

**PENGARUH GAMES ELEKTRONIK TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR
SISWA SMP PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP
PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*



Disusun Oleh:

**RIA ANGGRAINI
2005 / 67693**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

ABSTRAK

Ria Anggraini (2005/67693) Pengaruh *Games* Elektronik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang. Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang, di Bawah Bimbingan Bapak Drs. H. Zulfahmi, Dip. It dan Ibu Dessi Sisanti, S.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) pengaruh *games* elektronik secara langsung terhadap hasil belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang (2) pengaruh *games* elektronik secara langsung terhadap motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang (3) pengaruh *games* elektronik terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dan asosiatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, IX SMP Pembangunan Laboratorium Padang yang berjumlah 554 orang. Teknik penarikan sampel dengan *stratified proportional random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 81 orang. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif dan analisis induktif, yaitu : uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis jalur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara *games* elektronik terhadap hasil belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang dengan tingkat sig $0,000 < \alpha = 0,05$ (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara *games* elektronik terhadap motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang dengan tingkat sig $0,000 < \alpha = 0,05$. (3) terdapat pengaruh yang signifikan *games* elektronik terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang dengan tingkat sig $0,000 < \alpha = 0,05$. Rata-rata tingkat *games* elektronik siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang yaitu 2,748 tahun termasuk dalam kategori sedang, rata-rata motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium Padang yaitu 3,549 termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata hasil belajar siswa pada semester 1 tahun pelajaran 2009-2010 yaitu 64,24.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disarankan kepada orang tua siswa untuk berperan aktif mengawasi anak dalam bermain *games* elektronik baik *games* yang ada di komputer, laptop, HP, *videogames*, *playstation* dan *game online*. Dengan memberikan gambaran manfaat dan kerugian akan seringnya bermain *games* elektronik terhadap motivasi dan hasil belajar di sekolah akan membantu mencegah anak untuk kecanduan main *games* elektronik. Pembiaran hanya akan membuat kecanduan menjadi soal waktu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT berkat petunjuk dan hidayahNYA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh *games* elektronik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kependidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Keahlian Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. H. Zulfahmi, Dip. IT selaku pembimbing I, dan Ibu Dessi Susanti, S.Pd selaku pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dan petunjuk-petunjuk dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu tim penguji yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama penulis kuliah.
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan administrasi dan membantu kemudahan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Kepala Sekolah SMP Pembangunan Laboratorium Padang yang telah memberikan izin untuk proses penelitian ini.
7. Majelis Guru serta Karyawan/ti SMP Pembnagan Laboratorium Padang yang telah ikut membantu dalam proses penelitian ini.
8. Ayahanda dan Ibunda beserta keluarga tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Pendidikan Ekonomi angkatan 2005 yang senasib dan seperjuangan dengan penulis yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Kepada seluruh pihak yang tidak disebutkan satu persatu, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifanya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata dengan segala kerendahan hati dan kekurangan yang ada, penulis berharap skripsi ini mempunyai arti dan memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Amin..

Padang, 2010

Penulis

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang kompleks dan selalu berubah, karena yang menjadi sasaran dalam pelaksanaannya adalah manusia. Perkembangan dunia yang semakin pesat bahkan dari berbagai aspek kehidupan, hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan dalam mempersiapkan generasi muda. Oleh karena itu, pendidikan menuntut adanya pengembangan dan pembaharuan. Kualitas dan mutu pendidikan menjadi topik yang sering didiskusikan, akan tetapi kenyataan masih menunjukkan kualitas pendidikan Indonesia masih dibawah, baik di Asia maupun dunia.

Untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan perlu memperhatikan beberapa komponen, yaitu tujuan, materi, guru, sarana prasarana, serta siswa atau anak didik sebagai produk dari pendidikan itu sendiri. Menurut Purwanto (2008) dalam <http://galuhcute.blogspot.com/> pendidikan anak di zaman globalisasi dan modern ini memiliki banyak kendala. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif dan negatif, salah satunya peserta didik sejak dini sudah mengenal *handphone*, kamera, *games* elektronik dan berbagai peralatan yang canggih.

Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui pengalaman. Dalam pengajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Kedudukan siswa dalam pengajaran adalah sebagai subjek dan sekaligus sebagai objek, maka inti dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran.

Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dalam diri siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dimana perubahan yang terjadi dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Djamarah (2002:1) menyebutkan belajar bukanlah merupakan aktifitas tersendiri, namun ada unsur lain yang terlibat di dalamnya, yaitu *raw input, learning teaching process, output, environmental input, dan instrumental input*.

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang, lebih dari 50% siswa memiliki motivasi belajar rendah yang dapat dilihat dari kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran dengan berbagai alasan, seperti : tidak mengerjakan PR, tidak memiliki penggaris, kalkulator, buku paket, dan siswa yang kurang berkonsentrasi sehingga ketika diberikan pertanyaan mereka sulit untuk menjawabnya. Di SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang, hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai rapor siswa pada semester I tahun pelajaran 2009-2010, ternyata banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 60. Hal ini dapat dilihat pada Tabel1 dibawah ini :

Tabell1. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pada Semester I Tahun Pelajaran 2009-2010

Kelas	Mata Pelajaran	Tuntas		Tidak Tuntas		Jumlah Siswa
		Jumlah	%	Jumlah	%	
VII	Agama	59	29,65	140	70,35	199
	Pendidikan Kewarganegaraan	179	89,95	20	10,05	199
	Bahasa Indonesia	117	58,79	82	41,21	199
	IPA	18	9,05	181	90,95	199
	IPS	155	77,89	44	22,11	199
	Matematika	65	32,66	134	67,34	199
	TIK	53	26,63	146	73,37	199
	KTM	195	97,99	4	2,01	199
	Seni Budaya	113	56,78	86	43,22	199
	BAM	84	42,21	115	57,79	199
	Bahasa Inggris	77	38,69	122	61,31	199
	Penjaskes	199	100	0	0	199
VIII	Agama	38	20,88	144	79,12	182
	Pendidikan Kewarganegaraan	33	18,13	149	81,87	182
	Bahasa Indonesia	113	62,09	69	37,91	182
	IPA	51	28,02	131	71,98	182
	IPS	149	81,87	33	18,13	182
	Matematika	22	12,09	160	87,91	182
	TIK	37	20,33	145	79,67	182
	KTM	152	83,52	30	16,48	182
	Seni Budaya	73	40,11	109	59,89	182
	BAM	26	14,29	156	85,71	182
	Bahasa Inggris	13	7,14	169	92,86	182
	Penjaskes	182	100	0	0	182
IX	Agama	100	57,80	73	42,20	173
	Pendidikan Kewarganegaraan	61	35,26	112	64,74	173
	Bahasa Indonesia	18	10,40	155	89,60	173
	IPA	128	73,99	45	26,01	173
	IPS	50	28,90	123	71,10	173
	Matematika	14	8,09	159	91,91	173
	TIK	2	1,16	171	98,84	173
	KTM	98	56,65	75	43,35	173
	Seni Budaya	66	38,15	107	61,85	173
	BAM	44	25,43	129	74,57	173
	Bahasa Inggris	11	6,36	162	93,64	173
	Penjaskes	166	95,95	7	4,05	173

Sumber : Tata Usaha SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang 2010

Berdasarkan tabell di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada semester I tahun pelajaran 2009-2010 masih rendah, hal ini belum

sesuai dengan apa yang diharapkan, karena masih ada siswa yang belum mencapai standar KKM, yang artinya banyak siswa yang tidak tuntas dalam setiap mata pelajaran. Motivasi belajar yang rendah membuat siswa sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor. Misalnya yaitu pengaruh lingkungan dan kemajuan teknologi seperti *games* elektronik dari komputer, *handphone*, *game online*, VCD ataupun *Playstation*. Setelah melakukan wawancara dengan pengelola *games* rental seperti *playstation* dan warnet di daerah Air Tawar Barat penulis dapat mengetahui bahwa SMP Pembangunan merupakan salah satu sekolah yang siswa nya terdeteksi mengalami kecanduan *games* terutama *playstation* dan *game online*, dimana lebih dari 60% pengunjung terdiri dari anak sekolahan dan hampir 10% nya adalah siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang

Baroto (2007) dalam <http://www.pembelajar.com> menyebutkan berbagai permainan yang ada sekarang ini (*games*, *playstation*, dan *computer*) selain hanya sedikit memiliki manfaat justru banyak memberikan efek negatif. Aplikasi *games* yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran, memang dapat meningkatkan daya analisa anak, mendorong rasa keingintahuan (*curiosity*) anak, meningkatkan daya koordinasi dan sinkronisasi pikiran serta kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi, yang menjadi permasalahan adalah ketika anak-anak sudah kecanduan dengan barang-barang tersebut.

Penelitian *The Kaiser Foundation* di Amerika Serikat dalam Baroto (2007) dalam <http://www.pembelajar.com> mengungkapkan bahwa anak berusia 2–18 tahun rata-rata menggunakan waktu lima setengah jam menghabiskan waktu di rumah menonton TV, memainkan *video games*, menjelajahi internet. Mori (2008) dalam <http://galuhcute.blogspot.com/> melakukan studi tentang efek *video games* terhadap aktivitas otak yang menunjukkan bahwa terjadi penurunan gelombang *beta* pada kelompok yang bermain *games* antara 2–7 jam setiap hari. Berikutnya penurunan gelombang *beta* masih terus terjadi meski sudah berhenti bermain, selain itu responden juga menyampaikan bahwa mereka mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan mengalami gangguan sosialisasi.

Dalam <http://www.google.com> menyatakan bahwa *Beta* adalah gelombang otak yang frekuensinya paling tinggi. *Beta* dihasilkan oleh proses berpikir secara sadar. *Beta* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *beta* rendah 12-15 Hz, *beta* 16-20 Hz, dan *beta* tinggi 21-40 Hz. Kita menggunakan *beta* untuk berpikir, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Meskipun *beta* sering kali “menghilang” saat kita memfokuskan pikiran, *beta* tetap dibutuhkan agar kita dapat menyadari dan ia di luar diri kita. Bersama dengan gelombang lainnya, *beta* sangat dibutuhkan dalam proses kreatif. Tanpa *beta*, semua kreativitas yang merupakan hasil pikiran bawah sadar akan tetap terkunci di bawah sadar, tanpa bisa terangkat ke permukaan dan disadari oleh pikiran.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa *beta* merupakan gelombang otak yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, apabila

terjadi penurunan gelombang *beta* berarti akan membuat siswa sulit untuk berkonsentrasi dalam menghadapi pelajaran dan juga akan mengalami gangguan sosialisasi.

Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak negatif dari kemajuan teknologi dapat menyita waktu dan perhatian anak atau peserta didik, peserta didik lebih menyukai untuk menyelesaikan tantangan-tantangan *games* di tiap level, hal ini akan mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar dan secara tidak langsung juga akan berpengaruh kepada hasil belajar mereka di sekolah. Dampak dari kecanduan *games* elektronik peserta didik merasa kesulitan menghafal atau mengerjakan PR secara terus menerus tetapi merasa ketagihan untuk melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pencerdasan diri.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang terus berupaya dan berusaha meningkatkan mutu lulusannya. Oleh karena itu tugas sekolah bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi saja tetapi juga menanamkan nilai-nilai dasar yang dapat mendukung pembentukan dan pengembangan diri agar berbudi luhur dan bertanggungjawab. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk memenuhi harapan tersebut banyak faktor yang harus diperhatikan, Dalyono (1997:59) mengatakan bahwa faktor yang

mempengaruhi hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan kepada dua golongan yaitu faktor yang ada dalam diri siswa (intrinsik) dan faktor luar diri siswa (ekstrinsik). Faktor yang ada di luar diri siswa meliputi sosial ekonomi, pendidikan keluarga, karakteristik mengajar, situasi belajar-mengajar, karakteristik kurikulum, dan lingkungan belajar. Sedangkan faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri pribadi siswa atau peserta didik, seperti : a) faktor jasmaniah (fisiologis), b) faktor fisiologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, seperti : bakat, sikap, intelegensi, kebiasaan, minat, motivasi, perhatian, emosi, c) keadaan fungsi fisiologis tertentu, seperti fungsi panca indera, d) faktor kematangan fisik dan psikis.

Dari beberapa komponen dan unsur belajar dan hasil belajar di atas, penulis melihat bahwa kunci utama keberhasilan dalam belajar adalah motivasi siswa itu sendiri. Belajar tergantung kepada kebutuhan, siswa yang termotivasi akan membuat reaksi-reaksi yang mengarahkan dirinya kepada usaha pencapaian tujuan untuk mengurangi ketegangan yang ditimbulkan oleh perubahan tenaga yang ada dalam dirinya. Kenyataan menunjukkan siswa yang termotivasi untuk belajar mempunyai hasil belajar yang baik dibandingkan dengan siswa yang belum termotivasi.

Dengan semakin maraknya hiburan di dunia anak dan remaja yang akan berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengaruh Games Elektronik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang “**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar dipengaruhi oleh latar belakang keluarga, motivasi, kurikulum, metode mengajar, media pendidikan, dan lain-lain.
2. Munculnya teknologi hiburan yang canggih menjadi salah satu masalah pendidikan.
3. Motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang masih rendah.
4. Banyak siswa SMP Pembangunan sering main *games* elektronik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas dan guna memperoleh ruang lingkup penelitian yang tepat, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi menjadi pengaruh *games* elektronik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Sejauhmana pengaruh *games* elektronik secara langsung terhadap hasil belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang?

2. Sejauhmana pengaruh *games* elektronik secara langsung terhadap motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium Padang?
3. Sejauhmana pengaruh *games* elektronik terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium Padang?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana :

1. Pengaruh *games* elektronik secara langsung terhadap hasil belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang
2. Pengaruh *games* elektronik secara langsung terhadap motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang
3. Pengaruh *games* elektronik terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian, maka penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi program strata satu (SI) prodi pendidikan Ekonomi keahlian Akuntansi pada Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai bahan masukan terhadap SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai bahan pertimbangan untuk sekolah dalam membuat peraturan mengenai kedisiplinan murid di sekolah.
4. Sebagai bahan pertimbangan untuk orang tua maupun pembaca akan dampak bermain *games* elektronik secara berlebihan.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Belajar Dan Hasil Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses yang melahirkan perubahan melalui jalan latihan, dimana perubahan itu meliputi segala aspek organisme atau pribadi seseorang. Belajar merupakan hal yang sangat mendasar bagi manusia dan merupakan proses yang tidak henti-hentinya dan berkesinambungan. Sehingga dengan belajar dapat merubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

Belajar dapat dilakukan kapanpun dan di manapun berada karena sepanjang hidup adalah belajar. Setiap fenomena dan peristiwa yang terjadi di sekitar atau pada diri sendiri dapat dijadikan sebagai kegiatan belajar bagi setiap pribadi. Menurut Hintzman dalam Syah (2005:90) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Jadi seseorang sudah dapat dikatakan belajar jika sudah terjadi perubahan dalam dirinya ke arah yang lebih baik, karena belajar bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap/nilai”.

Menurut Slameto (1995:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

yang baru secara keseluruhan., sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Jadi pada intinya belajar merupakan suatu usaha yang menghasilkan perubahan pada tingkah laku orang yang belajar tersebut. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku disebut hasil dari kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku yang dimaksud mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Slameto, 1995:3) :

- a. Perubahan terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan satu terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa belajar menghasilkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dan bersifat permanen. Adapun perubahan tingkah laku kearah kemunduran seperti kurangnya kepedulian terhadap sesama, acuh tak acuh bukanlah ciri-ciri dari perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh belajar.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar seperti yang dikemukakan oleh Slameto (1995:12) antara lain :

- a. Faktor intern yang mencakup
 - 1) Faktor jasmaniah : Kesehatan dan cacat tubuh
 - 2) Faktor psikologis : Intelligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan.
- b. Faktor ekstern, faktor yang berasal dari luar diri siswa, yaitu :
 - 1) Faktor keluarga.
 - 2) Faktor sekolah.
 - 3) Faktor masyarakat.

Dari faktor-faktor yang dikemukakan di atas dapat kita lihat bahwa faktor psikologis yang mencakup inteligensi merupakan faktor yang mempengaruhi belajar. Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran.

Dari faktor-faktor yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan main *games* elektronik termasuk kedalam faktor intern yaitu faktor psikologis. Kecanduan main *games* yang menyebabkan ketergantungan dikarenakan intelegensinya digunakan untuk menyelesaikan tantangan *games* sehingga minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan terhadap pelajaran di sekolah menjadi berkurang. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Dari proses belajar akan diperoleh hasil belajar baik dalam peningkatan penguasaan pengetahuan, perubahan sikap, nilai dan keterampilan. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar merupakan tolok ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi pelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (1999:200) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan itu ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka atau simbol. Setelah melalui proses belajar, siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku

dalam diri individu yang bersangkutan karena adanya latihan dan pengalaman.

Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses hasil belajar siswa (Syah, 2005:213). Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Berkaitan dengan kemampuan hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor, maka Bloom dalam Djaafar (2001:83) membagi hasil belajar kedalam 3 ranah yaitu :

- a. Ranah kognitif (*cognitive domain*) meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif (*affective domain*) meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, atau penurunan sikap, organisasi dan penurunan pola hidup.
- c. Ranah psikomotor (*psychomotor domain*) meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat dikemukakan bahwa suatu proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan atau kapabilitas yang mencakup pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Dimana ketiga kemampuan ini diperoleh melalui suatu proses pembelajaran merupakan indikator untuk mengetahui hasil belajar.

Menurut Gagne dalam (Suparno, 2000:9) hasil belajar meliputi lima jenis kemampuan manusia, antara lain : 1). Kecakapan intelektual, 2). Strategi kognitif, 3.) Informasi verbal, 4). Kecakapan motorik, 5). Sikap dan nilai. Hasil belajar dapat diperoleh atau diketahui dengan

mengadakan evaluasi yang merupakan bagian dari proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dicapai merupakan hasil yang diperoleh melalui proses belajar dan dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang bersifat internal atau eksternal. Perubahan yang terjadi biasanya dapat dilihat dengan bertambah atau meningkatnya kemampuan seseorang.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa dalam bentuk angka sebagai gambaran dari kemampuan kognitif yang dikuasai sebagai akibat dari proses belajar mengajar.

2. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berasal dari kata “motiv”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Konsep motivasi secara umum diartikan orang atas teori kebutuhan. Mc. Donald (dalam Fathurrohman, 2007:19) mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald mengandung tiga elemen penting, yaitu :

- a. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem organisme manusia.

- b. Motivasi ditandai dengan munculnya perasaan. Mula – mula merupakan ketegangan psikologi lalu merupakan emosi. Suasana emosi menimbulkan kelakuan yang bermotif perubahan, ini mungkin terjadi dan kemungkinan tidak terjadi, kita hanya dapat melihat dalam perubahan.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia karena adanya tujuan.

Berdasarkan tiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Teori Maslow (Dimiyati, 2002:193) mengklasifikasikan motivasi berdasarkan hirarki kebutuhan manusia : a) kebutuhan fisiologis, b) kebutuhan akan rasa aman, c) kebutuhan sosial dan d) aktualisasi diri.

Djamarah (2002:119) mengemukakan bahwa “motivasi sebagai penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar”. Bila siswa sudah termotivasi untuk belajar, maka ia akan melakukan aktivitas belajar dalam waktu tertentu, sehingga motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam belajar. Apabila siswa tidak termotivasi dalam belajar maka hasil belajarnya tidak akan memuaskan.

Kebutuhan fisiologis yang meliputi kebutuhan dasar manusia untuk menjaga dirinya agar tetap hidup, seperti kebutuhan akan makan, minum,

pakaian, dan lainnya. Kebutuhan akan rasa aman yang meliputi bebas dari rasa takut dan kecemasan. Kebutuhan sosial mencakup kebutuhan kasih sayang, bergaul, berkelompok, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kebutuhan aktualisasi (perwujudan diri), mencakup penghargaan bakat serta usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan sosial dan pembentukan pribadi. Maslow mengasumsikan bahwa seseorang akan berusaha memenuhi kebutuhan yang lebih pokok (kebutuhan fisiologis) terlebih dahulu sebelum mereka berusaha kebutuhan-kebutuhan yang lebih tinggi secara berturut-turut sampai kepada pengaktualisasian diri.

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa kuat lemahnya motivasi sering tidak dapat dilihat kecuali pada perbuatan atau tingkah laku individu, dan tingkah laku seseorang akan disebabkan oleh satu motif melainkan gabungan dari bermacam-macam motif. Selain itu, semakin mendesak kebutuhan seseorang akan semakin tinggi motivasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan akan berusaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan lainnya karena sifat manusia yang tidak pernah puas.

Menurut Syah (2005:96) “motivasi akan menyebabkan terjadi perubahan energi yang ada pada diri manusia, baik yang menyangkut kejiwaan, perasaan dan emosi, untuk kemudian bertindak sesuatu untuk mencapai tujuan”. Dari pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli tentang motivasi menyimpulkan bahwa motivasi mengandung tiga elemen penting yaitu :

- a. Bahwa motivasi itu mewakili terjadinya perubahan pada diri setiap individu manusia. Ini menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakan akan menyangkut kegiatan fisik.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang / terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini menyangkut soal kebutuhan.

Menurut Sardiman (2001:81) ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi intrinsik adalah :

1. Tekun menghadapi tugas-tugas yang di berikan.
2. Ulet dalam menjalani kesulitan (tidak cepat putus asa).
3. Lebih senang bekerja mandiri.
4. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
5. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan pendapat di atas siswa yang memiliki motivasi intrinsik merupakan siswa yang memiliki keyakinan yang kuat, karena siswa tersebut selalu berusaha menjadi yang terbaik. Hal ini dapat dilihat dari ciri-cirinya yaitu tekun menghadapi tugas-tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan berhasil menghadapi semua kesulitan dan mempunyai hasil belajar yang baik.

Dalam belajar, seseorang akan berhasil jika di dalam dirinya terdapat motivasi yang kuat, karena motivasi merupakan jantungnya proses belajar. Motivasi bukan saja menggerakkan tingkah laku tetapi juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku. Siswa yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan minat, kegairahan dan ketekunan yang tinggi dalam belajar.

Sardiman (2004:85) mengemukakan tiga fungsi motivasi dalam belajar :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan motivasi yang kuat dapat menentukan siswa berhasil atau tidak. Siswa yang tidak memiliki motivasi yang kuat akan mudah menyerah dalam menghadapi tantangan-tantangan untuk mencapai tujuan atau sesuatu yang dicita-citakannya. Dengan motivasi yang kuat siswa akan memberikan hasil yang bagus. Hasil belajar yang baik tidak hanya didapat melalui inteligensi yang tinggi tetapi juga motivasi belajar yang kuat.

Selain itu motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong dan usaha dalam pencapaian prestasi. Menurut Hamalik (2004:161) motivasi berfungsi :

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Sejalan dengan pendapat Sardiman, Hamalik menyatakan bahwa siswa yang mempunyai hasil belajar yang baik mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Dengan motivasi yang tinggi membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan karena ia akan dengan mudah dapat mengetahui langkah-langkah yang harus ia tempuh untuk mencapai tujuannya.

Mudjiono (2002: 97) mengemukakan tentang unsur – unsur yang mempengaruhi motivasi belajar :

1. Cita – cita
Hal ini akan memberikan pengaruh dalam diri siswa dimana setiap siswa memiliki cita – cita dan tujuan yang berbeda – beda.
2. Kemampuan siswa
Dalam hal ini akan terlihat adanya kemampuan dalam diri siswa untuk mencapai hasil yang memuaskan.
3. Kondisi siswa
Motivasi belajar siswa jika kondisi jasmani dan rohani dalam keadaan stabil.
4. Kondisi lingkungan siswa
Dengan terciptanya lingkungan belajar yang aman, tenang, tertib dan disiplin maka motivasi belajar siswa dapat diperkuat.
5. Unsur dinamis dalam belajar

Dalam belajar siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga akan memberikan dorongan pada siswa untuk aktif dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, semakin jelas cita-cita seseorang maka orang itu akan termotivasi untuk mencapainya. Dapat disimpulkan selain dari usaha atau faktor dalam diri siswa, guru juga sangat berperan untuk menumbuhkan motivasi siswa, dengan membimbing siswa untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mengarahkan pembelajaran yang membuat siswa merasa tertarik dan ingin tahu atau antusias dengan apa yang akan mereka pelajari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar akan selalu memperhatikan dan menyenangi pelajaran yang diberikan guru serta selalu ingin unggul atau menjadi yang terbaik di kelas. Dalam kegiatan belajar selalu tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin menguasai yang sedang dipelajari, bukan karena ingin mendapat pujian dari guru.

3. Pengertian *Games*

Game atau permainan dalam <http://forddine.blogspot.com> (2008) adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game* elektronik adalah *game* yang berbasis elektronik. *Game* elektronik dimainkan dengan memanfaatkan media elektronik, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

Hurlock (1997) dalam Musfiroh (2008:1) mengemukakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. “

Penelitian Lisa (1995) dalam Musfiroh (2008:2) “anak membedakan bermain dan bekerja. Bekerja bagi anak berkaitan dengan peristiwa, interaksi, situasi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bermain melibatkan benda-benda yang yang dapat membuat mereka merasa gembira.

Amelia (2008) dalam <http://www.pembelajar.com> menyebutkan kata *game* tidak terlepas dari artian permainan. *Game* atau permainan sudah dikenal semenjak usia balita sampai sekarang. Perkembangan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Contohnya *GameBoy*, *Playstation*, *Game House* di komputer. Bahkan, *game* yang terdapat di dalam alat komunikasi (*gadget*) seperti *handphone*.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Penelitian Parks Association dalam <http://www.indoforum.org> (2008) menyatakan dua per tiga pengguna internet dewasa di Amerika Serikat selalu bermain *game online*,

sedangkan 29% dan 19% masing-masing mengaku rutin menonton *video online* dan mengunjungi situs jaringan sosial. Jadi dapat diketahui bermain *game* elektronik khususnya *game online* akan dapat mengalahkan situs-situs populer dengan tema jaringan sosial, seperti *friendster*, *multiply* dan website lainnya yang menyediakan *video online*.

Penelitian Amelia (2008) dalam <http://www.pembelajar.com> menyatakan fenomena *game online* di Indonesia tidak kalah maraknya dibandingkan dengan yang terjadi di luar negeri. Hal ini terbukti dengan observasi ke rental-rental *playstation* yang telah banyak disetiap sudut kota Padang, dapat dilihat besarnya minat *gamers* bermain *Playstation* dan *game online*. Para *gamers* betah bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain, bahkan mereka sampai lupa mengerjakan tugas sekolah dan cabut pada jam pelajaran sekolah.

Orchard dalam www.igda.org dan www.sloperama.com (2008) menerangkan :

Proses pembuatan *games* berkaitan dengan *publisher* dan *developer*. *game* yang diciptakan biasanya melalui kerjasama dua perusahaan terpisah yang disebut *Developer* (pengembang) dan *Publisher* (publisasi). *Developer* adalah pihak yang menciptakan sebuah *game*, *publisher* mempromosikan dan memperdagangkan *game* tersebut dan menyediakan *consumer service* bagi para *gamer*.

Jadi, dalam pembuatan *game* memerlukan kerjasama yang baik antara *developer* dengan *publisher*. *Developer* yang kreatif bisa menciptakan *games* yang menarik dan dengan di dukung oleh promosi oleh *publisher* maka akan banyak orang yang tertarik pada *game* tersebut.

Kata candu diasumsikan sebagai sesuatu yang menjadi kegemaran (KBBI, 2002:191). Jadi, candu *game* elektronik pada siswa ibarat suatu kegiatan yang amat disukai oleh siswa dan menyebabkan siswa tersebut menjadi ketagihan sehingga melakukannya secara terus-menerus. Fawzia dalam Psikiatri dalam <http://www.indoforum.org/> (2008) mengatakan bahwa kecanduan membuat semuanya tak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial. Dapat disimpulkan adiksi atau kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tak mampu lepas dari keadaan itu. Siswa yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Psikiatri (2008) dalam <http://www.indoforum.org/> menyatakan kecanduan internet di antaranya terjerat *games*, akses situs porno, akses bermacam informasi, serta aplikasi lain. Pencandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, pencandu asyik sehingga lupa waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, hingga kewajiban lain. Tak jarang pencandu sehari-hari tidur di warung internet.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui siswa yang kecanduan *games* elektronik terjadi karena mereka memperoleh kesenangan, kenyamanan, dan keasyikan dari aplikasi *games* yang diaksesnya. karena jika *games* membantu seseorang menghilangkan stimulus tak menyenangkan yang dihadapinya, ia akan terus mengulanginya hingga

kecanduan. Oleh karena itu, sebagian besar pecandu *games* adalah mereka yang memiliki kepercayaan diri rendah atau kekurangan lain. Karena mereka akan tetap eksis tanpa siapapun (komunitas virtualnya) tahu siapa dirinya.

Elijati dalam <http://www.indoforum.org/> (2008) mengatakan, hampir semua pasien yang dibawa kepadanya sudah masuk tahap kecanduan. Anak-anak itu memiliki kebiasaan berbohong atau kognitif yang lemah. Pecandu yang dipicu konflik keluarga mengaku kepada komunitas *virtualnya*, ia tak butuh keluarga lagi. Menurut pernyataan para psikiater yang hadir, tren pasien kecanduan internet dan *games* pada anak terus meningkat cepat dalam dua tahun terakhir.

Menurut para psikiater anak dalam Psikiatri (2008) dalam <http://www.indoforum.org/>, “kecanduan itu dapat dicegah jika orang tua dan orang dewasa berperan aktif, berikan pemahaman manfaat dan akibat atau konsekuensi sesuai umur masing-masing. Internet terbukti sangat bermanfaat selama masih bisa kita kontrol,”. Jadi, melarang anak sama sekali mengakses internet bukan solusi. Karena, internet mudah diakses di mana-mana dengan tarif terjangkau. Internet merupakan penemuan terbesar dalam sejarah, tetapi dampak negatif yang timbul terhadap anak-anak (peserta didik) membuat mereka bisa memiliki area bermain yang sifatnya maya, yang akhirnya membuat mereka merasa kecanduan.

Dampak buruk *game* juga terlihat jelas pada prestasi belajar anak-anak. Berdasarkan penelitian dalam situs <http://www.indoforum.org/> waktu rata-rata yang harus dihabiskan oleh seorang pemain *game* untuk menyelesaikan permainannya adalah 30 jam. Padahal, anak-anak pecandu *game* itu adalah mereka yang masih berada pada usia sekolah. Waktu 30 jam untuk menyelesaikan hanya satu permainan komputer tersebut jelas telah merenggut kesempatan baginya untuk membaca dan menelaah pelajaran-pelajaran sekolah. Padahal, ada sangat banyak jenis permainan yang disukai oleh anak-anak.

Dari uraian di atas dapat diketahui dampak negatif dari *video game* adalah bisa membuat kecanduan. Permainan ini dapat menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Dalam <http://www.indoforum.org/> Penelitian lebih dari sepuluh tahun lalu menunjukkan bahwa pecandu *video game (junkies)* adalah individu berintelijensi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada prestasi. Mereka berprestasi bagus baik di sekolah maupun tempat kerja yang tidak terganggu dengan hobi mereka.

a. Risiko Kecanduan

Anak/remaja yang kecanduan '*game online*' cenderung memiliki ciri-ciri umum, hal ini diungkapkan oleh Song (2008) dalam:

<http://www.hdap.com> yaitu :

1. Memiliki ambisi yang tinggi.
Kebanyakan '*game online*' menuntut pemain untuk menyelesaikan suatu tugas/misi, dan tugas/misi ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Hal ini yang menarik/menggoda para remaja yang biasanya selalu mencari tantangan baru.
2. Gagal dalam kehidupan nyata.
Menghadapi kegagalan, rasa percaya diri menjadi berkurang dan membuat prestasinya terpengaruh. Remaja tersebut menjadi menarik diri ke dalam '*dunia*'nya sendiri untuk melarikan diri dari kekecewaan. Dengan '*game online*', dan dunia maya ini bisa membantu seseorang untuk '*lepas*' dari realita yang menyakitkan dari sebuah kegagalan.'
3. Mencari kesenangan.
Remaja menyukai pengalaman baru dan menantang. Riset dan pengembangan industry '*game online*' semakin maju dan canggih dalam hal kecepatan, melebihi generasi-generasi terdahulu. Isi yang kaya dan kreatif, memberikan kepuasan terhadap kebutuhan para remaja.
4. Intelegualitas tinggi.
Kegiatan ini menuntut orang yang kompeten, memiliki koordinasi tangan-mata yang baik, untuk merespon '*game on line*' secara spontan. Remaja yang kecanduan situs '*gaul*' cenderung untuk lebih ekstrovert dan sangat percaya diri. Ketika relasi mayanya semakin luas dan menggantikan lingkungan sosial yang sebenarnya, maka ia akan semakin menarik diri dan mulai mengabaikan relasi yang sesungguhnya (riil).

<http://www.tempointeraktif.com/> menyatakan tiga kriteria kecanduan yang ditetapkan oleh badan kesehatan dunia (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan *game*: gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tak peduli dengan kegiatan lainnya. Jadi, peran orang tua sangat dibutuhkan bagi anak-anak yang menyukai dan kecanduan *games* elektronik. Walaupun mempunyai anak yang pintar akan tetapi tidak mendapat perhatian dan kasih sayang orang tua akan membuat mereka merasa terabaikan dan akan menarik diri dari lingkungan yang akan berakibat fatal.

Soleman dalam <http://www.indoforum.org/> menuliskan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain *game online* :

a. Secara Sosial

Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

b. Secara Psikis

Pikiran jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang kita mainkan. Sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c. Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga Mudah lelah ketika

melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Seorang pakar adiksi *video game*, Griffiths dari Nottingham Trent University dalam <http://www.pembelajar.com/> mengungkapkan bisa saja *game* membuat orang lebih bermotivasi. "*Video game* abad ke-21 dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis daripada *game* tahun 1980-an." Penelitian terbaru dalam <http://bwehehe.wordpress.com> pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *video game* setiap hari. "Yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu.

4. Pengaruh Games Elektronik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku. Tingkah laku tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (2001:30) "hasil belajar akan tampak pada setiap aspek yakni : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar seseorang tidak hanya tergantung pada belajar yang dilakukannya dalam proses belajar mengajar di kelas. Tetapi juga tergantung kegiatan yang dilakukan di luar kelas. Hal senada juga diungkapkan oleh Prayitno, Ali Zamar, dkk

(2002:74) yang menyatakan bahwa : “selemah-lemahnya kegiatan proses belajar mengajar di kelas, apabila siswa melakukan kegiatan belajar sendiri dengan sehebat-hebatnya, hasil yang lebih tinggi (bahkan setinggi-tinggi nya) akan mungkin dicapai”.

Selanjutnya motivasi merupakan hal yang penting dimiliki oleh siswa. Motivasi timbul karena didorong oleh kebutuhan yang ingin dipenuhi. Jadi kebutuhan dan motivasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Jika dikaitkan dengan motivasi dan prestasi siswa, maka siswa yang memiliki motivasi untuk berprestasi tentunya mampu menyelesaikan kegiatan-kegiatan belajar dengan sebaik-baiknya. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari nilai hasil belajarnya.

Motivasi mempunyai tiga fungsi sebagaimana yang diungkapkan Sardiman (2004:85) yakni :

- a). Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor melepaskan energi.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c). Menyeleksi perbuatan, yakni perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkn perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat.

Jadi, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong, usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan belajar, semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan

belajarnya. Dengan kata lain, dengan adanya usaha untuk berbuat atau usaha untuk melakukan aktivitas belajar yang didasari oleh motivasi, belajar itu akan menghasilkan prestasi yang baik.

Sebagaimana yang dikatakan Fauzil Adhim, dalam <http://bwehehe.wordpress.com> berpendapat bahwa:

Anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *video game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*.

Dari pendapat di atas, dapat kita simpulkan kecanduan bermain *games* menurunkan hasil belajar siswa, karena pada dasarnya motivasi atau keinginan siswa untuk belajar di kelas menjadi menurun karena ingatan mereka terpaku kepada *games* yang telah mereka mainkan. Hal ini akan mengakibatkan terbengkalainya kegiatan sekolah, seperti tidak membuat PR, gagal ujian, melanggar peraturan sekolah karena cabut dalam jam pelajaran yang mengakibatkan siswa gagal untuk naik kelas atau lulus sekolah karena hasil belajar yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan telaah pustaka yang dilakukan, berikut dikemukakan penelitian yang ada kaitannya dengan variabel penelitian ini. Diantaranya yang dikemukakan oleh:

1. Herif Febriadi (Skripsi, 2007), yang berjudul “Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Bidang Studi (MKBS) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNP”. Disimpulkan bahwa : terdapat pengaruh yang signifikan antara pendapatan orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar MKBS Program studi pendidikan ekonomi FE UNP.
2. Syahfitriani (Skripsi, 2008), yang berjudul “Pengaruh Keterampilan Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas 1 di SMKN 2 Pariaman”. Disimpulkan bahwa : terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara motivasi berprestasi terhadap hasil belajar mata diklat Ekonomi siswa kelas 1 di SMKN 2 Pariaman. Hal ini berarti semakin tinggi motivasi berprestasi siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan main *games* elektronik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi

variabel bebas adalah dua variabel yaitu *games* elektronik (X_1), motivasi belajar (X_2) sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa (Y).

Games elektronik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa-siswa yang kecanduan main *games* elektronik biasanya siswa yang mempunyai daya intelektual yang tinggi, karena dilihat dari cara memainkan *games* tersebut siswa harus memahami petunjuk permainan yang rata-rata menggunakan bahasa Inggris sehingga akan membantu siswa untuk belajar, mereka lebih menyukai permainan *games* yang lebih menantang dan akan merasa sekolah sangatlah membosankan, sehingga akan berdampak pada hasil belajar di sekolah. Siswa yang kecanduan main *games* elektronik tidak akan peduli berapapun nilai hasil belajar yang mereka peroleh, pikiran mereka hanya terfokus bagaimana bisa menyelesaikan tiap level dalam *games* yang mereka mainkan.

Motivasi erat sekali kaitannya dengan suatu tujuan yang hendak dicapai, makin berharga suatu tujuan bagi yang bersangkutan maka semakin kuat pula motivasi yang dipunyainya. Dengan demikian motivasi besar peranannya dalam kegiatan seseorang termasuk kegiatan belajar.

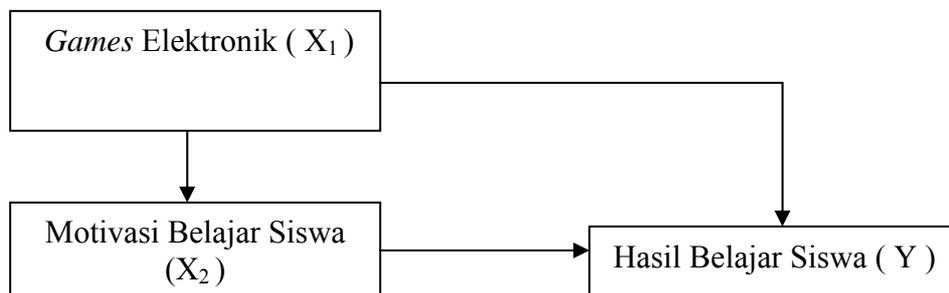
Siswa yang mempunyai motivasi tinggi biasanya lebih suka membuat program belajar dan merencanakan tujuan belajar yang mungkin (realistis), serta menyediakan waktu dan tenaganya untuk menyelesaikan pelajaran atau tugas-tugas belajar untuk mencapai prestasi yang tinggi sesuai kompetensi yang diharapkan. Selain itu siswa yang memiliki motivasi tinggi membutuhkan informasi atau umpan balik yang nyata, apakah ia berhasil atau

tidak? Umpan balik ini dijadikan bahan untuk memperbaiki cara belajarnya. Semangat belajar masa mendatang untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi rendah, semangat belajarnya rendah, sering lalai dalam mengerjakan tugas belajar, bila mendapatkan hasil yang kurang baik tidak terlalu memperdulikannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa tinggi atau rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh motivasi belajar, tanpa adanya motivasi yang kuat siswa tidak akan bisa menghasilkan hasil belajar yang diharapkan.

Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Semakin majunya teknologi hiburan membuat anak-anak tidak menginginkan belajar lagi mereka lebih suka main *games*. Sehingga motivasi belajar pun berkurang, dengan berkurangnya motivasi belajar maka hasil belajar pun akan menurun.

Adapun kerangka konseptual pengaruh kecanduan *games* elektronik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. *Games* elektronik berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar siswa.

$$H_0 : \rho_{yx_1} = 0$$

$$H_a : \rho_{yx_1} \neq 0$$

2. *Games* elektronik berpengaruh secara langsung terhadap motivasi belajar siswa.

$$H_0 : \rho_{x_2x_1} = 0$$

$$H_a : \rho_{x_2x_1} \neq 0$$

3. *Games* elektronik berpengaruh terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa.

$$H_0 = \rho_{yx_1}, \rho_{yx_2} = 0$$

$$H_a = \rho_{yx_1}, \rho_{yx_2} \neq 0$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara main *games* elektronik terhadap hasil belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang, hal ini berarti semakin sering siswa bermain games elektronik maka akan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa tersebut, begitu juga sebaliknya semakin sedikit siswa bermain games elektronik maka hasil belajar juga akan meningkat.
2. Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara main *games* elektronik terhadap motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang, maka dapat disimpulkan semakin sering siswa bermain games elektronik maka motivasi belajarnya akan rendah, dan sebaliknya semakin sedikit siswa bermain games elektronik maka akan berdampak pada motivasi belajar yang meningkat.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan main *games* elektronik terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP Padang
4. Pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel bebas (main *games* elektronik dan motivasi belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar)

adalah sebesar 55,31%, sedangkan 44,69% lainnya ditentukan oleh variabel lainnya yang mempengaruhi hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan kesimpulan yang telah penulis uraikan, maka dapat penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Untuk orang tua dan guru

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa kecanduan main *games* elektronik berpengaruh terhadap hasil belajar anak, maka disarankan kepada orang tua agar memperhatikan setiap tindakan anak-anak nya di rumah, apakah anak bermain *games* lebih dari 3 jam sehari dan mengawasi jika anak tidak membuat pekerjaan rumahnya. Kepada para guru disarankan untuk meningkatkan disiplin di sekolah seperti memperketat pengawasan bagi anak-anak yang suka cabut dalam jam pelajaran dan menindak lanjuti siswa yang terbukti bolos sekolah untuk bermain *games* elektronik seperti *playstation*, *video game* maupun *game online*. Selain itu guru juga bisa memberikan banyak tugas rumah yang menggunakan media internet sehingga siswa yang suka internet akan sibuk mengerjakan tugas dari internet sehingga siswa tersebut tidak punya waktu untuk mengakses *games*, misalnya *game online*.

2. Untuk siswa

Disarankan kepada siswa untuk dapat membagi waktu dengan baik apabila ingin bermain *games* elektronik dan mengetahui dampak

buruk bermain *game* elektronik secara terus-menerus akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah.

3. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang hasil belajar

Dari hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh kecanduan main *games* elektronik dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 55,31%, sedangkan 44,69% ditentukan oleh faktor lainnya. Hal ini berarti masih banyak variabel lainnya yang dapat digunakan untuk menjelaskan hasil belajar siswa.

Adapun kelemahan penelitian ini adalah :

- a. Dalam pemilihan sampel akan lebih baik jika dibedakan responden perempuan dan laki-laki, siswa pembolos dan siswa rajin yang sama-sama menyukai *games* elektronik. Hal ini akan lebih mewakili sampel sehingga sampel yang di ambil benar-benar ditujukan kepada responden yang tepat, sehingga didapat hasil analisis yang lebih akurat.
- b. Cara penarikan sampel akan lebih baik menggunakan teknik cluster. Teknik ini biasa juga diterjemahkan dengan cara pengambilan sampel berdasarkan gugus. Berbeda dengan teknik pengambilan sampel acak yang distratifikasikan, di mana setiap unsur dalam satu stratum memiliki karakteristik yang homogen (stratum A : laki-laki semua, stratum B : perempuan semua), maka dalam sampel gugus, setiap gugus

boleh mengandung unsur yang karakteristiknya berbeda-beda atau heterogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Baroto. 2007. *Jika Anak Sudah Kecanduan Game*. <http://www.google.co.id>.
- Akhirmen. 2005. *Statistik 1*. Padang : UNP.
- Ali, Muhammad.1992. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Amelia Atunggal. 2008. *Perkembangan Teknologi Komunikasi:Game Online*. <http://ww.google.co.id>
- Amethyst Orchard. 2008. *Proses Pembuatan Game*. untuk www.igda.org dan www.sloperama.com
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____ . 2003. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dalyono. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Padang : Aksara Raya
- Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai*. 2006. <http://www.pembelajar.com>
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____ . 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah. 2002. *Psikologi Dalam Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Galuh Ratna B.Y. 2008. *Pengaruh Video Game Terhadap Anak*. <http://www.galuhcute.blogspot.com>
- Hamalik, Oemar.2003. *PBM*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hasan, chalgan. 1994.*Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya : AL-ikhlas
- Hasibuan, Malayu S.P. 1996. *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas*. Jakarta : Bumi Aksara
- <http://bwehehe.wordpress.com>. 2008. *Risiko Kecanduan Besar*