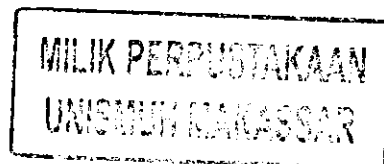


**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
ANAK SDN 38 BORA KELURAHAN MUNGKAJANG
KOTA PALOPO**



| | |
|--|------------------------|
| UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN | |
| Tgl. Terima | 30/05/2022 |
| Nomor surat | |
| Jumlah exp | 1 ek |
| H a r g a | Sml. Alumni |
| Nomor judul | |
| No. Identifikasi | P70030/SOS/2240 OKT |

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH:

EDRIAN OKTOFIANSA

Nim: 105381104817

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
DESEMBER 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

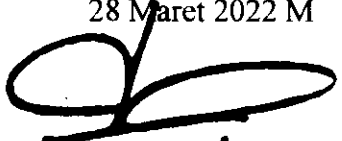
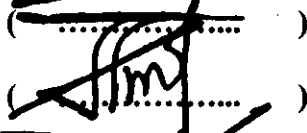
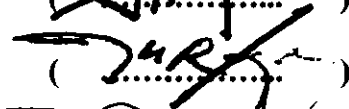
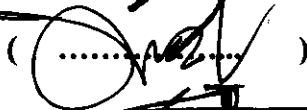
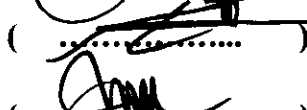

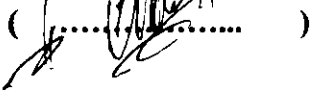
Skripsi atas nama **Edrian Oktofiansa, 105381104817** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 16 Tahun 1443 H/2022 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ujian dan Yudisium pada hari Senin, 28 Maret 2022.

25 Sya'ban 1443 H

Makassar, -----

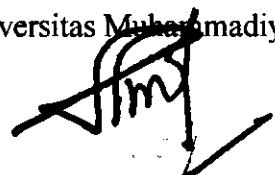
28 Maret 2022 M

PANITIA UJIAN

| | | |
|---------------|----------------------------------|--|
| Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag | () |
| Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D | () |
| Sekretaris | : Dr. Baharullah, M. Pd | () |
| Penguji | 1 Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd | () |
| | 2 Drs. Samsuriadi, M.A | () |
| | 3 Sudarsono, S.Pd., M.Pd | () |
| | 4 Sulvahrul Amin, S.Pd., M.Pd | () |


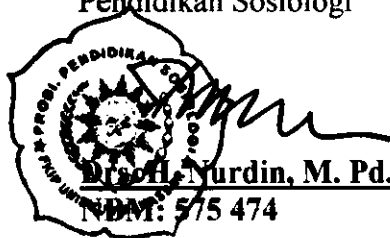
Mengetahui :

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
BM: 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi



Dr. H. Nurdin, M. Pd.
NDM: 575 474

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak SDN Negeri 38
Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo

Nama : **Edrian Oktofiansa**

NIM : **105381104817**

Prodi : Pendidikan Sosiologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

25 Sya'ban 1443 H
Makassar, -----
28 Maret 2022 M

Disahkan oleh:

Pembimbing I

Drs. H. Nurdin, M.Pd

Pembimbing II

Drs. Samsuriadi, M.A

Mengetahui:

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S. Pd., M. Pd., Ph. D.
NBM: 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi

Drs. H. Nurdin, M. Pd.
NBM: 575 474



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Edrian Oktofiansa**
Stambuk : 105381104817
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Judul Proposal : **Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN 38 Bora Kelurahan Mangkajang Kota Palopo**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Drs. H. Nurdin, M.Pd

Pembimbing II,

Drs. Samsuriadi, M.A

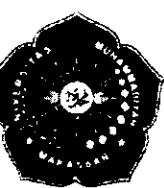
Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934

Ketua Prodi
Pendidikan Sosiologi

H. Nurdin, M.Pd.
NBM. 575 474



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Edrian Oktofiansa**
Stambuk : 105381104817
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Judul Proposal : **Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN 38 Bora Kelurahan Mangkajang Kota Palopo**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Drs. H. Nurdin, M.Pd

Pembimbing II,

Drs. Samsuriadi, M.A

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934

Ketua Prodi
Pendidikan Sosiologi

Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM 575 474



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132
Makassar 90221 www.fkip-unismuh-info

SURAT PERJANJIAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Edrian Oktofiansa
Stambuk : 105381104817
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2022
Yang Membuat Perjanjian

Edrian Oktofiansa



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132
Makassar 90221 www.fkip-unismuh-info

SURAT PERNYATAAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Edrian Oktofiansa
Stambuk : 105381104817
Jurusan : Pendidikan Sosiologi
Dengan Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak
SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo

Dengan menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2022

Yang Menbuat Pernyataan

Irvan Pratama

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Jadilah Seperti Yang Kau Ingini, Memuncaklah Hebat
Meskipun Nanti.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua
saya tercinta, yang selalu memberikan motivasi agar
tidak mudah putus asa dalam menuntut ilmu, selalu
mendo'akan dan berharap saya bisa sukses.

ABSTRAK

Edrian Oktofiansa, 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nurdindan Pembimbing II Samsuriadi.

Skripsi ini membahas tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo. Adapun pokok-pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah Bagaimana perilaku belajar siswa di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo Bagaimana Pengaruh *game online* terhadap Motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran Serta Apa solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* di SDN 38 Bora.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, Menjelaskan Bahwa metode kualitatif menunjuk pada prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitian meliputi: Guru Wali kelas, Kepala Sekolah, Dan Orang Tuwa Siswa

Hasil dari penelitian ini adalah: Perilaku belajar siswa di SDN 38 Bora sangatlah tidak efektif dan siswanya sulit untuk berkonsentrasi ketika sedang dalam proses pembelajaran Mereka tidak memiliki Motivasi untuk melakukan pembelajaran. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SND 38 Bora adalah: Siswa menjadi Tidak konsentrasi ketika belajar karena hanya terfokus kepada *game online* saja. *Game online* membuat siswa menjadi malas, dan akhirnya kecanduan game online. Sehingga mereka tidak bisa mengatur waktu, kapan harus belajar dan kapan harus bermain. Hal ini menyebabkan tugas yang diberikan oleh guru terbengkalai dan tidak dikerjakan. Terdapat dampak positif dan negative dalam bermain *game online* tersebut, akan tetapi dalam penelitian ini lebih cenderung atau lebih banyak dampak buruknya. Solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* yaitu memberi nasehat, punishman atau hukuman, dan bekerjasama dengan orang tua siswa untuk mengawasi anaknya ketika dirumah agar tidak selalu bermain *game online*

Kata kunci : Pengaruh Game Online, Motivasi Belajar

ABSTRAK

Edrian Oktofiansa, 2021. The Effect of Online Games on Children's Learning Motivation at SDN 38 Bora, Mungkajang Village, Palopo City. Faculty of Teacher Training and Education. University of Muhammadiyah Makassar. Advisor I H. Nurdin and Advisor II Samsuriadi.

This thesis discusses "The Influence of Online Games on Students' Learning Motivation at SDN 38 Bora, Mungkajang Village, Palopo City. The main issues discussed in this thesis are how the student's learning behavior at SDN 38 Bora, Mungkajang Village, Palopo City, how the influence of online games on students' learning motivation in the learning process and what solutions are used by teachers to overcome students who are addicted to online games at SDN 38 bora.

This type of research is descriptive qualitative research, explaining that qualitative methods refer to research procedures that produce descriptive data. While the data collection is done by using the method of observation, interviews, and documentation. Objects of research include: Homeroom teachers, principals, and parents of students

The results of this study are: The learning behavior of students at SDN 38 Bora is very ineffective and the students find it difficult to concentrate when they are in the learning process. They do not have the motivation to learn. The impact of online games on students' learning motivation at SND 38 Bora is: Students become unable to concentrate when studying because they only focus on online games. Online games make students lazy, and eventually addicted to online games. So they cannot manage the time, when to study and when to play. This causes the tasks given by the teacher to be neglected and not done. There are positive and negative impacts in playing these online games, but in this study they tend to have more or more bad effects. The solution that teachers do to overcome students who are addicted to online games is to give advice, punishman or punishment, and cooperate with parents of students to supervise their children at home so they don't always play online games.

Keywords: Effect of Online Games, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa pula salam serta taslim kita ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW. Telah menjadi panutan bagi seluruh umat islam, rahmat bagi alam semesta. Merupakan nikmat yang tiada ternilai sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo** “.

Skripsi yang penulis buat ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam penyusunannya, namun berkat kehendak dari Allah SWT. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ayah saya Danial dan Ibu tercinta Hayani yang senantiasa memberikan kasih dan sayang serta dukungannya kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Bapak Erwin Akib, S. Pd., Ph. D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Drs. H. Nurdin, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Bapak Drs. H. Nurdin, M. Pd.. Selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Drs. Samsuriadi. M,A. Selaku Pembimbing II yang telah berkenan membantu selama dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tak kenal lelah menuangkan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Terima kasih untuk semua kerabat yang tidak bisa saya tulis satu persatu yang telah memberikan semangat, kesabaran, motivasi, dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Namun demikian penulis menyadari sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari khilaf dan salah sehingga karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan yang positif dari para cerdas pandai demi kesempurnaan karya tulis ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT. Senantiasa menilai amal perbuatan kita sebagai ibadah.

Dan semoga semua yang telah kita kerjakan dengan niat baik mendapatkan
berkah. Amin Ya Rabbal Alamin.

Makassar, Desember 2021

Penulis

EDRIAN OKTOFIANS

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| SURAT PERJANJIAN | iv |
| SURAT PERNYATAAN | v |
| MOTTO | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 8 |
| A. Kajian Konsep | 8 |
| 1. Pengertian Pengaruh | 8 |
| 2. Pengertian Game Online | 13 |
| 3. Pengertian Motivasi | 20 |
| B. Kajian Teori | 30 |
| C. Kerangka Pikir | 39 |

| | |
|--|-----------|
| BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 60 |
| A. Hasil Penelitian | 60 |
| B. Pembahasan..... | 70 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 74 |
| A. Kesimpulan | 74 |
| B. Saran | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 76 |
| LAMPIRAN..... | 79 |
| RIWAYAT HIDUP | |

DAFTAR GAMBAR

xiv

| | |
|----------------------------------|----|
| Gambar 2.1. Kerangka Fikir | 40 |
|----------------------------------|----|

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

أَمَّنْ هُوَ قَاتِيَتْ آتَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَظْمُونَ
وَالَّذِينَ لَا يَظْمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.

Anak-anak merupakan masa depan bangsa yang wajib dilindungi. Perkembangan perilaku anak menjadi salah satu hal yang cukup penting untuk dipahami oleh para orang tua. Perilaku menyimpang pada anak ternyata tidak hanya dipengaruhi oleh kepribadian anak sendiri yang masih labil tetapi juga oleh apa yang mereka lakukan terutama pola bermain. Dunia anak merupakan dunia yang penuh dinamika serta menyenangkan. Banyak permainan-permainan anak yang bermunculan untuk mempengaruhi anak. Salah satunya adalah *game online*

Sejak manusia kali pertama berada di muka bumi ini, sudah mengenal komunikasi, yaitu komunikasi intrapersonal. Sejalan dengan berkembangnya, telah terjadi interaksi antar sesama, atau dikenal dengan komunikasi interpersonal. Manusia tidak akan bisa lepas dari komunikasi dan manusia tidak akan berkembang tanpa komunikasi. Pemahaman media bukan hanya sebatas itu saja. Tetapi merupakan perantara yang menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan media menurut Cangara (2008), merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan

pesan dari sumber kepada penerima. Seperti media televisi, radio, koran, internet dan lain sebagainya.

Pada abad 21 ini merupakan perkembangan teknologi tingkat tinggi, mulai industri modern, internet, *cyber*, *handphone*, dan lain sebagainya. Guna memenuhi kebutuhan informasi dan teknologi manusia. Globalisasi dan modernisasi dalam bidang teknologi dan komunikasi semakin memudahkan arus informasi dan komunikasi. Hal itu menimbulkan perubahan pada bentuk nilai-nilai kehidupan secara bebas, perubahan bentuk pada nilai-nilai kehidupan ini tidak bisa dihindari lagi, karena merupakan muatan global dari informasi dan komunikasi itu sendiri.

Keberadaan permainan ini kerap disangkut pautkan dengan perilaku menyimpang anak, cenderung anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan, anak juga malas melakukan aktifitas rutin dan kewajibannya sehari-hari, seperti belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Kecanduan bermain game online ini membuat anak menjadi sibuk dengan dirinya sendiri. Bermain memang menjadi salah satu kebutuhan anak. Benda apa pun yang ditemukan, di tangan anak-anak bisa menjadi sebuah permainan mengasyikkan. Namun, tidak semua permainan memiliki dampak positif bagi perkembangan mental dan membantu proses sosialisasi anak dengan lingkungan.

Perkembangan anak sangat di pengaruhi oleh lingkungan menurut para teoritis lingkungan akan memberikan stimulus bagi perkembangan anak meskipun terdapat beberapa komponen lain, Lingkungan sangat berperan penting dalam menentukan kepribadian suatu individu lingkungan juga dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak baik perilaku sifat dan kebiasaan baik maupun buruk,

untuk itu penting bagi para orang tua untuk dapat menyelektif dan menempatkan anaknya pada lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak.

Teknologi yang sangat dekat dan akrab dengan anak saat ini seperti halnya *gadget* dan media televisi. Dalam penggunaannya anak-anak biasanya mengakses berbagai macam *fiture* seperti media sosial dan permainan (*games*). Berbagai bentuk permainan modern tersebut lengkap dalam aplikasi Perangkat pintar ini disebut bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dampak berdampak buruk bagi kesehatan. Baik fisik maupun mental seorang anak. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak bisa menghabiskan waktunya minimal empat jam dalam sehari di depan komputer, televisi dan *gadget* untuk hal-hal yang tidak produktif.

Kebiasaan Bermain di Perangkat pintar yang berlebihan ini akan mengakibatkan pergeseran gaya hidup anak yang dapat menimbulkan dampak negative pada diri anak. Dan anak yang gemar memainkan game mengandung unsur kekerasan beresiko meniru sikap yang di lihatnya, seperti sikap agresif. Sikap agresif yang biasanya di tunjukkan anak adalah melawan orang tua dan guru, berargumen keras dengan teman sebaya, serta menyelesaikan masalah dengan cara kekerasan. Penggunaan media elektronik yang berlebihan juga dapat mereduksi jam istirahat anak yang merupakan salah satu unsur penting bagi pertumbuhan dan kesehatan anak, hal ini juga berdampak pada perilaku sosial anak pada lingkungannya yang berdampak pada peruban sikap anak pada orang-orang di sekitarnya.

Perkembangan teknologi selain mendapatkan dampak positif juga mendapatkan dampak yang negatif yang menjadikan keprihatinan terutama kepada anak-anak yang masih sangat rentan terhadap ragam budaya asing yang belum tentu selaras dengan nilai budaya kita. Permainan tradisional yang sering kita jumpai di setiap sudut kampung kini tidak lagi di temui. Sebagai gantinya anak-anak di manjakan dengan permainan modern, ini lah benih kekhawatiran yang akan tumbuh pada masyarakat, saat ini permainan anak sudah mulai menghilang akibat perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi perubahan dan nilai-nilai moral dan sosial anak. Saat ini banyak di temui sikap-sikap negatif yang di tunjukkan anak pada lingkungannya yaitu pada orang tua dan masyarakat. Sikap-sikap tersebut seperti melawan orang tua, aturan, pergaulan bebas dan sebagainya. Permainan memang sangat penting bagi anak-anak karena biasanya anak-anak akan bermain dengan permainan yang di miliki dan di ketahui, dengan permainan akan banyak manfaat yang di miliki dan di ketahui pula dengan banyaknya manfaat dari permainan maka sebagai orang tua sudah seyakinya untuk memahami dan menyediakan permainan untuk anak, akan tetapi bukan berarti di biarkan tanpa pengawasan dan control orang tua.

Dengan adanya kekhawatiran terhadap kurangnya minat belajar anak akibat game online yang bersifat digital bagi masyarakat dan terutama orang tua dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh terkait pengaruh media bermain terhadap perilaku, gaya hidup, dan karakter anak.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama

jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulaidari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan social dalam kehidupan sebenarnya.

Oleh sebab itu, banyak kanak yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, anak melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Dampak *game-game* itu, khususnya *game online* ada yang positif dan negatif. Begitu juga yang terjadi di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang, Kota Palopo arus perkembangan teknologi berupa *game online* ini telah memberi dampak positif dan negative terhadap siswa yang ada di sekolah tersebut. Dampak positif dari *game online* yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung rata-rata pemain ketika belajar di kelas agak

cepat dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Karena pemain *game online* telah terbiasa memecahkan teka-teki atau cara agar dapat menyelesaikan lalu meningkatkan level dalam permainan *game online*. Selain itu, dampak negatif dari bermain game online yaitu siswa tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari pengamatan awal pada bulan Juni 2021 yang dilakukan oleh penulis, bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapat kepuasan batin dan tentunya menggunakan akses internet. Sehingga game online mampu memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa.

Permasalahan ini, Memperlihatkan fenomene Game Online beserta dampak-dmpaknya yang saat ini sangat marak akhirnya penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak, SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis bermaksud merumuskan beberapa masalah yang akan menjadi titik fokus dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar anak di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo.
2. Bagaimana dampak game online terhadap motivasi belajar anak di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar, karakter dan perilaku anak di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui dampak dari game online terhadap motivasi belajar anak di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini di harapkan sebagai sumbangan pemikiran (berupa referensi) bagi prodi ilmu pendidikan sosiologi. Mengetahui pengaruh pergeseran gaya hidup anak akibat perubahan media bermain

2. Secara Kebijakan

Bahan rujukan mengenai pentingnya kontrol kepada anak-anak terhadap perkembangan teknologi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan efek yang terjadi setelah dilakukannya proses penyampaian pesan sehingga terjadilah proses perubahan baik pengetahuan, pendapat, maupun sikap. Suatu pengaruh dikatakan berhasil apabila terjadi sebuah perubahan pada si penerima pesan seperti apa yang telah disampaikan dalam makna sebuah pesan. “pengaruh atau efek ialah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan”. Pengaruh berperan dalam perubahan perilaku. Perubahan perilaku ialah adanya perubahan internal pada diri seseorang yang diorganisir dalam sebuah prinsip, sebagai hasil evaluasi yang dilakukannya terhadap suatu objek baik yang terdapat di dalam maupun diluar dirinya. Perubahan perilaku ialah perubahan yang terjadi dalam bentuk tindakan. Antara perubahan sikap dan perilaku terdapat hubungan yang erat, sebab perubahan perilaku biasanya didahului oleh perubahan sikap. Tetapi dalam hal tertentu, bisa juga perubahan sikap didahului oleh perubahan perilaku dari lingkungan.

a. Pembentukan Perilaku dari Lingkungan

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ قَالُوا بَلَىٰ
شَهِدْنَا ۚ أَنْ تَقُولُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ

Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah Aku ini Tuhanmu?" Mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), kami menjadi saksi". (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya kami (bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)",

Pembentukan perilaku dari lingkungan diperoleh dari hasil belajar. Teori belajar adalah, belajar menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati, sedang perilaku dan belajar diubah oleh kondisi di lingkungan. Teori Skinner (1954) sering disebut *Operant Conditioning* yang berunsur rangsangan atau stimuli, respon, dan konsekuensi. Stimuli (tanda atau syarat) bertindak sebagai pemancing respon, sedangkan konsekuensi tanggapan dapat bersifat positif atau negatif, namun keduanya memperkuat atau memperkuat (*reinforcement*). Menurut Skinner, hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku.

b. Perkembangan Masa Awal Anak

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ قَالُوا بَلَىٰ شَهِدْنَا أَن نَقُولُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ

Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah Aku ini Tuhanmu?" Mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), kami menjadi saksi". (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya kami (bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)",

Perkembangan masa awal anak-anak merupakan hal yang menarik untuk dipelajari. Perkembangan awal anak-anak menurut Yudrik Jahja, dibagi

atas empat macam perkembangan, perkembangan fisik, kognitif, emosi, dan psikososial.

1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik yang terjadi berawal dari perubahan tinggi dan berat yang bertambah, perubahan otak terjadi karena penambahan saraf- saraf otak, perkembangan motorik, perkembangan kemampuan anak yang terjadi dari anak mulai dapat berjalan sampai berlari tanpa jatuh, dan kemampuan anak dari membuat lingkaran hingga menyusun kotak-kotak dengan kompleks.

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan memori atau cara berpikir anak dan kemampuan anak dalam merespon, Perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap proses berpikir anak dan penyikapan anak terhadap suatu hal.

Perkembangan kognitif menurut Piaget : Perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap Pra-operasional (preoperational stage) yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentris mulai kuat dan kemudian mulai melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Dalam istilah pra-operasional menunjukkan bahwa pada tahap ini teori Piaget difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Istilah "operasional" menunjukkan pada aktifitas mental yang

memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa pengalaman yang dialaminya.

3) Perkembangan Psikososial

Perkembangan Psikososial anak pada usia 2-10 tahun merupakan tahun penting bagi Aspek penting dalam pertumbuhan psikososial anak, dimana pada masa ini anak akan mengalami perkembangan emosional dan pemahaman diri.²⁰ perkembangan psikososial yang terjadi pada masa awal anak-anak, di antaranya permainan, hubungan dengan orang tua, teman sebaya, perkembangan gender, dan moral.

4) Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi merupakan suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan belajar dan motoris. Perkembangan emosi merupakan kemampuan untuk beradaptasi terhadap orang lain. Perkembangan ini sangat berpengaruh terhadap cara anak bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya.

c. Permainan Bagi anak-anak

Bermain kegiatan masa kanak-kanak awal bermain merupakan pekerjaan anak kecil, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Melalui bermain, anak-anak merangsang indra, belajar bagaimana menggunakan otot mereka, mengkoordinasikan pandangan dan gerakan, meraih kontrol terhadap seluruh tubuh mereka, dan mendapatkan keterampilan baru. Ketika bermain balok dengan berbagai bentuk, menghitung berapa banyak yang dapat mereka tumpuk, atau pernyataan, menara saya lebih

tinggi dari punya kamu", pada saat itulah mereka meletakkan pondasi konsep matematika Ketika bermain dengan komputer, mereka belajar cara berpikir baru (Silvern, 1998).²³ Permainan mempunyai dua fungsi utama yaitu:

1) Fungsi Kognitif

Permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisasi dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.

2) Fungsi Emosi

Permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan, dan konflik batin. Permainan memungkinkan melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan batin terlepas dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Dalam bermain mereka melakukan permainan. Permainan merupakan bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab,

anak-anak menghabiskan banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman- temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Jadi, permainan anak adalah suatu bentuk aktivitas itu sendiri, bukan karena memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas.

2. Pengertian *Game Online*

Bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melauai jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di laptop, komputer, *smartphone*, bahkan dalam tablet sekalipun.

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game yang lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekatnya saja, namun juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan hingga pemain di belahan bumi lain sekalipun. Dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain game online bisa terhubung satu dengan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwan *game online* adalah permaian yang dapat diakses oleh banyak pemain dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan internet serta dapat dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan tablet.

Game pada dasarnya juga merupakan media untuk bersenang-senang. Salah satu unsur yang membedakan *game* dengan permainan biasa adalah adanya *rules* atau aturan. Aturan menjadi tantangan sendiri dalam *game* yang mendorong pemainnya untuk menemukan penyelesaian baru dan benar. Menurut Gee (2007) *game* ditandai dengan adanya permasalahan dan aturan untuk memecahkan masalah. *Game* yang baik adalah yang mampu mengajarkan pemainnya untuk memecahkan masalah.

Game memiliki empat unsur yang mendefinisikannya yaitu tujuan (*gold*), aturan (*rules*), *feedback*, dan *voluntary participation*. Didalam *game* ada tujuan yang harus dicapai sesuai dengan aturan yang ditetapkan, selain itu ada *feedback* yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mengukur pencapaiannya.

a. Jenis-jenis *Game*

Jenis-jenis *game* dalam sebuah penelitian dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Violent Games*. Permainan yang termasuk dalam kategori ini adalah first-person games dan permainan yang melibatkan kekerasan sebagai inti dari pemainnya.
- b. *Action-Adventure*. Permainan yang tergolong dalam kategori ini adalah permainan yang melibatkan strategi, pemecahan masalah, dan role playing games.
- c. *Racing/Driving Games*. Permainan yang tergolong kategori ini adalah semua permainan balapan.
- d. *Sport Games*. Permainan yang melibatkan olahraga.

d Cross-Platform Online Play

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti *Playstation 2* dan *Xbox*.

e Massively Multyplayer Online Browser Game

Game ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explore. *Game* sederhana dengan pemain tunggal yang dapat dimainkan dengan browser melalui HTML.

f Simulation games

Game ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya adalah *life- simulation games*, *contructions*, dan *management simulations games*. Contoh dalam permainan ini adalah *second life*.

c. Manfaat Game

Game dapat memberikan dampak positif bagi individu. Ada prinsip-prinsip belajar yang dapat memberi pengaruh positif bagi individu. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

- a) *Identity*, dalam *game* kita diajarkan untuk memiliki suatu identitas baru dan berkomitmen penuh untuk mempelajari bidang baru.
- b) *Iteration*, *game* dapat memberi kesempatan bagi individu untuk berinteraksi dengan permainan itu sendiri. Ketika individu membuat suatu tindakan, maka permainan akan memberikan *feedback*.

- c) *Production*, saat bermain individu dilatih untuk memproduksi suatu hasil melalui tindakan yang diambilnya.
- d) *Risk Taking*, dalam permainan kegagalan adalah hal yang biasa. Melalui kegagalan itu justru individu belajar memahami permainan yang sedang dimainkannya.
- e) *Customization*, dalam *game* disajikan berbagai permasalahan dalam level yang berbeda-beda. Melalui hal ini individu dapat belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang berbeda-beda.
- f) *Agency*, dalam bermain, permainan individu dapat merasakan dampak dari tindakannya sendiri. Hal ini membuat individu untuk merasa memiliki kontrol terhadap apa yang akan dilakukannya.
- g) *Well Ordered Problems*, permasalahan dalam *game* disajikan secara terstruktur dalam level yang bertingkat. Dengan demikian individu dapat memahami permasalahan dengan lebih mudah.
- h) *Challenge and Consolidation*, dalam setiap tantangan yang dihadapi individu memperoleh informasi dan pemahaman. Ketika menghadapi permasalahan yang baru individu dapat menggunakan informasi sebelumnya untuk memahami situasi baru.
- i) *Just N Time And On Demand*, kata-kata yang digunakan dalam permainan tidak terlalu banyak. Individu dapat memperoleh informasi tepat pada waktu dan membutuhkannya.
- j) *Situated Meaning*, dalam permainan *game* individu belajar mengerti makna sesuatu hal dengan menggunakannya, bukan hanya dengan mendengar atau

membaca.

- k) *Pleasantly Frustrating*, game penuh dengan kompetensi, tetapi kompetensi ini dapat memotivasi individu untuk belajar lebih lagi.
- l) *System Thinking*, dalam bermain game individu diajari untuk berfikir secara sistematis dengan melihat keterkaitan dari setiap informasi yang diterima.
- m) *Explore, Think Literally. Rethink Goals*, bermain game mengajarkan individu untuk memahami sesuatu secara lebih mendalam.

Bermain game juga mengajarkan pemain berkebiasaan untuk berfikir, termasuk untuk strategi untuk bereksplorasi dan berkegiatan.³⁶ Berdasarkan manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa Bermain *multiplayer game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk saling berbagi pemikiran karena masalah dan keputusan tidak dapat diselesaikan berdasarkan pemikiran seseorang saja. Selain itu pemain juga memperoleh kesempatan untuk bekerja sama satu sama lain.

d. Dampak Bermain Game Online

Bermain game *online* tidak hanya memberikan dampak negatif saja, tetapi terdapat juga dampak positifnya dalam bermain *game online*, yaitu dampak yang dikatakan memberikan manfaat bagi penggunanya. Dampak positif *game online* diantaranya yaitu:

- a) Dapat menguasai komputer.
- b) Dapat mengerti bahasa Inggris yang digunakan pada game dengan sendirinya.
- c) Dari *game online* dapat menambah teman.

- d) Dapat meraih prestasi dengan mengikuti ajang kompetisi (*tournament*) di setiap game yang melaksanakan perlombaan.
- e) Bagi pemain game online yang mempunyai ID dari salah satu game tersebut yang sudah diatas rata-rata (GG) maka dapat diperjual belikan dengan harga yang cukup tinggi dan akhirnya mendapatkan keuntungan dari hal tersebut.
- f) Meningkatkan ketajaman mata.
- g) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
- h) Rajin membaca.
- i) Relaksasi.

Sementara itu, ada dampak negatif dari bermain game online, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online, dampak negatif bermain game online diantaranya :

- a) Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang dengan sia-sia.
- b) Bermain game online membuat orang menajdi kecanduan dan ketergantungan.
- c) Lebih mementingkan untuk bermain game (bolos sekolah).
- d) Dengan bermain game orang tersebut bisa membuat lupa waktu untuk melakukan aktifitas yang semestinya (makan, mandi, belajar, menolong orangtua, sholat, dll).
- e) Apabila sudah kecanduan dalam bermain game online maka kita bisa dibutakan olehnya, sperti melakukan tindakan yang sepatutnya tidak

dilakukan, misalkan saja berbohong, mencuri, bahkan merampok.

f) Mengganggu kesehatan.

3. Pengertian Motivasi

a. Motivasi

Menurut Harun Nasution mengemukakan : *“to motivate a child to arrange conditions so that he wants to do what he is capable doing”* motivasi murid adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melaksanakan apa yang dapat dilakukannya. Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain, motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

Motivasi merupakan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Didalam rumusan ini ada tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut :

- a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi.
- b) Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan- perubahan tertentu.
- c) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*.
- d) Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif.

- e) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.
- f) Pribadi Yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju pada arah suatu tujuan. Respon-respon berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Motivasi adalah prasyarat dalam pembelajaran, tanpa motivasi hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal dan motivasi sendiri merupakan dorongan yang timbul dalam diri sendiri atau lingkungan. Motivasi mengacu pada suatu proses mempengaruhi pilihan-pilihan Individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki.

Motivasi menurut Mc Donald dalam Sadirman mengandung tiga elemen yaitu:

- a) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling* seseorang.
- c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Jenis-jenis motivasi ini timbul dari dalam diri seseorang sendiri dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar dirinya. Hal dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Motivasi Instrinsik

Jenis motivasi ini adalah timbul sebagai akibat dari dalam diri individu itu sendiri tanpa paksaan, dorongan oranglain, tetapi atas kemauan diri sendiri. Motivasi instrinsik berisi:

- 1) Penyesuaian tugas dengan minat
- 2) Perencanaan yang penuh variasi
- 3) Umpan balik atau respon peserta didik
- 4) Kesempatan merespon peserta didik yang aktif
- 5) Kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya.

b. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang sedemikian akhirnya ia mau melakukan suatu atau belajar.

b. Fungsi motivasi

Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan yang berpengaruh pada aktifitas. Fungsi motivasi menurut Sadirman adalah sebagai berikut :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Artinya motivasi dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- b. Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumus tujuannya.
- d. Menyeleksi perbuatan, artinya menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Demikian posisi motivasi yang sangat vital tetapi tidak benar seseorang seseorang dapat mencapai hasil belajar yang baik karena benar tidaknya seorang anak dalam belajar itu tidak hanya dipengaruhi oleh motivasi saja, melainkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil dan motivasi hanya salah satunya.

c. Sumber Motivasi

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan motivasi peserta didik, yaitu:

- a) Materi pembelajaran harus menarik dan berguna bagi peserta didik
- b) Tujuan pembelajaran harus jelas dan berguna bagi peserta didik
- c) Tujuan pembelajaran harus jelas dan diinformasikan peserta didik mereka mengetahui tujuan pembelajaran
- d) Memberikan hadiah dan pujian dengan tanpa menafikan hukuman
- e) Memanfaatkan cita-cita dan rasa ingin tahu, sikap-sikap dan cita-cita
- f) Memperhatikan perbedaan kemampuan, latar belakang peserta didik
- g) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan kondisi fisik, memberikan rasa aman, menunjukkan perhatian kepada mereka.

Motivasi dalam belajar sangatlah penting bagi peserta didik dan pendidik. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Menyandarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil
- b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya, sebagai ilusi jika terbukti usaha belajar seseorang

siswa belum memadai maka ia berusaha tekun untuk belajar dan berhasil

- c) Mengarahkan kegiatan belajar
- d) Membesarkan semangat belajar
- e) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja, siswa dilatih untuk menggunakan kekuatannya sehingga dapat berhasil

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut :

- a) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa, dalam hal ini pujian, hadiah, dorongan atau memicu semangat dapat digunakan untuk mengobarkan semangat belajar
- b) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa yang bermacam-macam sehingga dengan itu semua diharapkan guru dapat menggunakan berbagai macam strategi dalam belajar mengajar
- c) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, dan penyemangat

Sesuai dengan teori motivasi dapat diuraikan bahwa terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk membangkiykan nafsu belajar peserta didik diantaranya :

- a) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajari menarik, dan berguna bagi dirinya
- b) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan

kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan belajar peserta didik dapat juga dilibatkan dalam menyusun tujuan

- c) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang kompetensi dan hasil belajarnya
- d) Pemberin pujian dan hadiah lebih baik dari pada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan
- e) Memanfaatkan sifat, cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi peserta didik
- f) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik
- g) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan menunjukkan bahwa guru memperhatikan kondisi fisik, memberikan rasa aman, dan peserta didik mempunyai kepercayaan diri.

Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain :

- 1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dinilainya.

Motivasi dapat menentukan hal-hal apa dilingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar. Untuk seorang guru perlu memahami hal itu, agar dia dapat membantu peserta didik dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar. Hal ini tidak hanya cukup dengan memberitahukan sumber-sumber

yang harus dipelajari, melainkan yang lebih penting adalah mengaitkan dengan perangkat apa pun yang berada paling dekat dengan siswa di lingkungannya.

2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat keitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajarinya sudah dapat diketahuinya atau dinikmati manfaatnya bagi siswa.

3) Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang guru yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar pasti tidak mempunyai kekuatan untuk belajar lebih lama. Dia akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain dan bukan belajar.

d. Cara Menggerakkan Motivasi Belajar Siswa

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, ialah sebagai berikut :

1) Memberi angka

Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang mendapatkan angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar. Sebaliknya

jika peserta didik yang mendapat angka yang kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

2) Pujian

Pemberian pujian kepada peserta didik atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa dan rasa senang.

3) Hadiah

Cara ini dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang.

4) Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutannya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

5) Penilaian

Penilaian secara kontinue akan mendorong murid-murid belajar. Oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Untuk itu peserta didik selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan seksama.⁴⁵

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1) Cita-cita atau inspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu yang sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita untuk menjadi seseorang akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan belajar

Didalam kemampuan belajar perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir oprasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses karena kesuksesan memperkuat motivaasinya.

3) Kondisi jasmani dan rohani siswa

Siswa adalah mahluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi, kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisim psikologisnya, tetpai guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologisnya. Misalkan saja, siswa kelihatan lesu, mengantuk mungkin

juga karena malam harinya begadang atau sakit.

4) Kondisi lingkungan kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam lingkungan sekolah seseorang guru dapat melakukan misalnya dengan guru harus berusaha mengolah kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

5) Unsur-unsur dinamis belajar

Unsur-unsur dinamis belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

6) Upaya guru membelajarkan siswa

B. Kajian Teori

1. Teori Evolusi Evolusi sosial

a) Konsep Tentang Perubahan Dan Evolusi Sosial

Perubahan senantiasa mengandung dampak negatif maupun positif. Untuk itu dalam merespon perubahan diperlukan kearifan dan pemahaman yang mendalam mengenai nilai, arah program, dan strategi yang sesuai dengan sifat dasar perubahan itu sendiri.

Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya. Perubahan sosial meliputi perubahan dalam perbedaan usia, tingkat kelahiran, dan penurunan rasa kekeluargaan antar anggotamasyarakat sebagai akibat terjadinya arus urbananisasi dan modernisasi.

Dampak perubahan sering dihadapkan pada sistem nilai,norma dan sejumlah gagasan yang didukung oleh media-media komunikasi yang dapat mengubah sistem sosial, politik, ekonomi, pendidikan maupun sistem budaya. Perkembangan teknologi,terjadinya konflik, ideologi yang dianut masyarakat merupakan beberapa faktor sosial yang turut memengaruhi perubahan sosial. Event atau peristiwa merupakan suatu kejadian dalam masyarakat yang mampu menyebabkan perubahan. Peristiwa tersebut dapat merupakan peristiwa kecil maupun besar. Aspek demografis atau kependudukan meliputi kelahiran, kematian maupun perpindahan penduduk.selain itu perubahan komposisi penduduk juga turut menjadi faktor yang menyebabkan perubahan sosial.

Teori evolusi adalah teori yang paling awal dalam sosiologi didasarkan pada Karya Auguste Comte dan Herbert Spencer. Teori ini memberikan keterangan yang memuaskan tentang bagaimanan masyarakat manusia berkembang dan tumbuh. Auguste Comte menggambarkan bahwa pemikiran manusia berkembang melalui tiga tahap.Pada tahap teoritis evolusi menganggap masyarakat sebagai perkembangan dari bentuk yang sederhana menjadi bentuk-bentuk yang

lebih kompleks, mereka percaya bahwa masyarakat-masyarakat yang berada pada tahap-tahap pengembangan yang lebih maju akan lebih progresif dan pada masyarakat-masyarakat lainnya. Teori evolusi cenderung bersifat etno sentries karena mereka menganggap masyarakat modern lebih hebat dari pada masyarakat-masyarakat sebelumnya.

Masyarakat yang mengalami evolusi pasti bergerak dari sistem askripsi menuju salah satu sistem pencapaian. Cakupan keterampilan dan kemampuan yang lebih luas diperlukan untuk menangani subsistem yang lebih rumit. Sistem nilai masyarakat secara keseluruhan pasti mengalami perubahan ketika struktur dan fungsi sosial semakin terdiferensiasi. Namun, karena sistem baru ini lebih beragam, lebih sulit bagi sistem nilai ini mewujudkannya.

Evolusi berlangsung melalui berbagai beberapa siklus, namun tidak ada proses umum yang mempengaruhi seluruh masyarakat secara sama. Beberapa masyarakat bisa mendukung evolusi, sementara lainnya "mungkin terjatoh oleh konflik internal atau kekurangan-kekurangan lainnya" sehingga menghambat proses evolusi, atau bahkan akan "memperburuknya" (Parsons, 1966: 23)

Diantara fenomena yang menjadi sasaran penyelidikan sosiolog, masalah perubahan sosial adalah yang paling sukar dipahami, karena itu paling banyak menimbulkan perdebatan spekulatif. Suatu survei tentang definisi perubahan sosial, menunjukkan adanya sejumlah perbedaan pendapat dikalangan ahli. Dapat dibayangkan bahwa

orientasi formal seperti itu menambah kekeliruan yang terdapat dalam pembahasan berbagai temasubstansif tentang masalah perubahan sosial kekeliruan tersebut menyangkut beberapa hal seperti:

- 1) Perbedaan dan hubungan antara perubahan makro dan mikro
- 2) Kesenambungan perubahan sosial
- 3) Penyebab Perubahan Sosial
- 4) Persoalan langsung atau tidak langsungnya perubahan sosial.

2. Evolusi Masyarakat

Pandangan yang menyatakan bahwa perkembangan masyarakat merupakan suatu proses pertumbuhan dan perubahan yang berkesinambungan, dapat dirunut kembali kepada pendirian penganut aliran evolusi dalam sosiologi dan psikologi. Teori klasik seperti Spencer, Durkheim, Ferdinand Tonnies, Morgan dan lain-lain merumuskan dengan tepat prinsip utama evolusi sosial ketika mereka menyatakan, pertumbuhan kuantitatif kehidupan masyarakat pada tingkat tertentu melibatkan perubahan kualitatif. Herbert Spencer (1820-1908) adalah seorang sarjana Inggris yang menulis buku pertama berjudul prinsip-prinsip sosiologi (principles of sociology) pada tahun 1896.

Sebagaimana halnya dengan kebanyakan sarjan pada masanya, Spencer tertarik pada teori evolusionernya Darwin dan ia melihat adanya persamaan dengan evolusi sosial. Perubahan masyarakat melalui serangkaian tahap yang berawal dari tahap kelompok suku yang homogeny dan sederhana ke tahap masyarakat modern yang kompleks. Spencer

menerapkan konsep yang terkuatlah yang akan menangnya Darwin (survival of the fittes) terhadap masyarakat. Ia berpandangan bahwa orang-orang yang cakap dan bergairah (energetic) akan memenangkan perjuangan hidup, sedang orang-orang yang malas dan lemah akan tersisih. Pandangan ini kemudian dikenal sebagai "Darwinisme Social" dan banyak dianut oleh golongan kaya.

Evolusi sosial adalah serangkaian perubahan sosial dalam masyarakat yang berlangsung dalam waktu lama, yang berawal dari kelompok suku atau masyarakat yang masih sederhana dan homogen, kemudian secara bertahap menjadi kelompok suku atau masyarakat yang lebih maju, dan akhirnya menjadi masyarakat modern yang kompleks.

Dadang supardan(155-156) menjelaskan bahwasannya dalam buku yang berjudul principles of sociology (1876-1896) Herbert Spencer, seorang sosiologi inggris mengemukakan Teori Evolusi Sosial sebagai berikut:

- a) Masyarakat yang merupakan suatu organisme, berevolusi menurut pertumbuhan manusia seperti tubuh yang hidup, masyarakat bermula seperti kuman yang berasal dari massa yang dalam, segala hal dapat dibandingkan dengan massa itu dan sebagian diantaranya akhirnya dapat didekati. (Spencer dalam Lauer, 2003:80).
- b) Suku primitif berkembang melalui peningkatan jumlah anggotanya, perkembangan itu mencapai suatu titik dimana suatu suku terpisah menjadi beberapa suku yang secara bertahap timbul beberapa perbedaan

- i) Peningkata kapasitaspun menandai proses pertumbuhan masyarakat. Organisasi-organisasi sosial yang mulanya masih samar-samar, pertumbuhannya mulai mantap secara perlahan-lahan, kemudian adat menjadi hukum, hukum menjadi semakin khusus dan institusi sosial semakin terpisah berbeda-beda. Jadi,dalam berbagai hal memenuhi formula evolusi. Ada kemajuanmenuju ukuran, ikatan, keanekaragaman bentuk, dan kepastian yang semakin besar (Spencer dalam Lauer, 2003:81).
- j) Perkembanganpun ditandai oleh adanya pemisaha unsur-unsur religius da sekuler. Begitupun sistem pemerintahan bertambah kompleks, diferensiasipun timbul dalam organisasi sosial, termasuk tumbuhnya kelas –kelas sosial dalam masyarakat yang ditandai oleh suatu pembagian kerja.

Menurut Spencer, masyarakat adalah organisme yang berdiri sendiri dan berevolusi sendiri lepas dari kemauan dan tanggung jawab anggotanya, dan dibawah kuasa suatu hukum. Latar belakang dari adanya gerak evolusi ini ialah lemahnya semua benda yang serba sama. Misalnya, dalam keadaan sendirian atau sebagai perorangan saja manusia tidak mungkin bertahan. Maka ia merasa diri didorong dari dalam untuk bergabung dengan orang lain, supaya dengan berbuat demikian ia akan dapat melengkapi kekurangannya.

Sebenarnya perkembangan masyarakat itu telah terjadi sejak zaman dahulu kala bahksn sejak manusia pertama hidup dibumi.Pada abad ke-19

itu perkembangan manusia telah mencapai klimaks. Herbert Spencer memiliki pandangan tentang perusahaan yang terjadi pada suatu masyarakat dalam bentuk perkembangan yang linier menuju ke arah yang positif.

3. Teori Modernisasi

(Martono, 2011 : 56). Teori modernisasi lahir pada abad ke-20, 26 tahun 1950-an, sebagai reaksi atas terjadinya pertentangan dua ideologi yang berkembang pada saat itu. Teori modernisasi banyak menerima warisan pemikiran dari teori klasik seperti teori evolusi.

Arti kata modernisasi dengan kata dasar “modern” berasal dari Bahasa Latin “*modernus*” yang dibentuk dari kata *modo* dan *ernus*. *Modo* berarti *cara* dan *ernus* menunjuk pada adanya periode waktu masa kini. Modernisasi berarti proses menuju masa kini atau proses menuju masyarakat yang modern. Martono, (2011 : 80).

Modernisasi adalah suatu proses transformasi dari suatu perubahan kearah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa modernisasi adalah proses perubahan dari cara-cara baru yang lebih maju, di mana dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat . Abdulsyaini, (2012: 176-177).

Suwarsono dan So dalam Martono, (2011 : 57) menurut teori evolusi, perubahan sosial pada dasarnya merupakan gerakan searah, linear, progresif, dan perlahan-lahan (*evolutive*) yang membawa masyarakat

berubah dari tahapan primitif ke tahapan yang lebih maju dan membuat berbagai masyarakat memiliki bentuk dan struktur serupa.

Untuk itu, berdasarkan teori evolusi tersebut, maka teori modernisasi ini memiliki beberapa asumsi teoritis dan metodologis. Beberapa asumsi tersebut adalah pertama, modernisasi dianggap sebagai proses bertahap. Kedua, modernisasi merupakan proses homogenisasi; maksudnya adalah melalui modernisasi akan terbentuk berbagai masyarakat dengan karakter serta struktur serupa. Ketiga, modernisasi kadang kala mewujud dalam bentuk lahirnya sebagai proses Eropanisasi atau Amerikanisasi atau yang lebih dikenal dengan istilah westernisasi. Keempat, modernisasi merupakan proses yang tidak bergerak mundur. Kelima, modernisasi merupakan perubahan yang progresif. Keenam, modernisasi memerlukan waktu yang panjang.

Modernisasi adalah sebuah proses perubahan yang bersifat evolutioner, bukan revolusioner. Ketujuh, modernisasi merupakan proses sistemik. Modernismelibatkan perubahan pada hampir segala aspek tingkah laku sosial, termasuk di dalamnya adalah proses industrialisasi, urbanisasi, diferensiasi, sekularisasi, sentralisasi, dan sebagainya. Kedelapan, modernisasi diartikan sebagai proses transformasi. Untuk mencapai status modern, struktur dan nilai- nilai tradisional secara total harus diganti dengan seperangkat struktur dan nilai- nilai modern. Kesembilan, modernisasi melibatkan proses yang terus- menerus. Martono, (2011: 56).

Bungin, (2011 :188). Bisa jadi, perubahan sosial tidak akan begitu cepat terjadi apabila manusia belum menemukan media komunikasi. Saat ini media komunikasi telah berkembang seiring dengan cepatnya perubahan tersebut, sehingga lebih mempercepat lagi perubahan tersebut. Media komunikasi seperti televisi yang digunakan untuk iklan produk industri akan memudahkan proses industrialisasi menuju perubahan(modernisasi).

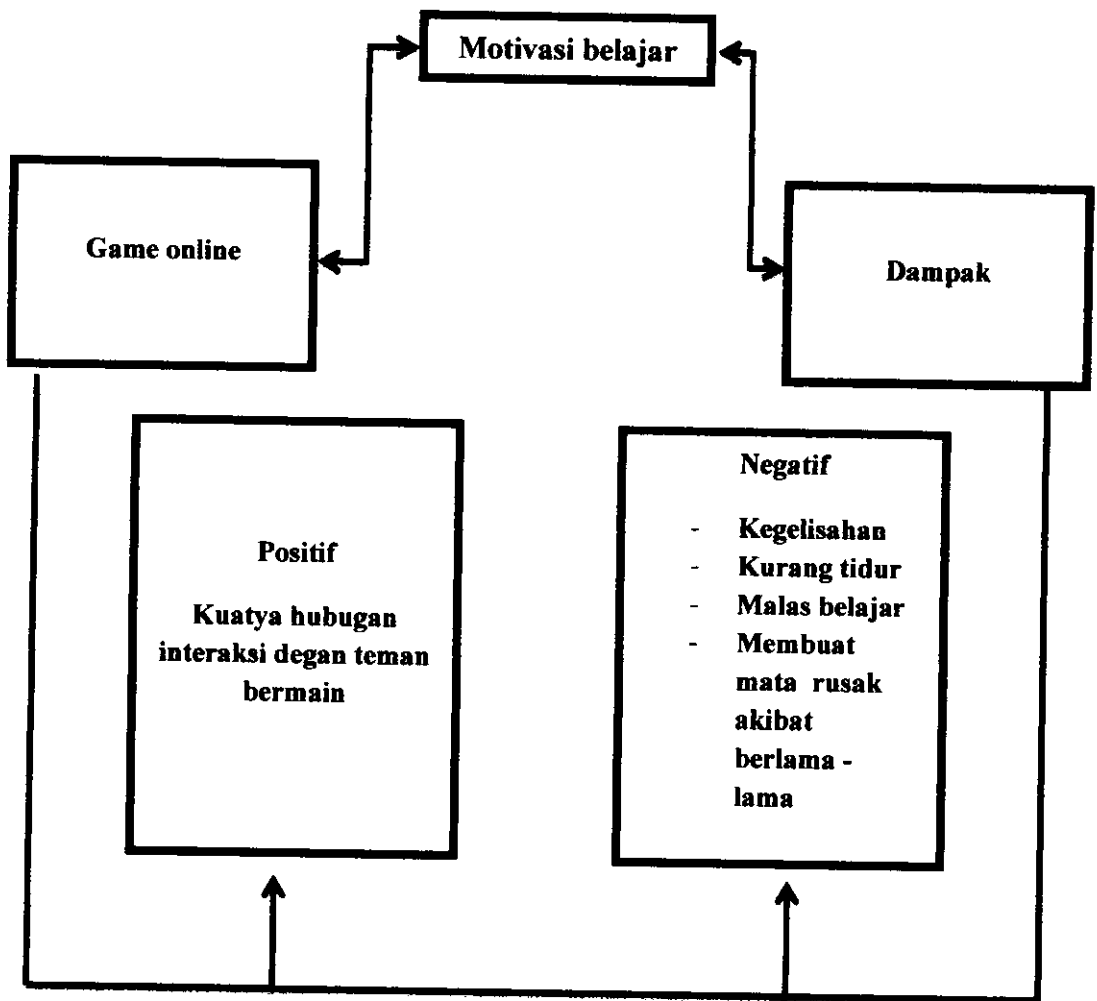
Sztompka, (2011 : 91). Selain menguntungkan, modernisasi juga merusak, dan ada kalanya kerusakan itu sangat tragis. Ada berbagai tokoh yang mengkritik modernitas, salah satunya ialah Karl Marx dalam Sztompka, (2011 : 91) dengan mengemukakan konsep alienasi. Marx mengatakan bahwa sifat manusia adalah bebas dan suka bergaul. Tetapi, manusia membuang ciri kemanusiaannya ini ketika kondisi historis tidak memberikan peluang untukmelaksanakannya.

Lenyapnya ciri kemanusiaan ini disebabkan oleh semua masyarakat berkelas, terutama oleh kapitalisme modern yang mengubah mayoritas manusia menjadi tergantung, ditindas, dan dijadikan sebagai bagian mesin ekonomi. Tanpa bisa mengendalikan tenaga kerjanya sendiri dan hasil produksinya, buruh menjadi terasing, dilepaskan dari pekerjaannya, dari kelompoknya, dan terakhir dari dirinya sendiri.

C. Kerangka Pikir

Diera teknologi saat ini banyak sekali kita jumpai media bermain anak yang bermacam-macam salahsatunya ialah media elektronik berupa game online yang dimana dampaknya itu sangat berpengaruh kepada gaya hidup dan karakter anak yang bersifat positif, maupun negatif.

Diagram kerangka pikir



Gambar 2.1. Kerangka Fikir

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Skripsi oleh Wibowo tahun 2015 yang berjudul Hubungan Permainan *Game Online* dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede Tahun 2015 sebagian besar rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%) sedangkan intensitas bermain *game online* para siswa SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur tahun 2015 sebagian besar berlebihan yaitu sebesar 71 siswa (59,2%).

2. Skripsi oleh Muhammad Fikri Faruza tahun 2018 yang berjudul Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 Martubung.

Jenis penelitian ini adalah tindakan bimbingan dan konseling (PTBK). Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian ini, maka digunakan alat atau yang disebut juga instrumen penelitian. Alat yang digunakan adalah mereduksi angket, penyajian angket, dan juga salah satu layanan di BK, yakni layanan bimbingan kelompok. Dimana hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan disiklus I 60% dan Siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan. Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa : upaya peningkatan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* melalui layanan kelompok di MAPN 4 Martubung sudah terlaksana dengan

baik.

3. Skripsi 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 Tahun 2018.

Hasil penelitian bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan, hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, maka hal-ha tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan berdampak pada prestasi belajar disekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Untuk melihat posisi peneliti diantara peneliti terdahulu, berikut petakan perbedaan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuarikan diatas. Perbedaan dan persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang diteliti lakukan sebagai berikut :

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Peneliti

| No | Identitas Peneliti | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Wibowo tahun 2015 yang berjudul "Hubungan Permainan <i>Game Online</i> dengan Penurunan | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede Tahun 2015 sebagian besar | Sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan motivasi belajar siswa, pendekatan penelitian | Tempat penelitian berbeda, pengumpulan data menggunakan wawancara |

| | | | | |
|----|--|--|---|--|
| | Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015". | rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%) sedangkan intensitas bermain <i>game online</i> para siswa SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur tahun 2015 sebagian besar berlebihan yaitu sebesar 71 siswa (59,2%). | menggunakan kuantitatif, pengumpulan data sama-sama menggunakan angket. | |
| 2. | Skripsi oleh Muhammad Fikri Faruza tahun 2018 yang berjudul Upaya Peningkatan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di MAPN 4 | Hasil angket yang diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan disiklus I 60% dan Siklus II meningkat menjadi 80%. Dan ini terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target | Pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. membahas tentang game online | Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan PTBK sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, tempat yang digunakan untuk penelitian berbeda, kelas yang digunakan |

| No | Identitas Peneliti | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--|--|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | Martubung. | keberhasilan tindakan yang diharapkan. Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa : upaya Peningkatan kedisiplinan siswa yang kecanduan game online melalui layanan kelompok di MAPN 4 Martubung sudag terlaksana dengan baik. | | juga berbeda. |
| 3. | 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 bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan, hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, maka hal-ha | Membahas tentang game online, membahas tentang motivasi belajar siswa | Pendekatan penelitian terdahulu adalah kualitatif, tempat berbeda yaitu SMK, menggunakan mata pelajaran yaitu PAI. |

| No | Identitas Peneliti | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--------------------|---|-----------|-----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. | Tahun 2018 | tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan berdampak pada prestasi belajar disekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. | | |

2. Waktu Penelitian

| Waktu Kegiatan | Bulan I | | | | Bulan II | | | | Bulan III | | | | Bulan IV | | | | Bulan V | | | | Bulan VI | | | |
|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Penyusunan Proposal | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bimbingan dan Seminar Proposal | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisi Proposal | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Analisis Data, Penyusunan dan Bimbingan Skripsi | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | |

C. Fokus Penelitian

Penelitian kualitatif tidak dimulai dari sesuatu yang kosong, tetapi dilakukan berdasarkan persepsi seseorang terhadap adanya suatu masalah. Masalah dalam penelitian kualitatif dinamakan fokus. Pada dasarnya, penentuan masalah bergantung pada paradigma yang dianut oleh seorang peneliti, yaitu apakah ia sebagai peneliti, evaluator, atau peneliti kebijakan. Sugiyono menjelaskan bahwa untuk mempertajam penelitian, peneliti kualitatif menetapkan fokus penelitian, yang merupakan domain tunggal atau beberapa domain yang terkait dengan situasi sosial. Penentuan fokus penelitian didasarkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial di lapangan, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah terkait

tentang, Pengaruh game online terhadap motivasi belajar anak SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo

D. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah sebagian masyarakat dalam satu desa. Teknik pengambilan informasi yang digunakan adalah purposive sampling yaitu dengan mengambil subjek penelitian yang memenuhi kriteria tersebut dibuat oleh peneliti sendiri (norwood, 2000). Teknik penentuan informan dengan purposive sampling ini di pilih karena teknik ini memilih informan dengan berbagai kriteria tertentu menurut kebutuhan peneliti, sehingga dianggap layak untuk dijadikan sumber informasi penelitian.

Adapun yang menjadi sasaran atau informan dalam penelitian ini adalah masyarakat Lingkungan Sossok Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang yang merasakan adanya dampak dari modernisasi dengan kriteria yaitu: Anggota masyarakat laki-laki dan perempuan yang tergolong dalam kriteria dewasa dan remaja dengan alasan bahwa usia tersebut lebih sering berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya serta usia tersebut mempunyai pemikiran yang matang dalam mengkaji kembali dirinya dan lingkungan (Widyatuti, 1999) dan masyarakat yang bersedia untuk diwawancarai.

E. Jenis Dan Sumber Data

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang di peroleh secara langsung dari informan penelitian dilapangan, data primer merupakan data asli yang di peroleh dari informan yang terlibat langsung dengan objek akan diteliti (Idrus:2009:86).Data primer adalah data yang terkait dengan tujuan penelitian yang di peroleh dari hasil wawancara dengan informan seperti informan kunci dan informman utama.Data tersebut dikumpulkan dari pendapat para penyandang buta aksara

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah, Data yang diperoleh dari informan yang bukan informan utama dalam penelitian ini atau bisa dikatakan informan pendukung (Idrus:2009:86).Data sekunder adalah data yang di peroleh dari reverensi atau sumber lain yang relevan dengan penelitian atau kepustakaan ,dokumen atau media lainnya terkait hubungan dukungan sosial keluarga terhadap stress pada narapidana, sumber informasi pada data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku tentag teori sosiologi, jurnal dan skripsi.

F. Instrumen Penelitian

Salah satu teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara dan dokumentasi, yaitu melakukan dialog secara langsung (tatap muka) antara pewawancara dengan yang diwawancarai. Oleh karena itu, alat yang digunakan saat pengumpulan data diantaranya: pedoman wawancara, dokumentasi, hp, kamera dan catatan lapangan. Instrument yang digunakan adalah instrument observasi adalah catatan dan lembar observasi sedangkan

instrument wawancara adalah buku catatan atau notebook, tape recorder (perekam) atau handPhone), dan kamera serta pedoman.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu teknik wawancara mendalam, observasi dan pencatatan dokumen dengan gambaran sebagai berikut :

1. Wawancara mendalam

Secara operasional wawancara mendalam lebih bersifat luwes, susunan pertanyaan dapat di ubah pada saat wawancara, di sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara, yang memungkinkan pihak yang di wawancarai dapat menjelaskan mengenai dirinya sendiri, serta pengalaman yang di alami menggunakan istilah-istilah mereka sendiri tanpa ada paksaan dari peneliti. Wawancara mendalam juga di upayakan agar subyek penelitian tidak hanya menjawab dengan jujur, melainkan dengan lengkap terjabarkan, dan bebas mengungkapkan semua perasaannya dengan nyaman.

2. Observasi lapangan

Teknik yang di gunakan dalam observasi yang di lakukan dalam penelitian ini adalah Observasi *non* partisipasi yang di sesuaikan dengan obyek atau sasaran yang di amati. Observasi *non* partisipasi adalah jenis observasi yang tidak menempatkan peneliti sebagai bagian dari subyek yang di teliti melainkan menuntut peneliti untuk ikut langsung ke dalam kegiatan yang di lakukan oleh subyek yang akan di teliti.

3. Mencatat dokumen

Dokumen yang di perlukan dalam penelitian ini adalah yang berkaitan dengan buta aksara, keberadaan lokasi, latar belakang sosial, serta mencatat data biografis informan.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Nasir dalam Riduwan, (2009:72) menjelaskan bahwa, teknik pengumpulan data merupakan alat-alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian.

Teknik analisis data disini adalah seluruh data yang diperoleh di lapangan akan diolah, ditabulasi dan dianalisis secara kualitatif. Bagian ini merupakan upaya untuk mencari dan menata secara sistematis catatan hasil wawancara, observasi dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang di teliti dan menyajikan temuan bagi orang lain.

Menurut Sugiono, (2012:337) mengemukakan bahwa, pada tahap ini penelitian melakukan analisis terhadap hasil wawancara di lapangan dengan menggunakan pendekatan model Miles dan Huberman, dengan langkah sebagai berikut:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya terkait masalah yang akan diteliti.

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data, dimana peneliti mendeskripsikan informasi untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Conclusion Drawing/Verivication

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi. Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verivikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperolehnya dari lapangan.

I. Teknik Keabsahan Data

Peneliti melakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi tidak hanya digunakan untuk pengumpulan data tetapi juga digunakan untuk mengecek kredibilitas data. Sesuai yang dikatakan Sugiyono (2013:241) peneliti mengumpulkan data sekaligus mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber. Teknik dapat berupa triangulasi sumber berarti mendapatkan data dari sumber berbeda-beda dengan teknik yang sama, atau triangulasi teknik yang berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan sumber yang sama.

Untuk memperkuat keabsahan data, maka peneliti melakukan usagausaha yaitu dengan melakukan teknik-teknik sebagai berikut:

a. Perpanjangan pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data atau menambah

(memperpanjang) waktu untuk observasi. Wawancara yang awalnya hanya satu minggu, maka akan ditambah waktu satu minggu lagi dan jika dalam penelitian ini, data yang diperoleh tidak sesuai dan belum cocok maka dari itu dilakukan perpanjangan pengamatan untuk mengecek keabsahan data. Bila setelah diteliti kembali ke lapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

b. Meningkatkan ketekunan

Untuk meningkatkan ketekunan, peneliti bisa melakukan dengan sering menguji data dengan teknik pengumpulan data yaitu pada saat pengumpulan data dengan teknik observasi dan wawancara, maka peneliti lebih rajin mencatat hal-hal yang detail dan tidak menunda-nunda dalam merekam data kembali, juga tidak menganggap mudah/enteng data dan informasi.

c. Trianggulasi

Trianggulasi merupakan teknik yang digunakan untuk menguji kepercayaan data (memeriksa keabsahan data atau verifikasi data) atau istilah lain dikenal dengan *trustworthinnes*, yang digunakan untuk keperluan mengadakan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang telah dikumpulkan. dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik Trianggulasi yaitu:

1) Trianggulasi sumber

Untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber,

maksudnya bahwa apabila data yang diterima dari satu sumber meragukan, maka harus mengecek kembali ke sumber lain, tetapi sumber data tersebut harus setara sederajatnya, kemudian penelitian menganalisis data tersebut sehingga menghasilkan suatu kesimpulan dan dimintakan kesempatan dengan sumber adalah untuk menguji sumber data tersebut.

2) Trianggulasi teknik

Untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu yang awalnya menggunakan teknik observasi, maka dilakukan lagi teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara kepada sumber data yang sama dan juga melakukan teknik dokumentasi.

3) Trianggulasi waktu

Untuk melakukan pengecekan data dengan cara wawancara dalam waktu dan situasi yang berbeda. Seperti, yang awalnya melakukan pengumpulan data pada waktu pagi hari, sore hari dan data yang didapat, tetapi mungkin saja pada waktu pagi hari tersebut kurang tepat karena mungkin informasi dalam keadaansibuk.

J. Etika Penelitian

Etika Penelitian adalah Standar tata perilaku peneliti selama melakukan penelitian dan menyusun desain penelitian, mengumpulkan data lapangan (melakukan wawancara, Observasi dan pengumpulan data dokumen) menyusun laporan penelitian hingga mempublikasikan hasil penelitian.

Adapun Etika penelitian yang di terapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti Meminta Izin terlebih dahulu kepada pemerintah Desa terkait apa yang akan dilakukan selama proses penelitian
2. Meminta Izin terlebih dahulu kepada calon informan untuk melakukan wawancara dan menjelaskan tujuan penelitian ini dilakukan
3. Meminta izin kepada informan ketika akan melakukan wawancara sambil observasi dan mengumpulkan dokumentasi melalui camera atau HP
4. Menjaga Kerahasiaan informan jika informan merasa sensitive
5. Menghargai Setiap yang dilakukan Informan selama proses penelitian.

BAB IV

GAMBARAN HISTORIS LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Lokasi Penelitian

SDN NEGERI 38 BORA yang di dirikan pada tahun 1982 adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di mungkajang Kec. Mungkajang, Kota Palopo, sulawesi selatan dan dalam menjalankan kegiatannya SD NEGERI 38 Bora berada di bawah naungan kementrian dan kebudayaan.

B. Letak Geografis

SDN NEGERI 38 BORA beralamat di Jl. Mungkajang bora Kec. Mungkajang, kota Palopo dengan kode pos 91924. Dan SDN 38 BORA berdiri di atas lahan seluas 3 m² dan merupakan SD satu-satunya yang ada di kecamatan Mungkajang. Letak geografis SDN 38 BORA berseblahan dengan : Sebelah utara SDN 38 BORA berseblahan dengan SMK 6 Palopo. Sebelah timur SDN 38 BORA berhadapan dengan perumahan warga.

C. Keadaan Guru dan Siswa

Guru merupakan komponen penting sekolah yang turut menentukan perkembangan dan kemajuan sekolah khususnya dalam mencerdaskan anak bangsa. Guru yang mempunyai tugas untuk mencerdaskan anak bangsa ini, menjadikan anak didik menjadi dewasa, mandiri, kreatif, dan berbudi luhur sesuai dengan nilai-nilai moral yang positif. Maka dari itu guru dituntut untuk dapat mempraktekkan hal-hal yang bersifat positif tersebut kepada siswa, agar siswa juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga

dengan cara demikian pola pikir siswa, dan karakter siswa dapat terbentuk. SDN 38 BORA kini dibawah kepemimpinan Ibu Nurcaya S.Pd.

Yang memiliki Tenaga Pendidik (guru) sebanyak 12 orang dengan 5 orang guru PNS dan Guru Tetap (non PNS) 7 orang, jumlah tenaga administrasi sebanyak 1 orang non PNS. Dari keseluruhan guru yang bertugas di SDN 38 BORA seluruhnya memiliki pendidikan yang baik dan memiliki ijazah dengan latar belakang pendidikan baik pula, sebagaimana diketahui 10 orang lulusan strata satu (S1) keguruan dan 2 orang lulusan diploma, selain itu guru-guru yang ada di SDN 38 Bora juga sudah lulus sertifikasi yang berjumlah 5 orang.

Siswa adalah peserta didik yang ada dalam proses belajar mengajar di dalam kelas yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan dan mentransfer ilmu. Siswa yang menjadi objek utama dalam proses belajar mengajar merupakan sosok pribadi yang menerima program pendidikan dan latihan-latihan yang ada di SDN 38 BORA, maksudnya setiap siswa yang mendapatkan pendidikan dan latihan-latihan dengan kesehariannya dapat merubah sikap dan tingkah lakunya menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Sehingga kelak menjadi pribadi yang dipandang oleh masyarakat, pribadi yang memiliki nilai tambah bagi kehidupan yang akan datang.

Siswa SDN 38 BORA mayoritas merupakan 100% masyarakat yang tinggal di sekitar sekolah. Berdasarkan pengamatan penulis, siswa SMP Negeri 5 Bontolempangan ada yang berangkat dan pulang dari sekolah dijemput oleh orang tua, ada juga yang mengendarai sepeda dan kebanyakan siswa yang berjalan kaki.

D. Sarana dan Prasarana Sekolah

Keadaan pendidikan SDN 38 BORA dari segi bangunan masih kurang baik dengan melihat bangunan yang belum memadai, hal ini dilihat dari jumlah kelas yang hanya terdapat 6 kelas dengan kondisi rusak ringan.

Dari segi sarana dan prasarana, SDN 38 BORA memiliki 6 ruang kelas untuk belajar, 1 gedung Perpustakaan dan 1 Gedung yang digunakan sebagai ruang kepala sekolah, ruang guru, dan dapur. Sekolah ini juga memiliki, 1 WC untuk Kepala Sekolah dan guru, 2 WC untuk siswa.

Adapun visi dan misi sekolah SDN 38 BORA yaitu sebagai berikut:

1. Visi

Terwujudnya peserta didik yang beriman, berprestasi, terampil, mandiri dan berwawasan global.

2. Misi

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui pengalaman ajaran agama
2. Berprestasi dalam semua pelajaran akademis maupun non akademis
3. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
4. Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik
5. Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa serta apa saja solusi yang diambil untuk mengatasi hambatan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data sebagai instrument utama yaitu melalui wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Selain itu terdapat pula pedoman observasi dan studi dokumen yang dijadikan sebagai salah satu metode untuk mendukung hasil penelitian yang dilakukan peneliti selama proses pengumpulan data.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan membentuk karakter individu, Pendidikan bertanggung jawab untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Sehingga Pendidikan memperoleh perhatian dari berbagai kalangan. Salah satu factor pendukung keberhasilan pendidikan di pengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

1. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SDN NEGERI 38 BORA Kelurahan Mungkajang Kota Palopo

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan membentuk karakter individu, Pendidikan bertanggung jawab untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Sehingga pendidikan memperoleh perhatian

dari berbagai kalangan. Salah satu faktor pendukung keberhasilan pendidikan di pengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi” (Jainuddin, 2019).

Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti instagram, email, film, berita, dan *game online*.

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau yang lebih dikenal dengan warnet (warung internet), warnet tidak hanya kita jumpai di perkotaan saja tetapi saat ini sudah banyak di jumpai di pedesaan juga yang dulunya tidak mengenal internet namun sekarang sudah banyak yang menggunakan warnet untuk bermain *game*. Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. *Game online* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. *Game online* yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah.

Selain itu *game online* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.

Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai tingkat SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game online* di dalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Game online adalah permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama siswa sekolah dasar, karena menurut Hurlock (1978) sekolah dasar terutama usia 10-11 tahun seperti

itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Menurut Revandhika (2012) dan Adams (2007), sejarah dan Perkembangan *Game Online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan secara *online via internet*, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*), atau game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang dilakukan pada SD di Kecamatan Pammana ditemukan bahwa banyak siswa yang sering bermain *game online*. Setelah dilakukan tes prestasi belajar dan motivasi belajar terhadap siswa tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar dan motivasi belajar mereka masih tergolong rendah. Wibowo (2015) menyatakan bahwa penurunan motivasi belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan

yang terdapat dalam diri seseorang baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian yang dilakukan pada SDN 38 Bora ditemukan bahwa banyak siswa yang sering bermain *game online*. Setelah dilakukan tes prestasi belajar dan motivasi belajar terhadap siswa tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar dan motivasi belajar mereka masih tergolong rendah. Wibowo (2015) menyatakan bahwa penurunan motivasi belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

Hal ini di perjelas oleh pernyataan salah seorang guru yang mengatakan bahwa:

“Semenjak anak” sudah di kasih lelua pegang hp sama orang tuanya itu saya lihat kalo di kelas nacerita bangmi itu game dari pada pelajaran kadang biasa juga saya lihat siswa itu berkelahi gara gara gemenya jijadi kaya tidak ada motivasinya itu untu belajar mungkin kare itu mi prestasinya siswa di sini menurun

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.

Hal yang serupa juga di utarakan oleh kepala sekolah SDN 38 Bora bahwa:

"Memang motivasinya siswa ku di sini untuk belajar itu menurun semenjak na tau mi caraya pake hp baru biasa juga itu suka mi pake kata kata kasar karena pengaruh game mi itu kapang.

Hal ini menunjukkan bahwa pegaru game online itu sagat berdampak besar pada motivasi siswa untuk belajar, Sebagaimana kita tahu bahwa mitivasi sagat di perlukan dalam belajar, Sebab seorang yang tidak belajar, tidak akan mendapat prestasi yang di inginkan.

Kemudian peneliti mewawancarai beberapa Orang tua siswa untuk lebih memperkuat hasil wawancara terkait yaitu:

'Pas ku belikan mi itu hp anakku uunda maumi di suruh" karna main game terus nakerja biar di suruh sholat saja bayak sekali mi alasanya biasa nabilang tunggu dulu main game ka mauki juga marah pukul tidak enak kasaya ji yang belikan itu hp tapi memang semenjak main game terus nda mau mi juga belajar.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktifitas game, akan mempegaruhi prestasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi dan fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga motivasi para pecandu game online menurunkan prestasi belajar mereka termasuk peserta didik (siswa).

2. Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo

1. Dampak positif game online

Dampak positif adalah akibat baik/pengaruh menguntungkan yang didapatkan dari berbagai hal atau peristiwa yang terjadi.

Sebagaimana yang telah dituturkan oleh Ibu Zahama selaku guru IPS di SDN 38 Bora sebagai berikut:

“Sebenarnya bermain game online boleh-boleh saja asalkan tau batasan dan tau waktu, kapan harus bermain game kapan harus belajar. Karena dengan bermain game kita dapat menghibur diri dari segala penat atau beban dalam keseharian kita.”

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak positif asalkan dimainkan disaat yang tepat dan tidak mengganggu kegiatan yang lebih penting lainnya seperti belajar.

2. Dampak Negatif *Game Online*

a. Malas Belajar

Dari hasil wawancara dengan Ibu Zahama selaku guru di SDN 38 Bora dapat ditemukan bahwa:

“Dampak negatif dari game online sangat banyak sekali, bahkan lebih banyak dampak buruk daripada dampak negatifnya, bagi siswa atau orang-orang yang tidak bias mengatur waktu antara bermain game online dengan belajar atau kegiatan positif lainnya, maka ia akan diperbudak dengan game online itu sendiri. Dampak buruk lainnya yaitu membuat siswa menjadi malas dan tak bersemangat belajar. Setiap diberikan PR jarang mengerjakan, setiap mengerjakan, itu pasti hasil dari mencontek temannya, bahkan ketika ditanya, ia tidak tahu dengan apa yang telah ditulisnya. Pemain game online juga membuat siswa tidak ber energy ketika belajar karena semalaman bermain game online sehingga membuat kurang tidur,

jadi ketika belajar mereka mengantuk dan tidak focus belajar. Game online juga membuat mereka boros karena harus membeli banyak paket data atau kuota internet agar dapat memainkan game online."

Kemudian wawancara dengan Bapak Saidir selaku orang tua siswa di SDN 38 Bora

"Semenjak anak saya kecanduan game online pola makan dan tidur tidak teratur sehingga gampang sakit dan sering terlambat bangun untuk kesekolah"

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan, bahwa bermain game online lebih banyak membawa pengaruh buruk daripada pengaruh baik dan tidak dibatasi jenis kelamin karena baik laki-laki ataupun wanita juga memainkan game tersebut. Dampak buruk dari game online yaitu menyebabkan siswa tidak konsentrasi ketika belajar, tidak semangat dan mengantuk karena begadang semalaman tidak tidur hanya disebabkan bermain *game online* sampai pagi, membuat kecanduan sehingga malas untuk melakukan aktifitas lain selain bermain game sehingga semua tugas yang diberikan oleh guru banyak yang terbengkalai, tidak focus dalam pembelajaran dan membuat siswa menjadi boros untuk membeli kuota internet agar dapat bermain game online. Hal yang sangat fatal yang ditimbulkan dari game online adalah malas. Karena jika sudah bermain game, bisa lupa segalanya termasuk makan, sehingga bisa menyebabkan sakit jika terus-terusan dilakukan dan menjadi kebiasaan.

3. Solusi Yang Dilakukan Guru Untuk Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di SDN 38 Bora Kelurahan Mungkajang Kota Palopo

1 Parag

Untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online di SDN Negeri 38 Bora, maka dibutuhkan upaya guru sebagai tenaga pendidik untuk mengurangi bahkan menghilangkan kecanduan game online. Yaitu sebagai berikut:

1. Guru memberikan nasihat

Perbuatan atau perilaku siswa terkadang melanggar aturan-aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah, hal ini perlu perhatian lebih dari guru misalnya, siswa siswa berkelahi disini peran guru sangat penting untuk memberikan nasehat kepada siswa.

Kemudian wawancara dengan Ibu Zahama selaku guru di SDN 38 Bora sebagai berikut:

“Bagi siswa/i yang sudah kecanduan game online, kami lakukan pendekatan kepada mereka lalu kami berikan nasihat secara berkala, dan dijelaskan betapa banyak sekali dampak buruk game online yang akan muncul. Terlebih lagi pentingnya mengatur waktu supaya tidak menjadi budak game online dan tidak malas untuk melakukan hal baik lainnya. Untuk siswa yang tidur saat jam pelajaran maka guru akan langsung menegur dan menasehatinya”

2. Guru memberikan hukuman atau *punishman*

Langkah selanjutnya adalah hukuman, apabila dalam membina perilaku siswa belum mampu diarahkan dengan baik maka hukuman ini dapat diterapkan, namun harus diterapkan dengan bijaksana jangan sampai hukuman tersebut menimbulkan dampak buruk dan berakibat fatal baik untuk siswa maupun guru.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Zahama selaku guru di SDN 38 Bora sebagai berikut:

“Bagi siswa yang tidak mengerjakan PR yang telah diberikan, maka akan ditegur. Jika masih diulang/tidak mengerjakan lagi, maka akan mendapat hukuman, yaitu mencuci WC dan memungut sampah yang ada di SDN 38 Bora sampai bersih. Setiap ditanya kenapa tidak mengerjakan PR, jawabannya selalu lupa karena bermain game online terus. Hukuman yang kami berikan kepada siswa itu sekedar memberikan pengajaran, peringatan, bukan hukuman yang dilakukan secara kasar dan keras tetapi hukuman yang kami berikan berupa perintah mengerjakan sesuatu bermanfaat seperti membersihkan lingkungan sekolah, memberi tugas seperti menghafal ayat-ayat lazim dan lain sebagainya. Memberi tugas seperti menghafal dengan maksud agar siswa ada kegiatan lain di rumah selain main game online yang tentunya juga bermanfaat untuk siswa tersebut di kemudian hari”.

Disimpulkan bahwa upaya pihak sekolah dalam mengatasi dampak dari game online terhadap perilaku siswa di SDN 38 Bora yaitu, pertama-tama guru harus melakukan pendekatan dengan memberikan perhatian lebih kepada siswa supaya tahu apa saja yang dilakukan oleh siswa. lalu, memberi nasehat apabila perilaku siswa sudah menyimpang apabila sudah tidak bisa diberi nasehat maka akan diberi hukuman dan selanjutnya memanggil orang tua siswa dengan tujuan supaya bisa mengatur kerja sama dengan orang tua siswa, mengajak bekerja sama dalam mengatasi dampak tersebut. Karena ketika anak berada di luar sekolah yang seharusnya berperan aktif untuk mengawasi anak adalah orang tua mereka.

B. Pembahasan

Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Sebagian besar game dirancang sedemikian rupa agar membuat pemain game penasaran dan mengejar nilai tinggi, sehingga sering lupa waktu bahkan untuk sekedar berhenti sejenak. Bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan munculnya obsesi untuk menang

dan menjadi tokoh imajinasi di dalam game seperti yang diinginkan. Apabila tidak segera dikendalikan, maka keinginan untuk selalu bermain *game online* secara berlebihan dapat muncul. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan dampak negatif. Bermain *game online* secara berlebihan terjadi karena seseorang hanya akan merasa senang dan nyaman ketika dapat bermain permainan tersebut. Oleh sebab itu, orang yang bermain *game online* secara berlebihan akan merasakan ketidakpuasan dan perasaan tidak tenang, gelisah apabila tidak dapat bermain *game online*.

Fenomena bermain *game online* secara berlebihan sebagian besar terjadi di kalangan anak,” dan remaja, baik pelajar maupun mahasiswa. Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap anak dapat meningkatkan kesempatan anak untuk melakukan kesenangan bermain *game online* secara leluasa. Harapan orang tua yang tinggi terhadap anaknya untuk berprestasi di sekolah, tidak jarang dapat memperburuk keadaan ini. Padatnya berbagai jadwal kegiatan seperti kursus atau les tanpa disadari dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga. Padahal, rentang usia remaja adalah masa transisi yang masih sangat membutuhkan peran penting keluarga terutama orang tua dalam mendampingi perkembangan psikologis hingga mencapai kematangan sesuai tahap perkembangan

permasalahan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah kesulitan mengikuti pelajaran dan dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa di sekolah. Setiap saat pikiran akan diselimuti berbagai hal tentang *game*

online, tentang menemukan dan mencari cara memenangkan kompetisi, tentang kemungkinan kelebihan dan kelemahan baik diri sendiri dan lawan dan lain sebagainya. Hal ini akan sangat menyita waktu, tenaga, biaya dan pikiran.

Pengaruh buruk *game online* secara psikis yakni pikiran terus-menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Oleh sebab itu, orang yang mengalami bermain *game online* secara berlebihan biasanya kesulitan berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada berbagai hal di sekeliling. Selain itu, pemain *game online* secara berlebihan akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain *game*, seperti berbohong hingga mencuri uang. Kebiasaan berinteraksi satu arah dengan komputer membuat *gamer* jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri saat berada di lingkungan nyata.

Anak yang bermain *game online* secara berlebihan dapat gampang emosional, berperilaku lebih agresif serta gampang marah, mudah mengucapkan kalimat kasar serta kotor. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain apabila gagal menaklukkan lawannya di layar monitor, *game* terhenti di dalam jalur seseorang atau dipaksa melepas kesenangan untuk berhenti bermain *game*. Secara fisik, paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang sehari semalam setiap hari untuk bermain *online game*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena asyik bermain. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga

bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah saat melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Dampak paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Upaya menanggulangi permasalahan kebiasaan bermain *game online* siswa berlebihan memerlukan pendekatan khusus. Hal ini disebabkan siswa yang bermain *game online* secara berlebihan biasanya kurang dapat menerima kehadiran orang lain selain dari golongannya yakni sesama pemain *game*. Oleh sebab itu, upaya penanganan dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang tidak jauh berbeda.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Game Online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani akan mengakibatkan kesehatan mata yang menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil, dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online sehingga melupakan tugas sekolah dan beribadahnya, dari segi keuangan siswa akan sangat boros, dari segi sosial menjadi susah bersosialisasi, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, berilah perhatian yang lebih pada anak, alihkan perhatian anak ke aktivitas lainnya, ajak anak berlibur tamasya sekeluarga, ajarkan pada anak „give and take“, masuki dunia anak, jadilah teladan yang baik, dan menggunakan terapi otak game addiction therapy

B. Saran

Dari hasil penelitian tersebut, maka saran – saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap peserta didik yang bermain game online sehingga dapat mengontrol motivasi belajar peserta didik sehingga bias tercapainya tujuan pendidikan.
 - b. Selalu berinovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran agar lebih terasa menyenangkan dan menarik
2. Bagi masyarakat
 - a. Senantiasa meningkatkan kepedulian terhadap mutu belajar.
 - b. Mengadakan berbagai kegiatan yang bermanfaat, agar remaja lebih kreatif dan tidak terlalu kecanduan game online.
3. Bagi orang tua
 - a. Agar lebih meningkatkan pengawasan terhadap anaknya.
 - b. Selalu menjadi motivator anaknya.

- Kamanto Sunanto, *Sosilogi Perubahan Sosial*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011) hal 12
- Kamanto Sunanto, *Sosilogi Perubahan Sosial*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011) hal 23-24
- M.Hafiz Al-Ayouby. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung).*
- Marlina, *HubunganBermain Game Online DenganPrestasiBelajarMatematika Anak UsiaSekolah Kelas V Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2016*, *Cyber Psikologi Dan Behavior*, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2016, Hal 17
- Martono,Nanang. 2011.*Sosiologi Perubahan Sosial: perspektif klasik,modern,post modern dan post kolonial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mcgonigal,*Really Is Broken:Why Games Makeus Better And How They Can Change The World*, (New York:Penguin Press, 2019, Hal 112
- MuhammadFadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media, 2019) Hal 690
- Nanda, *Pengaruh Game Online TerhadapMotivasiBelajarSiswaSdn 015 KelurahanSidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*,
- Nasir, Mhd. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Galia Indonesia.
- Neil J.Salkind,*Teori Perkembangan Manusia*, (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 214-215
- Norwood, Susan Leslie., 2000. *Research Strategiess for Advanced Practice Nurses*.Prentice Hyll: New Jersey.
- OemarHamalik, *PsikologiBelajarMengajar*, (Bandung:SinarBaruAlgensindo, 2004) Hal 173
- Robert H. lauer, *Perspektive on Social Changes (1977)*, Edisi Indonesia, Penerjemah Aliamdan, *Perspektif Tentang Perubahan Sosial* (Jakarta :Pt.Melton Patra, 1989) hal
- Rosana, Ellya. "Modernisasi Daan Perubahan Sosial." *Jurnal TAPIs* 7.1 (2011): 46-62.
- Soemardjan, Soekanto. (2012). *PerubahanSosial di Yogyakarta: Gadjah Mada University Press*.

- Sugiono. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tridhonanto, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game Online*, (Jakarta: PT Elek Media, 2018), Hal 28
- Tuti Andriani, Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 05-2012. hlm.121-123
- Tuti Andriani, Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini,
- Ulfi Khilidiyah, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*,
- Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2013, Hal 475

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Biodata Informan

1. Nama : Nurcaya, S.Pd.
Umur : 46 tahun
Pekerjaan : Kepala Sekolah
Waktu : Rabu 13/10/2021
Tempat : Sekolah SDN 38 Bora
2. Nama : Ratna S.Sos
Umur : 45 tahun
Pekerjaan : Guru
Waktu : Rabu 13/10/2021
Tempat : Swkolah SDN 38 Bora
3. Nama : Rutna Makdalena S,Pd
Umur : 51 tahun
Pekerjaan : Guru
Waktu : Rabu 13 /10/2021
Tempat : Sekolah SDN 38 Bora
4. Nama : Lisdawati
Umur : 28 tahun
Pekerjaan : IRT
Waktu : Kamis 14/10/2021
Tempat : Rumah Pribadi

5. Nama : Muhammad Saidir

Umur : 32 tahun

Pekerjaan : Wiraswasta

Waktu : kamis 14/10/2021

Tempat : Rumah Pribadi

6. Nama : Rusminah

Umur : 46 tahun

Pekerjaan : pedagang

Waktu : kamis 14/10/2021

Tempat : Rumah pribadi

Lampiran 2

Pedoman Wawancara

Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak di SDN

NEGERI 38 Bora Kelurahan Mungkanjang Kota Palopo

1. Wawancara Kepala Sekolah
 - a. Bagaimana sejarah berdirinya Sekolah SDN Negeri 38 Bora?
 - b. Apa visi dan misi Sekolah SDN Negeri 38 Bora?
 - c. Bagaimana keadaan guru dan pegawai Sekolah SDN Negeri38 Bora?
 - d. Bagaimana keadaan siswa Sekolah SDN Negeri38 Bora?
2. Wawancara Guru SDN 38 BORA
 - a. Bagaimana perilaku belajar siswa di kelas?
 - b. Hal apa saja yang mempengaruhi perilaku belajar siswa di kelas?
 - c. Bagaimana kondisi kelas pada saat kegiatan pembelajaran ?
 - d. Bagaimana cara yang ibu lakukan dalam mengevaluasi perilaku siswa di kelas?
 - e. Apa saja dampak positif dan negative yang ditimbulkan dari *game online* pada siswa kelas?
 - f. Apa dampak negative dari *game online* yang sangat merugikan?
 - g. Diantara dampak positif dan neaktif dari *game online*,

dampak manakah yang paling dominan?

- h. Bagaimana cara untuk mengatasi kecanduan *game online* pada siswa di kelas?
- i. Adakah tindakan yang telah dilakukan oleh guru dan kepala sekolah untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*?
- j. Bagaimana koordinasi antara sekolah dengan orang tua agar siswa tidak kecanduan *game online*?

3. Wawancara Orang Tua Siswa

- a. Apa saja dampak negative dan dampak positif dari *game online*?
- b. Menurut anda, dalam bermain *game online* banyak sisi positifnya atau negatifnya?
- c. Bagaimana tanggapan anda untuk mengatasi kecanduan anak dalam bermain *game online*?
- d. Bagaimana perilaku anak anda saat di rumah?
- e. Kegiatan apa saja yang dilakukan anak anda saat berada di rumah?

Dokumentasi



Gambar 1. Alamat Sekolah SDN. 38 Bora

PEMERINTAH KABUPATEN
KABUPATEN PANGRANJENE KABUPATEN BORA-BORA
KABUPATEN BORA-BORA
Tahun 2020

MEMORANDUM BERKAS TENTANG DAFTAR DAN STRUKTUR DEWAN PENGURUS SEKOLAH SDN. 38 BORA-BORA

1. MELAKSANAKAN KETUA DEWAN PENGURUS SEKOLAH
2. MELAKSANAKAN SEKRETARIS DEWAN PENGURUS SEKOLAH
3. MELAKSANAKAN ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH
4. MELAKSANAKAN ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH
5. MELAKSANAKAN ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH
6. MELAKSANAKAN ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH

DAFTAR DEWAN PENGURUS SEKOLAH

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| KEPALA SEKOLAH SDN. 38 BORA N. 38 BORA NIP. 2042 2042 2 001 | WAKIL KEPALA SEKOLAH SDN. 38 BORA N. 38 BORA NIP. 2042 2042 2 002 | ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH SDN. 38 BORA N. 38 BORA NIP. 2042 2042 2 003 | ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH SDN. 38 BORA N. 38 BORA NIP. 2042 2042 2 004 | ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH SDN. 38 BORA N. 38 BORA NIP. 2042 2042 2 005 | ANGGOTA DEWAN PENGURUS SEKOLAH SDN. 38 BORA N. 38 BORA NIP. 2042 2042 2 006 |
|--|--|--|--|--|--|

Gambar 2. Struktur Dewan Pengurus Sekolah



Gambar 3. Kepala Sekolah SD SDN. 38 Bora, Ibu Nurcaya, S.Pd.



Gambar 4. Wawancara dengan Ibu Ratna S.Sos, Guru SD SDN. 38 Bora



Gambar 5. Wawancara dengan Rutna Makdalena S,Pd, Guru SDN. 38 Bora



Gambar 6. Wawancara dengan Bapak Muhammad Saidir , selaku Orang Tua

Siswa



Gambar 7. Wawancara dengan Ibu Rusminah , selaku Orang Tua Siswa



Gambar 8. Wawancara dengan Lisdawati, Selaku Orang Tua Siswa

RIWAYAT HIDUP



Edrian Oktofiansa, lahir di Palopo 13 Oktober 1999. Merupakan anak tunggal dari pasangan Ayahanda Musbah dan ibunda Anisuratni. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan Formal pada tahun 2005 di SD INPRES ATSJ Kabupaten Asmat dan lulus pada tahun 2011, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP NEGERI 1 ATSJ Kabupaten Asmat dan lulus pada tahun 2014 kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA NEGERI 1 ATSJ Kabupaten Asmat dan lulus pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2017 penulis mendaftar di perguruan tinggi swasta Universitas Muhammadiyah Makassar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan mengambil jurusan Pendidikan Sosiologi, program studi strata 1 (S1) dengan nomor induk mahasiswa (NIM) 105381104817. Pengalaman organisasi. Pada tahun 2019-2020 sebagai Sekertaris Bidang IPTEK HIMA Prodi Pendidikan Sosiologi.