diatas, banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi kebiasaan belajar seseorang. Oleh karena itu, kebiasaan belajar anak harus diarahkan dengan baik supaya bisa terbentuk sebuah perilaku belajar yang positif. Faktor yang sangat mempengaruhi kebiasaan belajar seorang anak ada pada dorongan & bimbingan orang tua, guru, serta orang-orang terdekat anak tersebut.

f. Pembentukan Kebiasaan Belajar Yang Baik

Melihat dari berbagai pengertian kebiasaan belajar diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kebiasaan belajar itu bisa didapat secara sengaja maupun tidak sengaja. Maka kebiasaan itu bisa juga terbentuk lewat saran-saran yang dilakukan demi bisa mendapatkan kebiasaan belajar yang baik.

Berikut ini beberapa saran yang telah dikemukakan Crow and Crow dalam Ngalim Purwanto secara singkat untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu: (1) Memiliki tujuan belajar yang pasti, (2) Rencanakan jadwal & tempat belajar yang memadai, (3) Menyelingi belajar dengan istirahat teratur, (4) Menggunakan metode pengulangan dalam hati selama belajar, (5) Membuat rangkuman/catatan-catatan yang rapi, (6) Mengadakan penilaian terhadap kesulitan bahan untuk dapat dipelajari secara lanjut, (7) Menyusun dan membuat pertanyaan yang tepat, grafik, serta bahan ilustrasi lainnya, (8) Biasakan dalam membuat kesimpulan/rangkuman, (9)

Belajar menggunakan kamus sebaik mungkin serta teliti akan pendapat beberapa pengarang, (10) Menganalisis kebiasaan belajar yang biasa dilakukan serta mencoba memperbaiki kelemahannya.¹³¹

Seorang siswa haruslah menerapkan cara atau kebiasaan belajar yang baik dalam dirinya. Sejalan dengan itu kebiasaan belajar yang baik akan membawa kebermaknaan pada tujuan tercapainya prestasi belajar yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Guna memperoleh kebiasaan belajar yang baik sangat dibutuhkan pengulangan perilaku yang positif secara teratur. Salah satunya dengan cara menerapkan strategi belajar seperti halnya pendapat Slameto berikut ini:¹³²

1) Keadaan Jasmani, Emosional, dan Lingkungan

Untuk bisa mencapai hasil yang baik dibutuhkan juga kondisi jasmani yang sehat, emosi yang stabil, serta lingkungan yang positif. Siswa yang merasa tertekan akibat suatu kondisi emosi ataupun lingkungan yang tidak sehat akan sulit untuk bisa belajar secara efektif.

2) Memulai Belajar

Ketika kita akan belajar hal yang harus dihindari adalah rasa enggan memulai pembelajaran tersebut, karena akan sulit bagi kita untuk memulai belajar apabila rasa keengganan itu masih kuat.

3) Membagi Tugas/Pekerjaan

Ada baiknya sebelum memulai mengerjakan tugas menentukan terlebih dulu tugas mana yang harus diselesaikan lebih awal, karena ketika kita belajar biasanya kita mencurahkan seluruh tenaga kepada tugas yang dikerjakan tersebut.

4) Membuat Rencana Kerja

Apabila kita ingin menghargai waktu yang kita miliki, buatlah suatu rencana kerja yang baik agar kita dapat memanfaatkan waktu yang kita miliki dengan efisien.

5) Membagi Waktu dan Kontrol Belajar

¹³¹Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 120-121.

¹³²Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 142.

Waktu yang tepat untuk belajar adalah ketika kita tidak menggunakan waktu istirahat. Kemudian mengadakan kontrol belajar juga berguna agar kita mengetahui sejauh mana materi yang sudah kita kuasai.

6) Belajar Keras Tidak Merusak

Salah satu contohnya ialah belajar dengan penuh konsentrasi (pikiran yang tenang). Belajar dapat dikatakan merusak apabila kita menggunakan waktu tidur untuk belajar karena hal tersebut dapat mengganggu kesehatan.

7) Pupuk Sikap Optimistis

Upayakan untuk selalu melakukan segala sesuatu hal dengan sebaik-baiknya baik itu tugas ataupun pekerjaan, karena dengan cara tersebut kita dapat terbiasa memupuk sikap optimis dalam kegiatan yang kita lakukan sehingga menjadi lebih baik.¹³³

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri atas dua suku kata yaitu motivasi dan belajar. Motivasi berasal dari sebuah kata yaitu “motif” yang artinya suatu keadaan dimana seseorang memiliki dorongan untuk bertindak dalam melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai suatu tujuan.¹³⁴ Sedangkan belajar ialah usaha atau proses yang dilakukan seseorang guna memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman diri sendiri dengan lingkungannya.¹³⁵

Motivasi menurut Sumadi Suryabrata ialah keadaan yang ada dalam diri seseorang untuk bisa mendorongnya melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Sementara Gates & kawan-kawan menyatakan bahwa motivasi ialah kondisi fisiologis & psikologis seseorang dalam mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun Greenberg mengatakan bahwasanya motivasi

¹³³ Ibid, 144.

¹³⁴ Saefullah, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 290.

¹³⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruh*, 2.

sebagai proses dalam membangkitkan, mengarahkan, serta memantapkan sikap/perilaku ke suatu arah atau tujuan.

Motivasi menurut Wina Sanjaya ialah aspek yang sangat menentukan dalam membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi seorang siswa tidak memiliki kemauan yang kuat untuk belajar. Motivasi dapat didefinisikan juga sebagai suatu dorongan yang memungkinkan seorang siswa untuk bertindak ataupun melakukan sesuatu.¹³⁶ Menurut Oemar Hamalik, memotivasi belajar itu sangatlah penting karna dapat mendorong, menggerakkan serta mengarahkan kegiatan dalam proses belajar siswa.¹³⁷

Motivasi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan anak dalam belajar. Motivasi belajar ialah dorongan internal & eksternal pada diri siswa yang belajar untuk mengadakan perubahan akan tingkah laku terkait indikator dan unsur pendukung yang ada didalamnya.

Motivasi belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar ialah kecenderungan siswa dalam kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat dalam mencapai prestasi sebaik mungkin.¹³⁸ Lebih lanjut Nyayu Khodijah mengatakan bahwa motivasi belajar ialah kondisi psikologis pendorong seseorang untuk belajar.¹³⁹

Winkel berpendapat bahwasanya motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak yang ada pada diri siswa agar dapat timbul suatu kegiatan belajar serta arah dari kegiatan belajar itu guna mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁴⁰ Sedangkan Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar ialah daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa yang bisa menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses kegiatan belajar,

¹³⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 249.

¹³⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 167.

¹³⁸Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), 42.

¹³⁹Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 151.

¹⁴⁰Winkel W.S, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Grasindo, 2014), 119.

serta pemberi arah kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan subjek belajar dapat tercapai.¹⁴¹

Motivasi belajar menurut Suardi ialah seluruh daya penggerak psikis pada siswa yang dapat menimbulkan kekuatan dan keberlangsungan belajar itu sendiri demi mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁴² Adapun pendapat Mudjiono bahwa motivasi belajar adalah kekuatan atau dorongan mental seseorang yang dapat menggerakkan & mengarahkan perilaku manusia untuk belajar. Sedangkan Yamin menyatakan bahwa motivasi belajar sebagai daya penggerak psikis seseorang untuk dapat melaksanakan belajar, serta menambah pengalaman & keahlian.¹⁴³

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan atau daya penggerak dalam diri siswa baik internal maupun eksternal yang membuat siswa bertindak untuk belajar demi mencapai tujuan yang diharapkan yaitu berupa prestasi belajar.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sumber kekuatan di dalam belajar yang dapat memicu siswa untuk melakukan perubahan dalam dirinya menuju ke arah yang lebih baik. Beberapa psikologi membagi dua jenis motivasi yaitu:¹⁴⁴

- 1) Motivasi Intrinsik, artinya motivasi itu muncul dari dalam diri seseorang tanpa adanya rangsangan dari luar. Contohnya ketika seseorang yang gemar membaca, tanpa adanya rangsangan dari luar pun ia akan mencari buku-buku yang ia sukai untuk dibaca. Motivasi ini sering dikenal sebagai motivasi murni (timbul karena ingin mendapatkan sesuatu).¹⁴⁵

¹⁴¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 85.

¹⁴²Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Deepublish, 2015, 44).

¹⁴³Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 219.

¹⁴⁴Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, ed. Junjianto, Edisi 1 (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 33.

¹⁴⁵Muhbib A. Saleh, Abdul R dan Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2004), 139.

Seorang guru yang memiliki motivasi intrinsik pasti bertujuan menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Adapun cara yang mesti ditempuh ialah dengan belajar, tanpa belajar tujuan yang diharapkan sulit untuk dicapai. Kepribadian siswa juga termasuk dalam motivasi intrinsik. Tiap siswa tentunya memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda, dan hal tersebut ada kaitannya dengan kemampuan yang dimiliki sehingga tidak menutup kemungkinan mempengaruhi hasil belajarnya.

- 2) Motivasi Ekstrinsik, artinya motivasi yang muncul karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang. Adapun rangsangan yang dimaksud seperti dorongan dari orang tua, guru, dan teman-teman. Bentuk dorongan ini bisa berupa pujian, hadiah, penghargaan, bahkan hukuman. Berbeda dengan motivasi intrinsik, motivasi ini tak ada hubungannya dengan nilai yang terdapat dalam tujuan yang ingin dicapai.¹⁴⁶

Motivasi ekstrinsik sangat penting kaitannya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya kondisi internal siswa saja yang harus diperhatikan, namun aspek eksternal pun perlu diperhatikan seperti lingkungan sekolah, keluarga, teman, masyarakat, serta adat istiadat.

Menurut Herman Hudojo, terdapat beberapa jenis motivasi yang berhubungan dengan belajar diantaranya:¹⁴⁷

- 1) Kehendak, ialah keinginan dalam mencari tujuan yang khusus. Seperti ketika siswa ingin menyelesaikan soal yang ada pada buku teks. Tingkah laku siswa diarahkan dapat mencapai tujuan tersebut, sehingga keinginannya menggerakkan pencapaian tujuan tersebut.
- 2) Minat, ialah motivasi yang sering dihubungkan dengan tingkah laku. Misalnya, ada seseorang yang ingin sesuatu yang jumlahnya lebih banyak, dengan suka rela orang itu akan mencarinya, mengulanginya terus menerus, bahkan orang tersebut bisa sampai memberikan rekomendasi pada orang lain.

¹⁴⁶ Ibid, 33.

¹⁴⁷ Herman Hudojo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*, Cet. 2 (Malang: IKIP Malang, 1990), 98.

- 3) Sikap, ialah jenis motivasi yang berguna sebagai acuan pada gagasan tertentu yang berhubungan dengan emosi.
- 4) Penghargaan diri, ialah tingkah laku individu yang terbawa akan perasaan harga diri. Dimana biasanya seseorang cenderung tidak berbuat suatu hal yang bisa merendahkan harga dirinya & akan mempertahankan harga dirinya.

c. Ciri dan Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, motivasi yang terdapat pada tiap individu memiliki beberapa ciri diantaranya:¹⁴⁸

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas, biasanya orang seperti ini bisa mengerjakan tugas dalam waktu yang lama secara terus menerus (tidak berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet mengatasi kesulitan (tak mudah putus asa), orang-orang yang termasuk biasanya tidak perlu akan dorongan dari luar untuk bisa berprestasi atau bisa dikatakan tidak mudah puas atas prestasi yang dicapai.
- 3) Adanya minat/ketertarikan terhadap berbagai macam masalah, seperti halnya orang dewasa contohnya masalah pembangunan agama, ekonomi, politik, korupsi, keadilan, menentang tindakan kriminal, dan sebagainya.
- 4) Biasanya lebih senang mengerjakan sesuatu sendiri (mandiri).
- 5) Mudah bosan terhadap materi serta tugas-tugas yang rutin (semua hal bersifat mekanis) atau berulang-ulang, sehingga biasanya kurang kreatif.
- 6) Kuat dalam mempertahankan pendapatnya apabila memiliki keyakinan akan sesuatu.
- 7) Tidak mudah melepaskan suatu hal yang telah diyakini serta senang dalam memecahkan masalah berbentuk soal-soal.

Seseorang yang mempunyai ciri-ciri motivasi seperti di atas menunjukkan bahwasanya orang tersebut memiliki motivasi yang kuat. Terlebih ciri motivasi seperti itu pastinya akan berdampak pada proses kegiatan belajar siswa. Seperti adanya ketekunan, keuletan serta mandiri dalam

¹⁴⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 83.

mengerjakan tugas, maka kegiatan pembelajaran pun dapat berjalan dengan baik. Apalagi jika didukung oleh kemampuan siswa dalam mempertahankan pendapat yang ia yakini kebenarannya dan diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Motivasi belajar ialah dorongan internal dan juga eksternal siswa yang ada pada proses belajarnya dalam mengadakan perubahan perilaku, umumnya terkait dengan indikator serta unsur-unsur yang mendukung. Adapun indikator-indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno diantaranya:¹⁴⁹

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
Siswa berkeinginan kuat untuk berhasil dalam menguasai materi pelajaran serta memperoleh nilai yang tinggi dalam aktivitas belajarnya.
- 2) Adanya dorongan serta kebutuhan dalam belajar
Siswa memiliki rasa membutuhkan dan merasa senang akan kegiatan belajar.
- 3) Adanya harapan & cita-cita di masa yang akan datang
Siswa mempunyai harapan serta cita-cita atas materi yang sedang dipelajarinya.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
Siswa biasanya termotivasi dengan penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh guru atau orang-orang terdekatnya atas keberhasilan belajar yang telah dicapai.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Siswa merasa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
Siswa akan merasa nyaman dengan situasi lingkungan tempatnya belajar.

Selanjutnya menurut Raymond & Judith dalam Syafi'i indikator-indikator motivasi belajar diantaranya yaitu:

- 1) Menghargai & menikmati segala aktivitas belajar
- 2) Senang jika memecahkan persoalan dalam belajar
- 3) Tertarik untuk terus belajar menuju ke arah yang positif
- 4) Senang melakukan hal-hal yang dapat membimbing atau membawanya kepada sesuatu

¹⁴⁹Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, 23.

5) Cenderung menyukai sesuatu yang sulit.

Sedangkan menurut pendapat Nana Sudjana, indikator motivasi belajar diantaranya:¹⁵⁰

- 1) Minat & perhatian siswa terhadap pelajaran
- 2) Semangat siswa dalam melakukan tugas belajarnya
- 3) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas belajarnya
- 4) Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- 5) Rasa senang & puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan paparan tersebut dapat kita simpulkan bahwasanya indikator sangat diperlukan untuk mengukur tinggi rendahnya motivasi belajar yang ada dalam diri siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator menurut pendapat Hamzah B. Uno sebagai acuan dalam pembuatan angket motivasi belajar.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi belajar bermanfaat dalam membantu guru memahami & menjelaskan perilaku peserta didik dalam kegiatan belajar. Berangkat dari hal tersebut, selain memberikan arah dalam kegiatan belajar motivasi dalam diri siswa juga bisa mendapat pertimbangan yang positif di dalam kegiatannya yaitu belajar. Terdapat beberapa fungsi penting motivasi belajar dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Motivasi dapat menumbuhkan semangat seorang siswa dalam aktivitas kegiatan belajarnya.
- 2) Motivasi bentuk perbuatan dapat dijadikan sebagai pemilih atas tipe kegiatan mana yang akan dilakukan oleh orang tersebut.
- 3) Motivasi turut serta memberi petunjuk atas tingkah laku.

Menurut Sardiman, fungsi motivasi belajar itu terbagi atas 3 macam sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi berfungsi sebagai penggerak seseorang untuk dapat melakukan suatu kegiatan yang ia lakukan.

¹⁵⁰Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 61.

- 2) Menentukan arah perbuatan, artinya motivasi berfungsi sebagai penentu kegiatan apa yang akan dilakukan & sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, artinya berfungsi memisahkan antara perbuatan yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan dan menyingkirkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan yang akan dicapai.¹⁵¹

Sedangkan terdapat fungsi motivasi belajar menurut Oemar Hamalik diantaranya:¹⁵²

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan ataupun perbuatan, maksudnya disini ialah tanpa motivasi belajar tidak akan muncul suatu perbuatan pada individu.
- 2) Motivasi sebagai pengarah, maksudnya disini ialah motivasi berfungsi dalam mengarahkan perbuatan atas pencapaian tujuan yang diharapkan.
- 3) Motivasi sebagai penggerak, maksudnya ialah cepat atau lambat seseorang dalam melakukan sesuatu ditentukan oleh besar kecilnya motivasi yang dimiliki.

Pentingnya motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran siswa semakin dipertegas dengan pendapat yang mengatakan bahwasanya, motivasi belajar berperan penting dalam meningkatkan gairah, semangat, serta rasa senang akan belajar karena kebanyakan dari siswa yang memperoleh hasil belajar yang baik pasti memiliki motivasi yang tinggi karena memiliki energi yang lebih banyak dalam melakukan kegiatan belajar. Apabila motivasi belajar siswa bisa dikembangkan dengan tepat, maka siswa tersebut akan memperoleh hasil belajar yang maksimal, begitupula sebaliknya.

Sedemikian penting posisi motivasi belajar bagi siswa sebagai pendorong sekaligus penggerak siswa untuk belajar. Penjelasan tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al-Ankabut ayat 69 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ - ٦٩

Artinya: “dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhoan) Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sesungguhnya Allah benar-

¹⁵¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 85.

¹⁵²Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 161.

benar beserta orang-orang yang berbuat baik.” (Q.S. Al-Ankabut [29]: 69)

Ayat di atas dapat memperjelas bahwasanya, orang-orang yang bersungguh-sungguh (berjihad) ketika mengerjakan sesuatu dengan maksud berniat mendapatkan ridho Allah SWT, maka Allah SWT akan memberikan jalan kepada orang-orang tersebut untuk mencapai tujuan. Kaitannya dengan motivasi belajar sama saja yaitu ketika terdapat orang-orang yang bersungguh-sungguh dalam hal belajar (menuntut ilmu), maka Allah SWT akan memberikan jalan kepada mereka untuk memperolehnya. Maka orang-orang yang mempunyai motivasi tinggi dalam berusaha, pasti akan berhasil. Demikian juga siswa di dalam proses kegiatan belajarnya, apabila motivasi belajar siswa baik, maka hasil belajar yang diperoleh pun akan baik.

e. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran sangat ditentukan oleh ada tidaknya motivasi. Menurut Dimiyati & Mudjiono terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yaitu:¹⁵³

- 1) Cita-cita, artinya berupa target yang ingin dicapai.
- 2) Kemampuan belajar, siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi biasanya cenderung lebih termotivasi dalam belajar.
- 3) Kondisi siswa, artinya berkaitan langsung dengan kondisi fisik & psikologis.
- 4) Kondisi lingkungan, terkait dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- 5) Unsur dinamis dalam belajar, ialah unsur yang dalam proses belajar keberadaannya tidak stabil.
- 6) Upaya guru membelajarkan siswa, upaya itu berorientasi dengan kebutuhan siswa yang diharapkan bisa meningkatkan motivasi.

Menurut Slameto, motivasi belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:

- 1) Dorongan kognitif, ialah suatu kebutuhan untuk dapat mengetahui, mengerti, serta memecahkan masalah.

¹⁵³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 292.

- 2) Harga diri, seperti halnya terdapat siswa yang tekun dalam belajar, selalu mengerjakan tugas-tugas namun bukan untuk memperoleh ilmu atau keterampilan, melainkan untuk memperoleh status & harga diri.
- 3) Kebutuhan berafiliasi, suatu kebutuhan untuk dapat menguasai bahan pelajaran agar dapat memperoleh pembenaran dari teman ataupun orang lain.¹⁵⁴

f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Terkait dengan ulasan tentang motivasi belajar, kita mesti berprinsip pada asumsi umum yang menyatakan apabila faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar ialah sama, maka seseorang yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh sebab itu, Stipek & Hunter dalam Susanto memberikan langkah-langkah untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik diantaranya:¹⁵⁵

- 1) Menjadikan tugas menantang
Tugas menantang maksudnya ialah tugas itu diperkirakan mampu atau dapat dikerjakan oleh siswa, biasanya tugas tidak terlalu mudah / terlalu sulit.
- 2) Mengurangi penekanan belajar pada tes penilaian
Pemberian tes tidak menjadikan siswa tertantang untuk belajar. Siswa biasanya kurang senang jika harus mengerjakan soal tes. Pemberian akan tes yang terlalu sering tidak meningkatkan motivasi belajar, melainkan siswa hanya menginginkan mendapatkan nilai yang baik.
- 3) Memberi bantuan tetapi tidak over aktif
Biasanya siswa sering meminta bantuan kepada guru dalam pengerjaan tugas. Bantuan tersebut perlu diberikan namun hanya sebatas yang diperlukan.
- 4) Mengubah motivasi ekstrinsik menjadi intrinsik
Pemberian hadiah serta pujian (motivasi ekstrinsik) memang bisa meningkatkan jumlah waktu belajar, tetapi apabila motivasi itu tidak lagi diberikan dapat membuat siswa kehilangan minat belajarnya. Guru

¹⁵⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 26.

¹⁵⁵Susanto P, *Strategi Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah* (Malang: Diktat Seminar, 1999).

sebaiknya mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi intrinsik (misalnya seperti memberi tahu manfaat tugas yang dikerjakan bagi mereka), karena motivasi intrinsik berperan penting bagi individu siswa, sedangkan motivasi ekstrinsik berfungsi meningkatkan motivasi kerja tim/kelompok.

- 5) Memberi hadiah
Pemberian hadiah kepada siswa biasanya sangat disarankan untuk usaha atau pencapaian siswa misalnya seperti juara kelas, juara sekolah, juara olahraga, ataupun juara seni.
- 6) Menaruh harapan tinggi pada semua siswa
Guru perlu memberi harapan bahwa semua anak didiknya mampu berusaha serta berhasil dalam menyelesaikan seluruh tugasnya, karena dengan harapan tersebut mendorong motivasi siswa untuk terus belajar.
- 7) Memberitahukan hasil belajar
Dalam hal ini biasanya siswa akan termotivasi untuk bisa lebih baik lagi dalam belajar apabila sering diberitahu tentang seberapa tinggi kemampuannya terhadap suatu hal yang baru dikerjakan.
- 8) Mempromosikan keberhasilan untuk semua anggota kelas
Seorang guru harus mampu merencanakan suatu pembelajaran yang mendorong semua siswanya untuk bisa berhasil ataupun berusaha agar siswa-siswanya bisa menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- 9) Meningkatkan persepsi siswa sebagai kontrol
Minat siswa akan meningkat apabila pendidik melepas sebagian kontrolnya serta memberi kesempatan siswa untuk bisa ikut dalam mengambil keputusan.

4. Teori Beban Kognitif

a. Definisi Teori Beban Kognitif

Teori beban kognitif ialah sebuah teori psikologis yang biasa digunakan untuk memprediksi hasil belajar seseorang dengan tetap memperhatikan kemampuan serta keterbatasan dalam arsitektur kognitif manusia.¹⁵⁶ Pendapat

¹⁵⁶Sweller F, Paas. R, Moreno & J, "Cognitive Load Theory: Recent Developments," *Educational Psychologist*, 2010, 154.

Moray menyatakan bahwa dalam teori beban kognitif biasanya membahas mengenai perbedaan antara tuntutan tugas dengan kemampuan seseorang untuk dapat menguasai tuntutan tugas tersebut¹⁵⁷. Besarnya usaha yang dapat dilakukan oleh memori kerja (*working memory*) guna memproses suatu informasi dalam jangka waktu tertentu merupakan pengertian teori beban kognitif.¹⁵⁸ Menurut Sweller J, teori beban kognitif ialah teori yang diawali dari sebuah teori pengajaran yang berdasarkan atas arsitektur kognitif manusia.¹⁵⁹

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasanya teori beban kognitif (*cognitive load theory*) ialah suatu teori psikologis yang didalamnya menjelaskan bagaimana besarnya suatu beban yang dapat terjadi dalam kognitif manusia akibat adanya tuntutan tugas yang melampaui kapasitas memori kerja seseorang.

Kapasitas dan memori kerja seseorang itu terbatas dan berbeda-beda. Kapasitas memori kerja yang terbatas itulah yang mengakibatkan seseorang merasa berat dan terbebani ketika menerima informasi terlalu banyak yang dibarengi dengan kompleksitas informasi yang mesti diterima. Kondisi seperti inilah yang bisa dikatakan bahwa seseorang memiliki beban kognitif.¹⁶⁰

Permasalahan yang menjadi perhatian pada proses pembelajaran siswa ialah mengenai penerimaan dan pemrosesan informasi yang diterima siswa terkait materi ajar. Pemrosesan informasi yang diterima siswa terlihat pada pengetahuan awal yang dimiliki sesuai dengan materi yang dipelajari. Apabila tidak memiliki pengetahuan yang sesuai, maka beban terhadap memori kerja pun bertambah, sehingga tidak bisa tersimpan dalam jangka waktu panjang. Hal seperti

¹⁵⁷Moray N, *Mental Workload: Its Theory and Measurement* (New York: Plenum, 1979).

¹⁵⁸Cooper G, "Cognitive Load Theory As An Aid for Instruction Design," *Australia Journal for Educational Technology*, 1990.

¹⁵⁹Sweller J, "Cognitive Load Theory, Learning Difficulty, and Instructional Design," *Learning and Instruction*, 1994.

¹⁶⁰Adi Rahmat et al., "Beban Kognitif dan Kemampuan Penalaran Siswa SMA, MA, dan SMA Berbasis Pesantren Pada Pembelajaran Biologi," *Prosiding Semnas Sains dan Entrepreneurship*, 2015, 240–45.

inilah yang membuat siswa mengalami beban dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁶¹

Salah satu mata pelajaran sains di tingkat sekolah menengah atas berpeluang menjadi pembelajaran dengan beban kognitif tinggi adalah biologi. Biologi merupakan ilmu sains yang mempunyai karakteristik khusus, yang berbeda dengan ilmu lain terkait objek, persoalan, serta metodenya. Dimana biologi dikembangkan lewat kemampuan berpikir analitis, induktif, serta deduktif siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan peristiwa alam sekitar.¹⁶²

Problem pembelajaran daring juga menjadikan berbagai permasalahan yang terkadang menghambat siswa dalam mencapai tujuan belajar. Mengingat biologi yang merupakan pelajaran yang memiliki bacaan dan hafalan yang banyak serta mengharuskan siswa untuk berpikir kritis, sehingga terkesan sulit dan juga membingungkan. Bahkan tak jarang siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi biologi, akibat pembelajaran daring yang menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri di rumah.¹⁶³

Apalagi beban tugas yang sangat banyak menjadikan siswa merasa terbebani, sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Melihat tidak terdapat interaksi antara guru secara langsung menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut yang menjadikan *game online* sebagai pilihan siswa untuk mengatasi rasa bosan dan jenuhnya.¹⁶⁴

Padahal *game online* juga akan berdampak pada beban kognitif siswa. Dimana ketika siswa memainkan *game online* dapat memunculkan emosi akademik yang beragam. Emosi ini timbul selama siswa mengikuti proses pembelajaran seperti rasa senang, bosan, bahkan rasa marah yang ditimbulkan dari aktivitas yang siswa lakukan sebelumnya. Emosi tersebut

¹⁶¹Iffa Ichwani Putri, "Kemampuan Menerima dan Mengolah Informasi (MMI) Peserta Didik SMA Dalam Pembelajaran Biologi," *Jurnal Pembelajaran Biologi* 1, 2 (2018): 80–84.

¹⁶²Ibid, 80.

¹⁶³Vivit Kumala Sari, "Problem Pembelajaran Biologi Daring Siswa Kelas XI Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri Kota Jepara" (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021), 41.

¹⁶⁴Ibid, 86.

seringkali membuat anak mengeluarkan kata-kata kasar bahkan menjadi lebih agresif.¹⁶⁵

Tidak hanya itu, *game online* juga memberikan dampak negatif dalam motivasi belajar siswa. Jika siswa terlalu sering memainkan *game online* maka akan dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan tersebut dapat menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga biasanya siswa menjadi malas untuk belajar ataupun mengerjakan tugas-tugas sekolah.¹⁶⁶ Secara tidak langsung kecanduan *game online* dapat mempengaruhi proses belajar siswa, salah satunya ialah motivasi belajar. Tentu saja motivasi ini sangat diperlukan dalam proses belajar siswa, karena siswa yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin untuk melakukan aktivitas belajar.¹⁶⁷

Kemudian dalam proses belajar pun dibutuhkan konsentrasi penuh, sebab siswa yang cenderung sering bermain *game online* biasanya kurang fokus dalam menerima pelajaran di sekolah.¹⁶⁸ Lingkungan juga menentukan seberapa besar motivasi seseorang untuk belajar. Ketika siswa berada di lingkungan pecandu *game online* kemungkinan besar dapat berpengaruh terhadap dirinya, karena keseruan itu muncul dari sebuah kelompok kecil yang ada dalam permainan *online* tersebut. Sehingga menjadikan siswa sulit untuk mengatur waktu belajarnya. Ketika motivasi belajarnya berkurang otomatis dapat mengurangi semangat belajar siswa dan dampak yang akan terjadi ialah tidak tercapainya tujuan dari belajar tersebut. Sikap siswa dalam mengontrol emosi pun akan sulit apabila sudah kecanduan *game online*.

Biasanya emosi yang paling sering dijumpai ialah kebosanan atau kejenuhan dalam menerima materi pelajaran, yang diakibatkan karna keterbatasan memori siswa dalam hal mencerna informasi. Keterbatasan memori jangka pendek ini

¹⁶⁵Anggita Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* Dengan Kecerdasan Emosional," *Jurnal Psikoborneo* 8, 1 (2020): 40–47.

¹⁶⁶Nisrinafatini, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

¹⁶⁷A.M. Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).

¹⁶⁸Caca Andika, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu."

mengisyaratkan bahwa tidak semua informasi yang ditangkap indera bisa terproses dengan baik. Padahal kapasitas memori jangka pendek penting untuk dioptimalkan guna memproses pengetahuan & informasi yang relevan terkait dengan konten pembelajaran.¹⁶⁹

Hal tersebut tidak terlepas dari adanya dampak penggunaan *game online* yang dilakukan secara terus menerus. Tidak ada yang salah dari adanya *game online* maupun dengan memainkannya, yang menjadi permasalahan ialah ketika orang tersebut sudah kecanduan dalam bermain *game online*. Apabila seorang siswa sudah candu terhadap *game online* maka proses belajarnya pun cenderung terganggu, karena dapat dipastikan waktu belajarnya akan berkurang akibat adanya aktivitas bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus. Hal inilah yang menyebabkan *game online* dapat dikatakan sebagai pengganggu bagi motivasi siswa dalam belajar.

b. Tahap Perkembangan Teori Beban Kognitif

1) Tahap I

John Sweller pertama kali memperkenalkan istilah teori beban kognitif (*cognitive load theory*) yang biasa disingkat CLT pada tahun 1980-an di Australia. Beliau merupakan dosen di *University of New South Wales* dan dijuluki sebagai penemu dari CLT. Bidangnya pun berfokus pada tuntutan kognitif yang berasal dari metode pembelajaran dan cenderung melihat bagaimana hasil akhir yang diperoleh siswa apabila dihadapkan pada suatu pemecahan masalah, metode dimana siswa dapat memecahkan sejumlah besar masalahnya secara mandiri guna mengembangkan keahlian. Dengan adanya penggunaan metode tersebut, John Sweller beranggapan bahwa metode pada analisis hasil akhir cenderung menciptakan beban kognitif yang tinggi dan berbanding dengan kapasitas pengolahan kognitif siswa yang terbatas.¹⁷⁰

Teori John Sweller ini menyimpulkan bahwasanya upaya kognitif telah dihabiskan pada metode analisis akhir

¹⁶⁹Marsanda Claudia Pareswara and Triana Lestari, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, 1 (2021): 1473–81.

¹⁷⁰Ibid.

yang dengan demikian hanya mengarah pada solusi masalah ataupun tujuan dari tugas mendesak saja namun tidak memberikan sumber daya kognitif yang memadai untuk akuisisi skema yang merupakan tujuan dari pembelajaran tersebut. Maka dari itu, adapun tahap perkembangan awal CLT ialah bagaimana membentuk suatu hubungan antara metode pembelajaran yang dipakai dalam mempromosikan pemecahan masalah dengan beban kognitif yang dapat diakibatkan dari metode tersebut.¹⁷¹

Sweller, Chandler, dan Cooper mengemukakan bahwa CLT melibatkan tentang bagaimana suatu sumber daya kognitif dapat didistribusikan pada saat proses pembelajaran maupun proses pemecahan masalah. Cukup banyak metode pembelajaran serta pemecahan masalah yang dalam penerapannya memaksakan siswanya sehingga menimbulkan beban kognitif, dalam hal ini beban yang dimaksud termasuk dalam beban kognitif asing (*extraneous cognitive load*), yang merupakan beban kognitif akibat adanya desain pengajaran yang kurang tepat.¹⁷²

Adapun deskripsi dari tahap pertama perkembangan teori beban kognitif ialah:

$$\text{Extraneous Load} = \text{Total Cognitive Load}$$

2) Tahap II

Pada tahap kedua CLT dibedakan dengan adanya pengenalan sumber tambahan didalamnya yaitu beban kognitif intrinsik. CLT yang awalnya hanya berfokus pada beban kognitif asing (*extraneous cognitive load*) menjadi lebih khusus, terdapat beberapa materi yang sulit untuk dapat dipelajari ataupun beberapa masalah yang biasanya sulit untuk bisa dipecahkan dikarenakan harus melibatkan elemen-elemen yang secara bersamaan berinteraksi satu sama lain. Penelitian yang dilakukan oleh Harford, Maybery, dan Bain merupakan awal mula kemunculan ide tentang beban kognitif intrinsik.

¹⁷¹Sweller F, Paas. A, Renkl & J, "Cognitive Load Theory: Instructional Implications of the Interaction between Information Structures and Cognitive Architecture," *Instructional Science*, 2004.

¹⁷²Sweller J, "Cognitive Load Theory As An Aid for Instruction Design," *Australia Journal for Education Technologi*, 1990.

Para peneliti menemukan di dalam penelitiannya bahwa terdapat kesulitan pada pengolahan kesimpulan yang terjadi dalam penalaran anak-anak seperti halnya: c lebih tinggi dari d, dan d lebih tinggi dari e, siapakah yang paling tinggi ? Hal ini menunjukkan bahwasanya anak-anak tersebut perlu mempertimbangkan beberapa elemen disaat yang bersamaan. Menurut CLT terdapat dua faktor yang menjadi penentu beban kognitif intrinsik yaitu yang pertama, jumlah elemen yang mesti dikerjakan secara bersamaan di dalam memori kerja pada tiap tugas yang diberikan, yang kedua adalah pengetahuan sebelumnya yang dimiliki oleh anak tersebut.

Ketika seorang siswa dihadapkan pada suatu materi baru, beban kognitif yang diberikan oleh materi tersebut terdiri atas beban kognitif instrinsik yang muncul akibat adanya interaktivitas elemen serta beban kognitif asing yang sangat bergantung pada desain pengajaran yang dipakai, karena apabila beban kognitif total tinggi atau dengan kata lain berlebihan, maka proses belajar dan pemecahan masalah pada siswa menjadi terhambat.¹⁷³

Adapun deskripsi dari tahap kedua perkembangan teori beban kognitif ialah:

$$\text{Extraneous Load} + \text{Intrinsic Load} = \text{Total Cognitive Load}$$

Adanya asumsi pada tingkat beban kognitif intrinsik yaitu apabila tingkat beban kognitif intrinsik siswa rendah, maka tidak ada beban asing yang tinggi yang bisa menjadi penghalang belajar siswa karena siswa dapat mengatasi bahan interaktivitas yang rendah. Namun, apabila beban intrinsik siswa tinggi, maka akan berdampak terhadap beban asing yang tinggi pula yang dapat menghasilkan total beban yang bisa melebihi sumber daya kognitif yang ada¹⁷⁴. Asumsi tersebut cenderung memfokuskan CLT sebagai sebuah teori yang didalamnya berkaitan atas pembelajaran tugas yang terbilang kompleks, karena biasanya siswa kewalahan dengan jumlah elemen serta interaksi yang harus diproses secara

¹⁷³J, "Cognitive Load Theory, Learning Difficulty, and Instructional Design."

¹⁷⁴Ibid.

bersamaan.¹⁷⁵ Terlepas dari adanya kenyataan teori tersebut yang telah menawarkan suatu metode dalam mengukur elemen interaktivitas, bagian yang kurang jelas ialah kriteria dalam menentukan sebuah prioritas ketika terdapat tugas yang cukup kompleks beserta kemungkinan dapat menghasilkan beban kognitif pada pembelajaran.

4) Tahap III

CLT telah mengalami dua revisi utama baru-baru ini. Pertama mengenai pengenalan sumber ketiga dari beban kognitif yang biasa disebut dengan beban kognitif erat (*germane cognitive load*). Tidak seperti dua lainnya, beban kognitif erat memiliki ciri khas yang mana didalamnya mempunyai hubungan yang positif terhadap belajar karena merupakan hasil dari pencurahan sumber daya kognitif sebagai akuisisi skema dibandingkan dengan kegiatan mental yang lain. Kebutuhan untuk menentukan efek dari beban kognitif merupakan ide dari adanya beban kognitif erat yang berguna bagi akuisisi skema yang direkomendasikan bermanfaat untuk belajar.

Adapun deskripsi dari tahap ketiga perkembangan teori beban kognitif ialah:

$$\textit{Germane Load} + \textit{Extraneous Load} + \textit{Intrinsic Load} = \textit{Total Cognitive Load}$$

Beban kognitif asing, intrinsik, serta beban kognitif erat adalah aditif dalam hal tersebut secara bersamaan, karena beban total tidak dapat melampaui sumber daya yang bekerja pada memori yang tersedia sebelumnya apabila menginginkan suatu aktivitas belajar dapat terjadi. Hubungan dari ketiga bentuk beban kognitif yang tidak seimbang. Beban kognitif intrinsik sendiri memberi beban dasar yang tertangani selain dengan cara membangun skema tambahan serta dapat mengotomatisasi rancangan yang ada sebelumnya¹⁷⁶.

Beban kognitif pada memori kerja seseorang bisa disebabkan oleh 3 sumber menurut teori beban kognitif

¹⁷⁵F, Paas. A, Renkl & J, "*Cognitive Load Theory: Instructional Implications of the Interaction between Information Structures and Cognitive Architecture.*"

¹⁷⁶F, Paas. A, Renkl & J.

diantaranya¹⁷⁷, yang pertama beban kognitif intrinsik (*intrinsic cognitive load*), yang kedua beban kognitif ekstrinsik (*extraneous cognitive load*), dan terakhir adalah beban kognitif erat (*germane cognitive load*).

Pengolahan informasi seperti halnya belajar perlu dikompromikan apabila beban kognitif bekerja melewati batas kapasitas memori. Dalam artian lain ialah probabilitas perubahan yang berguna untuk memori jangka panjang akan berkurang jika beban total pada memori kerjanya berlebihan. Adapun tiga kategori beban kognitif diantaranya yaitu:

c. Kategori Beban Kognitif

1) Beban Kognitif Intrinsik (*Intrinsic Cognitive Load*)

Tingkat kesulitan suatu informasi atau materi yang sedang dipelajari merupakan faktor yang menentukan suatu beban kognitif intrinsik.¹⁷⁸ Beban kognitif intrinsik ini sudah menjadi karakter dari interaktifitas beberapa elemen dalam suatu materi sehingga keberadaannya tidak dapat dimanipulasi, dengan kata lain beban kognitif intrinsik bersifat tetap. Adapun materi-materi secara intrinsik sulit untuk bisa dipahami serta belajar diluar dari bagaimana hal tersebut diajarkan. Suatu elemen interaktivitas yang mengarah pada jumlah elemen yang mesti diproses dalam suatu memori kerja untuk bisa memahami serta mempelajari materi merupakan definisi dari faktor kritis.

Menurut CLT (*Cognitive Load Theory*) terdapat 2 faktor yang mempengaruhi beban kognitif intrinsik diantaranya yang pertama, jumlah elemen dalam memori kerja yang mesti diproses dalam waktu bersamaan pada tiap tugas belajar. Beban yang diperoleh dari adanya elemen interaktivitas pun bervariasi serta berada pada bidang studi yang berbeda seperti halnya, pemecahan masalah tentang aljabar yang berkaitan dengan elemen interaktivitas yang mana lebih tinggi dari belajar suatu kosakata. Kemudian yang kedua ialah pengetahuan yang ada sebelumnya dari siswa itu sendiri.

¹⁷⁷F, Paas. R, Moreno & J, “*Cognitive Load Theory: Recent Developments.*”

¹⁷⁸Mayer R, Moreno & R. E, “*Interactive Multimodal Learning Environments,*” *Educational Psychology Review*, 2007.

2) Beban Kognitif Asing/Ekstrinsik (*Extraneous Cognitive Load*)

Kategori beban kognitif ekstrinsik ini bergantung pada elemen interaktivitas namun tak seperti instrinsik, karena unsur didalamnya berinteraksi secara penuh dalam kontrol pembelajaran, serta fungsi utama dalam rancangan CLT ialah untuk dapat mengurangi beban kognitif asing dengan cara memberikan prinsip-prinsip didalamnya.¹⁷⁹

Apakah suatu prosedur pengajaran bisa memunculkan beban kognitif asing apabila tidak terfasilitasi sebuah perubahan yang berguna dalam menyimpan informasi/memori jangka panjang pada prosedur pelajaran tersebut, atau apabila suatu prosedur pengajaran melupakan batas prinsip perubahan dengan tidak menghiraukan keterbatasan memori kerja yang ada/berasumsi bahwa memori kerja tidak mempunyai keterbatasan. Suatu prosedur pengajaran mungkin bisa dikatakan tidak efektif dikarenakan didalamnya tidak perlu mengenakan interaksi elemen yang mesti dihilangkan. Seperti contohnya, dapat kita perhatikan pada orang yang mencoba belajar melalui teknik penemuan. Akan lebih baik jika orang tersebut diberi informasi minimal serta diperlukan untuk bekerja diluar aturan dari informasi tersebut dibandingkan dengan cara diberitahu aturan ilmiah.¹⁸⁰

Menurut Kalguya. S, beban kognitif asing ini bisa diterapkan dalam satu bahkan lebih sumber berikut.¹⁸¹

- a) Dengan tidak memaksa siswa menggunakan prosedur untuk mencari langkah-langkah solusi (bukannya langsung mempelajari prosedur yang menjadi solusi dari pelajaran tersebut).
- b) Menerapkan elemen-elemen baru dalam belajar dengan banyaknya informasi untuk bisa dimasukkan ke dalam memori kerja dalam jangka panjang.
- c) Representasi secara terpisah dalam waktu/ruang terkait dengan pelajaran yang mementingkan

¹⁷⁹Solso R. L, *Psikologi Kognitif*, Edisi kede (Jakarta: Erlangga, 2008), 98.

¹⁸⁰F, Paas. R, Moreno & J, "*Cognitive Load Theory: Recent Developments.*"

¹⁸¹Kalguya S, *Cognitive Load Theory: Schema Acquisition and Sources of Cognitive Load* (Cambridge: Cambridge University Press, 2010).

siswa untuk dapat melakukan penemuan serta proses.¹⁸²

3) **Beban Kognitif Erat (*Germane Cognitive Load*)**

Beban kognitif erat ialah beban kognitif yang dapat muncul karena adanya suatu proses kognitif yang sesuai pada pemahaman materi yang sedang dipelajari serta adanya akuisisi skema (proses konstruksi) pengetahuan.¹⁸³ Suatu memori kerja tidak dapat mengorganisasi, mengkonstruksi, mengkodekan, mengelaborasi, serta mengintegrasikan materi yang sedang dipelajari sebagai pengetahuan yang tersimpan baik di dalam memori kerja jangka panjang apabila tidak memiliki beban kognitif berat. Mayoritas beban kognitif asing sebagai kategori beban kognitif berkurang, biasanya peserta didik akan menyalurkan upaya yang sama dalam belajar terlepas dari adanya efektivitas pelajaran sehingga beban kognitif berat akan meningkat secara otomatis.¹⁸⁴

B. Pengajuan Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah frekuensi bermain *game online* yang berpengaruh terhadap motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa.

2. Hipotesis Statistika

Hipotesis statistika penelitian ini yaitu :

H^o : Tidak ada pengaruh antara frekuensi bermain *game online* dengan motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa.

H₁ : Adanya pengaruh terhadap frekuensi bermain *game online* dengan motivasi dan kebiasaan belajar biologi siswa.

¹⁸²Tonra Wilda Syam, "Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*)," (Online), <http://wildasyamtonra89.blogspot.com/2014/11/teori-beban-kognitif.html>.

¹⁸³Wilda Syam, 139.

¹⁸⁴S, *Cognitive Load Theory: Schema Acquisition and Sources of Cognitive Load*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Heske. "Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang." *Skripsi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*, 2018.
- Ahmadi, H. Abu & Sholeh, Munawar. *Psikologi Perkembangan*. Revisi Cet. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Aini, Nor. "*Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan." Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020.
- Aji, Candra Z. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Cetakan 1. Bouna Books, 2012.
- Akbar, Andi, and M Ridwan Said Ahmad. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar." *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 2020, 8–11.
- Ali, Imam. "*Game* Populer Yang Paling Banyak Di Download Di Android Dan IOS," 2021.
- Ali, Zulfikar, and Setyorini Dwikurnaningsih. "Pengaruh Dari Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga." *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10, no. 1 (2019): 122–33.
- Anggoro, Bambang Sri, Nukhbatul Bidayati Haka, and Hawani. "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur ' an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA." *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2019): 164–72.
- Anindyaputri, Irene. "Berapa Lama Waktu Bermain Video *Game* Yang Pas Untuk Anak," 2021. <https://hellowealth.com>.
- Apriliyani, Anggita. "Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* Dengan Kecerdasan Emosional." *Jurnal Psikoborneo* 8, no. 1 (2020): 40–47.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]." Accessed June 16, 2021. <https://www.apjii.or.id>.

- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Cetakan 4. Bandung: ALFABETA, 2010.
- Baran, Stanley J. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media Dan Budaya*. Edisi 1. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Berutu, Muhammad Hasyim Ansari, and Muhammad Iqbal H Tambunan. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat." *Jurnal Biolokus* 1, no. 2 (2018): 109.
- Binus Higher Education. "*Game Addiction*," 2016.
- Caca Andika. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu." *Skripsi*, 2019.
- Dani M Dahwilani. "Masyarakat Habiskan Waktu Main *Game Online* Selama Pandemi Covid-19," 2020.
- Decision Lab. "Pemain *Game Online* Menurut Usia, 2018," 2018. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Edisi 1 Ce. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019.
- F, Paas. A, Renkl & J, Sweller. "Cognitive Load Theory: Instructional Implications of the Interaction between Information Structures and Cognitive Architecture." *Instructional Science*, 2004.
- F, Paas. R, Moreno & J, Sweller. "Cognitive Load Theory: Recent Developments." *Educational Psychologist*, 2010.
- F.J, Monks. A.M.P, Knoers & Haditono, S. Rahayu. *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya)*. Edisi 16. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006.
- Fadia, Siti, Nurul Fitri, and Triana Lestari. "Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1530–33.
- Fatimah, Nur. "Pengertian *Game Online*, Sejarah, Jenis Hingga Permainan Yang Ditandingkan Dalam E-Sport," 2021.

<https://appnesia.id>.

- Fernanda, Leonardo. "Pengaruh Game Online Terhadap Pola Dan Motivasi Belajar Anak Di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat." *Journals.Itb.Ac.Id* 1, no. 1 (2020): 37–47. <http://journals.itb.ac.id/index.php/narasi/article/view/14456>.
- Folastri, Sisca. "Konselor Jurnal Ilmiah Konseling" 2, no. 1 (2013).
- G, Cooper. "Cognitive Load Theory As An Aid for Instruction Design." *Australia Journal for Educational Technology*, 1990.
- Gie, The Liang. *Cara Belajar Yang Efisien*. Jilid I-II. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995.
- Gupta, Aradhana. "Artikel NSFNET," 1995. http://informationsystems-trianandra.artsingo.com/en2/book-article-1100/Permainan-online_51323_informations-systems-trianandra-artsingo.html.
- Haka, Nukhbatul Bidayati, and Suhandi. "Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA." *Journal Of Biology Education* 1, no. 1 (2018): 17. <https://doi.org/10.21043/job.e.v1i1.3284>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita, 2011.
- Hartono, Teguh. "Perkembangan Game Online Di Indonesia," 2019.
- Hijjulbaet, Reza. "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa 'Studi Di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara.'" Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.
- Hudojo, Herman. *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Cet. 2. Malang: IKIP Malang, 1990.
- Hurlock, Elizabeth. "Psikologi Perkembangan." *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2013.
- Indasari, Rike Mahfudhoh. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung." UIN SATU Tulungagung, 2021.
- ITBU. "Permainan Daring (Online Games)." In *Ensiklopedia Dunia*, n.d. <http://p2k.itbu.ac.id>.
- J, Sweller. "Cognitive Load Theory, Learning Difficulty, and

- Instructional Design.” *Learning and Instruction*, 1994.
- . “Cognitive Load Theory As An Aid for Instruction Design.” *Australia Journal for Education Technologi*, 1990.
- Johan, Ria Susanti. “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al-Hidayah Depok.” *Research and Development Journal of Education* 5, no. 2 (2019): 12–25.
- Kartika, Unoviana. “Lebih Sedikit Main ‘Game’, Anak Lebih Bahagia,” 2014. <https://www.kompas.com>.
- Khodijah, Nyayu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Kliwantoro. “Bakat Anak Tetap Bisa Berkembang Di Tengah Pandemi,” 2021. <https://www.antaraneews.com>.
- “Kominfo (Kementerian Komunikasi Dan Informatika),” 2014. <http://kominfo.go.id>.
- Kompasiana. “Sejarah Game Online Di Industri Android,” 2019. <https://www.kompasiana.com>.
- Kurniawan, Akbar, Ridha Arifah Adami, Nita Rismayanti, Desi Anggraeni, Arif Rahman Sudrajat, Stia Sebelas, and April Sumedang. “Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus Di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang) Analysis of Changes in Social Behavior Due to Online Games (Case Study in Student Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang),” n.d., 1–5.
- Kustiawan, Andri Arif & Utomo, Andy Widhiya Bayu. *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan)*. Cetakan 1. Magetan, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Mahyuddin. “Booming Dan Bikin Ketagihan, Begini Penampakan *Game Online* Generasi Pertama.” 2018.
- Margaretha, S. *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online*. Jakarta: Bahana, 2008.
- Maulida, Lely. “Jumlah Gamer Di Indonesia Capai 100 Juta Di 2020,” 2019. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A %0A%0A>.

- Meriyati. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015.
- Mertika, M. & Mariana, D. “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar.” *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman. “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong.” *Genta Mulia* 11, no. 1 (2020): 22–32.
- Moh. Suardi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Deepublish, 2015.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mudasir. *Psikologi Pendidikan*. Riau: STAI Nurul Falah, 2015.
- Munnajid, Syekh Muhammad Al. *Bahaya Game*. Solo: PT Aqwam Media Profetika, 2016.
- Mustaqim. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2008.
- N, Moray. *Mental Workload: Its Theory and Measurement*. New York: Plenum, 1979.
- Nafidzurramdhan, Aditya. “Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Nashar. *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press, 2004.
- Nasution, Noehi dkk. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Dikti Dipdikbud, 1993.
- Nisrinafatina. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi NonFormal* 2, no. 3 (2020): 115–22.
- Octavia, Gladys Jane, Surilena Surilena, and Erfen Gustiawan. “Hubungan Adiksi Online Game Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Jakarta Utara.” *Damianus: Journal of Medicine* 19, no. 2 (2020): 113–17. <https://doi.org/10.25170/djm.v19i2.1243>.
- P, Susanto. *Strategi Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah*. Malang: Diktat Seminar, 1999.

- Padli, Zul. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018," 2017.
- Pallawagau, Andi. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA DI RUMAH SUSUN JATINEGARA BARAT Andi Pallawagau 3 ABSTRAK." *Jurnal Ilmiah POSTULATE* 9, no. 1 (2019): 32–48.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1473–81.
- Pitaloka, A. Ayu. "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar," 2013.
- Prabowo, Adhyatman. "Jenis-Jenis Game Ditinjau Dari Cara Memainkannya," 2010.
- Pratiwi, Bella S. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Siswa Dengan Minat Siswa Kelas VIII Di SMPN 3 Depok," 2018.
- Pratiwi, Eva Wahyu, T Danny Soesilo, and Sapto Irawan. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMK Terpadu Al-Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang." *Journal of Education, Psychology, and Counseling* 2, no. 2 (2020).
- Prayitno. *Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Putri, Iffa Ichwani. "Kemampuan Menerima Dan Mengolah Informasi (MMI) Peserta Didik SMA Dalam Pembelajaran Biologi." *Jurnal Pembelajaran Biologi* 1, no. 2 (2018): 80–84.
- R, Moreno & R. E, Mayer. "Interactive Multimodal Learning Environments." *Educational Psychology Review*, 2007.
- R. L, Solso. *Psikologi Kognitif*. Edisi kede. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Rahima, Ima Mutia, and Billyardi Ramdhan. "Game Online Dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA." *Journal of Biological Education* 1, no. 2 (2018): 139–47.

- Rahmat, Adi, Eni Nuraeni, Soesy Asiah Soesilawaty, Dita Alawiyah, Tuti Garnasih, Jurusan Pendidikan Biologi, and Universitas Pendidikan. "Beban Kognitif Dan Kemampuan Penalaran Siswa SMA, MA, Dan SMA Berbasis Pesantren Pada Pembelajaran Biologi." *Prosiding Semnas Sains Dan Entrepreneurship*, 2015, 240–45.
- Richie. "Analisis Regresi Multivariate." *Mobile Statistik Research & Consulting*, 2020. <https://www.mobilestatistik.com>.
- S, Arikunto. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- S, Kalguya. *Cognitive Load Theory: Schema Acquisition and Sources of Cognitive Load*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- Sadirman, A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Saefullah. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Saleh, Abdul R dan Wahab, Muhib A. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Samuel, Henry. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Santoso, M. Raka. *Sejarah Dan Nama Game Online Pertama*, 2014.
- Santoso, Singgih. *Statistik Multivariat (Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Sari, Nurrohmah Permata. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung." *Skripsi*, 2020.
- Sari, Vivit Kumala. "Problem Pembelajaran Biologi Daring Siswa Kelas XI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri Kota Jepara." Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021.
- Setianingsih, A. "*Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap

- Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.” *Skripsi*, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/3271/1/SKRIPSI.pdf>.
- Sibero. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Cetakan 1. Yogyakarta: MediaKom, 2010.
- Simamora, Bilson. “Analisis Multivariat.” Bilson Simamora Marketing and Research Center, 2017.
- Siprianus, K., Eka, Ni Luh P. S, Lasri. “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III Dan IV SDN Merjosari 1 Malang.” *Nursing News* 2, 2 (2017): 324–32.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Sofia Yustiyani Suryandari. Edisi ke 3. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sularti. *Program Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Sikap Dan Kebiasaan Belajar Siswa*. Bandung: SPS PBK UPL, 2008.
- Sundara, Komang, and Muhamad Ahlun Nasar. “Pengaruh Negatif *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada.” *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8, 2 (2020): 84–90.
- Suparni, and Siti Handayani. “Analisa Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* 10, no. 2 (2018): 1–6.
- Supriyatna, Iwan. “Daftar *Game Online* Yang Paling Banyak Dimainkan Di 2020,” n.d.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998.
- Syafrizal, Melwin. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2005.

- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Tashia. "Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia," 2017. <https://aptika.kominfo.go.id>.
- TIM ILNA Learning Center. *Super Games*. Bandung: Sygma Publishing, 2018.
- Trisnani, Risca P. & Wardani, Silvia Y. *STOP KECANDUAN GAME ONLINE*. Cetakan 1. Madiun: UNIPMA PRESS, 2018.
- Ulfiani, Uun. "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemandirian Belajar Pada Siswa Kelas IV Di Gugus Ki Hajar Dewantara Kec.Cilongok." Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Edited by Junwinanto. Edisi 1 Ce. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Utama, Lazuardhi. "Game Online Semakin Marak, Pamor Mainan Eduktif Tak Redup," 2021. <https://id.berita.yahoo.com/game-online-semakin-marak-pamor-035502193.html>.
- W.S, Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo, 2014.
- Wengku, Denis, and Tri Atmojo. "Kontribusi Perilaku *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA." *Cognicia* 7, no. 4 (2019): 527–38.
- Widiyanto, Soni. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Accessed April 10, 2021. <https://kbbi.web.id/>.
- Wilda Syam, Tonra. "Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory)." (Online), n.d.
- Woolley, David R. "*The Emergence of Online Community*." *Social Media Archeology and Poetics*, 2016.
- Wuragil, Zacharias. "Kecanduan *Game Online* di Masa Pandemi, Waspada Gaming Disorder," 2020.
- Yamin, Martinis. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- Young, S, Kimberly. *Kecanduan Internet (Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan)*. Cetakan I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Yunitasari, Ria dan Hanifah, Umi. "Pengaruh Pembelajaran Daring

Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020, 232–43.

Yunus, Muhammad, and Sundari Hamid. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.” *BJE* 1, no. 2 (2021): 65–70.

Yustiningrum, Anjarini. “Studi Korelasional Antara Kebiasaan Belajar, Motivasi Berprestasi, Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Di Gugus Hasanudin Kecamatan Argomulyo.” FKIP UKSW, 2009.

Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

