

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MTs MIDANUTTA'LIM JOMBANG

Fikri Firmansyah & Nailul Fauziyah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Terbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

fikrfirman23@gmail.com, nailulfauziyah@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Online games are a type of game that is very popular with various groups now. Competitive events and communities that introduce their games make it attractive to play online games. In addition, the use of online games also has an impact. Some Midanutta'lim MTs students also have students who play online games. Students who play online games for a long time will have a high interest in online games so that this will have a negative and positive impact on their learning activities such as the negative impact of lazy learning, drowsiness in class, besides the positive impact on students increasing interest in English and sociability. This research was conducted at MTs Midanutta'lim Jombang. The objectives of this study are (1) To describe what encourages class VIII students at MTs Midanutta'lim to play online games. (2) To describe the impact of online games on the learning motivation of 8th grade students at MTs Midanutta'lim Jombang. Data collection uses a qualitative approach with documentation, observation and interview techniques. The sample in this study amounted to 20 consisting of grade VIII of MTs Midanutta'lim students. The results of this study are to reveal students who play online games have anything that attracts students so that they are encouraged to play online games and also the impact felt by students on the learning motivation of class students, among others. The motivation of MTs Midanutta'lim students to play online games is divided into two factors, including internal factors (1) challenge (2) curiosity (3) control (4) fantasy. While external factors (5) environment (6) appreciation (7) want to be a proplayer. The impact of online games on student learning motivation includes (1) self (2) family (3) environment.

Keywords: Motivation; Impact; Online Gaming

ABSTRAK

Game online merupakan jenis game yang sangat digemari oleh berbagai kalangan sekarang. Ajang kompetitif dan komunitas yang memperkenalkan game mereka menjadikan daya tarik untuk bermain *game online*. Selain itu penggunaan *game online* juga memiliki dampak. Beberapa siswa MTs Midanutta'lim juga terdapat siswa yang bermain *game online*. Siswa yang bermain *game online* yang cukup lama akan memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *game online* sehingga ini akan berdampak negatif dan positif pada kegiatan belajar mereka seperti dampak negatif malas belajar, mengantuk dikelas, selain itu dampak positif siswa menumbuhkan minat bahasa Inggris dan mudah bergaul. Penelitian ini dilakukan di MTs Midanutta'lim Jombang. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan motivasi apa yang mendorong siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim bermain *game online*. (2) Untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim Jombang. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Sample dalam penelitian ini berjumlah 20 terdiri dari siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim. Hasil

penelitian ini adalah mengungkapkan siswa yang bermain *game online* memiliki motivasi apa saja yang ketertarikan siswa sehingga mereka terdorong untuk bermain *game online* dan juga dampak yang dirasakan siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas antara lain. Motivasi siswa MTs Midanutta'lim bermain *game online* terbagi menjadi dua faktor antara lain faktor internal (1) tantangan (2) keingintahuan (3) kontrol (4) fantasi. Sedangkan faktor eksternal (5) lingkungan (6) penghargaan (7) ingin menjadi pemain proplayer. Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa antara lain (1) diri sendiri (2) keluarga (3) lingkungan.

Kata-Kata Kunci: Motivasi; Dampak; Game Online

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan kemampuan pekerjaan kemudahan bagi manusia mulai dari ilmu pekerjaan, pendidikan dan hiburan tersendiri (Danuri, 2020). Teknologi komunikasi seperti *handphone* juga mengalami perkembangan yang sangat bagus dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, tidak hanya digunakan SMS atau menelfon tetapi juga digunakan multimedia seperti media sosial, atau permainan elektronik. Permainan elektronik atau yang biasa dikenal sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang pesat seiring kemajuan teknologi (Mardiana et al., 2020). *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. *Game online* sudah merambah di kota-kota besar dan juga daerah-daerah kecil seperti pedesaan.

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapatkan banyak perhatian dari masyarakat luas, sejak kemunculan *game online* menjadi populer dan dapat diakses dengan mudah (Erizal, 2019). *Game online* sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat khususnya remaja.

Dukungan dari komunitas, kompetisi dan banyaknya jenis *game online* yang bisa dimainkan secara langsung membuat *game online* banyak peminat. Popularitas *game online* juga didukung oleh komunitas seperti *e-sports* lewat ajang pertandingan kompetitif yang seru baik nasional maupun internasional. Player *game online* sangat antusias, bisa dilihat dari jumlah *viewers* dari pertandingan antara RRQ dari Indonesia melawan Onic PH dari Filipina yang diadakan M3 Mobile lejent *World Championship* 2021 dinobatkan sebagai kompetisi populer paling banyak menarik penonton 3,191,404 *viewers* dalam satu *match* (Dythia, 2021). Ranting dan popularitas *game* semakin meningkat tentunya dapat mendorong untuk bermain *game* tersebut.

Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Selain untuk mencari hiburan. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap *game online* (Erizal, 2019). Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga para pemain *game online* pada kalangan remaja harus lebih diperhatikan agar tidak kecanduan dalam bermain. Secara sosial, dampak buruk *game online* adalah hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi kurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, membuat pecandu *game online* terisolir dari lingkungan pergaulan nyata, sehingga remaja sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan di *game online* (Romadhon, 2019). *Game online* sendiri juga memiliki dampak positif. Seperti digunakan para pemain yang *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, para pemain *game* memiliki fokus yang lebih, sebagai sarana hiburan karena menghilangkan rasa penat dan mengurangi stress dan menumbuhkan kreativitas

player (Rusnani, 2013). Tetapi tetap perlu diperhatikan setiap jenis game mempengaruhi manfaat tersendiri dan tidak bermain *game online* secara berlebihan.

Meskipun bermain game online memiliki dampak positif, kita juga harus memperhatikan diri sendiri terhadap kecanduan bermain game online agar tidak berdampak pada kegiatan belajar. Peserta didik yang kecanduan *game online* berlebihan akan memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri, Pelajar yang memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik (Yusufroni & Hemdika, 2022). Jika seseorang terpengaruh adiksi bermain game online akan mengalami penurunan motivasi belajar siswa, seperti siswa setiap hari membutuhkan waktu bermain game online tinggi maka motivasi mereka untuk belajar akan menurun. Padahal motivasi merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Bila siswa memiliki motivasi yang penting dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal (Nurdin, 2016). Masalah dari motivasi belajar pada peserta didik ialah jika anak kecanduan *game online* secara berlebihan. Hal ini dapat dilihat dari motivasi belajar yang baik dapat meningkatkan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik.

Begitu juga yang terjadi di sekolah Di MTS Midanutta'lim Kab Jombang. Dalam awal observasi siswa dikelas VIII ada 40 total siswa dan terdapat 25. Hasil dari wawancara dengan siswa mereka mampu bermain *game online* \pm 6 jam dan akan berhenti ketika ada kegiatan atau ingin makan atau minum. Dalam sehari siswa mampu untuk berdiam diri menatap *smartphone* apalagi jika hari liburan siswa mengaku bisa lebih banyak waktu yang dihabiskan dari pada hari biasa. Siswa bermain *game online* dilakukan terus berulang-ulang lebih dari sekali, alasan mereka berlama-lama dalam bermain *game* tersebut, karena bermain *game online* membuat mereka tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut dan sebagai hiburan ketika siswa sehabis sekolah. Siswa juga mengaku sering bergadang untuk bermain *game online* sehingga ketika dikelas siswa ketiduran dikelas. Sehingga *game online* ini memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa. Artikel ini membahas tentang "Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTS Midanutta'lim Kabupaten Jombang." Tujuan penelitian ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya dampak positif dan negatif dari *game online* tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik.

KAJIAN LITERATUR

Game Online

Game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan *internet*. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain (Kimberly, 2017). Menurut Burhan *game online* merupakan permainan *elektronik* yang dimainkan oleh *multiplayer* melalui *internet*, biasanya penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game online*. Dalam *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu alat *elektronik* yang terhubung diinternet (Andri, 2019). Berdasarkan pengertian diatas *game online* dapat disimpulkan permainan yang terhubung dengan jaringan internet melalui perangkat elektronik menggunakan platform pada website dan aplikasi *game online*.

Jenis-jenis *game online* sangat beragam mulai dari permainan. Genre *game online* adalah jenis-jenis game, di tinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh ganre tersebut yaitu (Adhyarman, 2010) : *First Person Shooter (FPS)* Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai

kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Ciri utama game genre ini adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh game *PUBG*, *FF*, dan *MOBA* (*Massive Online Battle Arena*) adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre game yaitu *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan. Contoh game ML.

Motivasi belajar

Peserta didik akan bersungguh sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi belajar adalah perilaku terhadap proses yang belajar yang dialaminya (Domi, 2015) Menurut sudirman dan syardiansyah mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan dan daya penggerak dalam diri siswa untuk menumbuhkan kearah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendainya oleh subjek belajar itu tercapai (syardiansyah 2016). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi menjadi dorongan dalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh siswa tersebut dapat tercapai.

Menurut Hamzah B, Uno, motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik seperti 1. Hasrat dan keinginan belajar 2. Dorongan kebutuhan 3. Harapan dan cita-cita. Sedangkan ekstrinsik 1. Adanya penghargaan. 2. Adanya kegiatan menarik dalam belajar 3. Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan menurut Lopper dan Hodel (1989). Motivasi belajar dapat timbul karena adanya dua macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu: adanya tantangan, keingintahuan, kontrol dan fantasi. Dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang memiliki motivasi dalam dirinya tetapi faktor lingkungan sekolah maupun keluarga kurang mendukung, maka kegiatan belajar siswa mendorong unyuk belajar menurun begitupun sebaliknya. Pereanan dari berbagai pihak dalam diri maupun luar diri siswa merupakan kombinasi motivasi untuk mengembangkan kemauan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Rendahnya motivasi belajar siswa akan menghambat pencapaian tujuan pendidikan dan harus ditangani dengan cepat. Seseorang memiliki pengetahuan yang tinggi karena mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga hasil belajar optimal karena memiliki motivasi yang besar (Santosa et al., 2016). Peranan dari berbagai pihak baik dari dala diri sendiri maupun dari luar dirinya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan kemauan seseorang siswa didik untuk belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Ada beberapa faktor penyebab kurangnya motivasi belajar diantaranya yaitu (Ningsih, 2018): 1. Faktor diri sendiri. Tidak punya cita-cita yang jelas. Tanpa cita-cita, tak akan ada mimpi yang ingin diwujudkan. Cita-cita adalah target yang harus dicapai dan arah yang harus dituju. Untuk apa belajar jika tak ada cita yang didamba. Itulah yang sering dialami sebagian orang. 2. Faktor lingkungan. Lingkungan Pergaulan yang tidak mendukung. Dengan siapa kita bergaul menentukan akan menjadi apa diri kita nanti. Kondisi lingkungan juga mempengaruhi penyebab rendahnya motivasi belajar dimana orang sekitar peserta didik yng memiliki latar belakang pendidikan yang cukup rendah (Sintia & Sukarnoto, 2022). 3. Faktor keluarga. Keluarga yang tidak harmonis akan mengganggu konsentrasi belajar. Permasalahan keluarga akan merusak suasana dan membuat kondisi tidak nyaman. Dukungan dan bimbingan yang diharapkan dari keluarga tidak ada. mereka lebih sibuk memikirkan permasalahannya sendiri.

METODE

Penelitian dilakukan di kelas VIII MTs Midanutta'lim Ds Mayangan, Kec jogoroto, Kab Jombang Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Peneliti hasil secara langsung dan berinteraksi dengan informan guru IPS, siswa kelas VIII, dan keluarga siswa untuk mengetahui bagaimana motivasi yang mendorong siswa mengakses *game online* dan dampak apa saja yang dirasakan oleh siswa terhadap motivasi belajar, selain itu penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2022.

Pengalian data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh saat wawancara dan observasi langsung di lapangan. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui berbagai referensi tambahan yang terkait. Untuk pengumpulan data dilakukan dalam bentuk observasi, wawancara dan dokumentasi secara langsung oleh peneliti. Tahapan penelitian dilakukan secara terstruktur dan sistematis agar peneliti tersebut dapat berjalan lebih baik tahapan tersebut meliputi tahapan pra lapangan, tahapan pekerjaan lapangan, tahapan analisis data dan penyusunan hasil laporan peneliti

Adapun tehnik analisis data kualitatif guna untuk menyusun hasil data secara sistematis seperti mereduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan data. Lalu data penelitian ini dilakukan dengan uji kredibilitas data, dalam bentuk perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan serta trigulasi sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Yang Mendorong Siswa Kelas VIII MTs Midanutta'lim Mengakses *Game Online*

Saat ini *game online* sudah mudah diakses dengan mudah oleh siapapun. Dengan berbagai kategori *game online* merupakan permainan yang *popular* dan dapat mudah diakses orang secara bersama-sama. Bahkan beberapa *game online* multiplayer juga menyediakan fitur untuk permainan antar tim yang akan menambah keseruan dalam bermain *game online*.

Selain itu *game online* juga membuat penggemarnya gak pernah bosan untuk memainkannya. Salah satunya dengan cara developer mengembangkan pemaiananya dengan sistem update, membuat fitur baru, menghindari bug hingga membuat misi baru yang semakin beragam didalamnya. Dibandingkan *game offline* yang metode permainannya gitu-gitu aja. Hal ini dilakukan oleh para developer *game online* untuk terus membuat cara agar player betah berlama-lama memainkan game. *Game online* sendiri menjadikan daya tarik agar player menjadi betah dan lebih termotivasi dalam bermain *game online*. Dengan ini, dapat mempengaruhi pengguna game online terhadap motivasi baik secara intristik atau ekstrinsik.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu misalkan siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri untuk menambah pengetahuan. Jadi dengan demikian dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam diri sendiri (Emda, 2017). Motivasi ini juga digambarkan sebagai motivasi internal yang mana sebagai dorongan dari diri sendiri yang berasal dari dasar keinginannya untuk mencapai suatu keinginannya demi hasil yang memuaskan.

a. Tantangan

Para siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim adanya tantangan dalam aspek motivasi untuk memperoleh prestasi (mendapatkan point rangked yang tinggi dan mendapatkan gelar kemahiran)

menjadi alasan siswa untuk bermain game online. Siswa dengan motivasi untuk mendapatkan kemajuan dan kemenangan ini menjadikan siswa sangat antusias untuk bermain game online. Meskipun siswa meraka kesulitan seperti musuhnya sulit ditumbangkan namun mereka tetap memilih melanjutkan permainan karena mereka tidak rela kalah sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan permainan agar bisa memperoleh kemenangan. Dapat disimpulkan siswa dengan komponen tantangan menjadikan siswa termotivasi menyelesaikan pertandingan untuk mendapatkan kemenangan.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Harven et al., 2013) yang membahas tentang sub komponen kompetisi menjadi dorongan player agar motivasi berprestasi (achievement, title, ranked) berkaitan dengan jenis *game online*. Maka dari itu tantangan merupakan aspek yang mempengaruhi penggunaannya untuk termotivasi bermain game online.

b. Keingintahuan

Siswa MTs Midanutta'lim memiliki motivasi untuk memenangkan setiap pertandingan (match) dengan memperbanyak refrensi yang berkaitan dengan game online. Adanya keinginan siswa untuk menjadi mahir dalam bermain *game online* membuat siswa melatih kemampuan mereka dengan belajar tentang kekurangan, dan memperbanyak refrensi untuk membantu siswa dalam mencapai apa yang mereka inginkan. Siswa dengan motivasi untuk memenangkan game online membuat mereka mempelajari semua refrensi agar mahir dalam bermain game online. Seperti siswa memiliki refrensi melihat *player profesional* di *youtube* ataupun melihat di pertandingan secara *online* atau bisa *offline*. Langkah siswa untuk memperbanyak pengetahuan *game online* juga kompleksitas seperti siswa mempelajari game yang dimainkan terlebih dahulu, lalu siswa mempelajari *update* pembaruan cara bermain game dan ilmu bermain game online sebagai penunjang kemenangan. Hal ini menjadikan faktor keingintahuan terhadap siswa memberikan dorongan untuk mengakses game online lebih besar.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan (harvien dkk 2013) apa yang dilakukan siswa dengan refrensi *game online*, Permainan dapat dipejari yang salah satunya ialah merangsang pemain agar memiliki rasa ingin tahu terhadap permainan. Penting untuk mempelajari para professional games yang unggul. Selain bermain dengan konsisten, belajar menjadi kunci utama untuk meningkatkan skill. Memperbanyak refrensi menjadi kajian utama player agar mereka jago.

c. Waktu

Dalam sehari siswa MTs Midanutta'lim bermain *game online* membutuhkan bermain rata-rata 4-8 jam dalam sehari. Adanya waktu luang dapat mendorong siswa untuk mengakses *game online*. *Game online* sangat mudah untuk diakses dimana-mana, sehingga ketika adanya waktu luang siswa akan terdorong untuk mengakses *game online*. Dalam hari normal (terdapat kegiatan sekolah dan kegiatan aktivitas seperti biasanya) siswa biasanya bermain *game online* sekitar 4-5 jam dalam sehari, tetapi ketika siswa memiliki waktu liburan (tidak ada kegiatan seperti libur sekolah, ngaji atau belajar) dapat meningkatkan intensitas bermain siswa hingga rata-rata 5-8 dalam sehari. Adanya peningkatan ini karena dipengaruhi memiliki waktu luang yang banyak, siswa dapat berdiam diri berjam-jam terus-menerus menghadap layar demi bermain *game online* sehingga ini akan berdampak pada diri sendiri.

Peneltian yang dilakukan (Dwi cristina 2019) juga selaras dengan siswa MTs Midanutta'lim yang mana waktu dimiliki pada anak usia remaja dalam kehidupannya mempunyai banyak waktu luang karena waktu remaja cenderung hanya dipakai untuk belajar, tanpa harus bekerja atau

mencari uang sehingga membuat anak semakin mudah bermain game karena banyak waktu luang yang dimikinya.

d. Fantasi

Penelitian ini menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa siswa MTs Midanuttalim yang bermain *game online* berkaitan dengan tingkat rasa bosan siswa. Rasa bosan ini biasanya muncul karena tidak ada ketertarikan siswa terhadap sesuatu hal ini mendorong siswa untuk mengakses game online.

Dengan padatnya jadwal dan kegiatan di sekolah membuat siswa menjadi lelah karena banyaknya kegiatan disekolah menjadi salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan dan stress dengan bermain game online. Siswa juga mengaku ketika memiliki dorongan rasa jenuh, bosan dan lelah, mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* karena menurut mereka lebih menyenangkan sekaligus menjadi teman hiburan ketimbang tidak melakukan apa-apa. Selain itu menurut siswa *game online* sebagai sarana untuk melatih pikiran, seperti meningkatkan kinerja otak yang mana siswa akan dilatih tentang berstrategi, melatif fokus dan memecahkan masalah sehingga dapat menghilangkan rasa bosan siswa. Maka dari itu siswa ketika bosan sangat antusias dalam bermain game online karena mereka dapat menghilangkan rasa bosan dan memiliki ekspektasi bermain game online menjadi menyenangkan.

Perasaan jenuh atau bosan merupakan hal yang pasti datang dan terjadi pada setiap manusia dalam menjalankan aktivitas sehari harinya (Sutirna, 2018). Hal ini dialami siswa yang memiliki rasa bosan muncul pada diri seseorang karena merasa tidak ada kegiatan yang digunakan atau perasaan yang muncul ketika kegiatan yang sedang dilakukan kurang menarik sehingga muncul rasa jenuh pada diri seseorang.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi intrinsik merukan dorongan yang timbul pada diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar individu. Motivasi eksternal menjelaskan dorongan yang ada dalam diri individu yang dipengaruhi oleh faktor eksternal oleh individu lain (Eva & Djoko, 2014). Pengaruh luar (eksternal) juga dapat mempengaruhi siswa untuk bermain game online.

a. Lingkungan (teman sebaya)

Siswa MTs Midanutta'lim mengaku bahwasanya mereka memainkan *game online* karena pengaruh dari teman-temannya bermain *game online* yang dimainkan. Dari pernyataan yang diungkapkan siswa diatas dapat disimpulkan memiliki faktor eksternal terhadap siswa yang bermain *game online* dipengaruhi oleh lingkungan. Seperti menjalin hubungan sosial dilingkungan menjadikan siswa bermain *game online* lebih bersemangat. Pengaruh teman sebaya dalam bermain game online juga mempengaruhi motivasi ekstrinsik siswa, misalnya teman lingkungan siswa banyak bermain Freefire maka siswa juga akan termotivasi untuk bermain game online yang sama dan dapat menumbuhkan hubungan sosial. Faktor sosial terutama dengan menjalin kerja sama tim (*relationship*) menyebabkan siswa menjalin kerja sama yang lebih mendalam dengan teman bermainnya.

Hal ini juga sejalan dari penelitian Yee gamer dengan nilai motivasi sosial tinggi akan mempunyai ketertarikan dalam menolong pemain lain, memiliki hasrat untuk menjalin pertemanan dengan pemain lain, dan merasa puas jika menjadi bagian dari kelompoknya. Seorang gamer akan juga akan menjalin hubungan sosial ketika ada misi yang melibatkan kerjasama atau keinginan agar

dapat membantu memenangkan game tersebut secara bersama (Putri 2018). Terlebih lagi main bersama (mabar) sangat mudah, menginggit teman mabar tidak hanya dilakukan secara offline saja tetapi dapat dilakukan secara online sehingga mempermudah untuk mengakses bermain game online.

b. Penghargaan

Siswa MTs Midanutta'lim kelas VIII yang bermain *game online* adanya *reward* (mendapatkan skin secara gratis) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus bermain *game online*. Penghargaan berupa *reward* dalam *game online* ini sangat diminati oleh siswa sehingga siswa, terbukti siswa sangat memperhatikan game online untuk menyelesaikan tantangan yang harus diselesaikan siswa agar mendapatkannya *reward* berupa *skin* (baju) atau *item* (komponen seperti senjata, pistol atau benda untuk *mengupgrade* sesutau)lainnya. Setiap event akan memiliki misi untuk dikerjakan oleh siswa, hal ini bertujuan agar pemain mengakses game online dan menyelesaikan misi.

Didukung juga dari hasil jurnal (Harvien, 2013) yang salah satu sebab para remaja bermain *game online*: Sub faktor penghargaan memberikan persentase yang besar dalam melatar belakangi perilaku adiksi. Penghargaan bermain ini ada *reward* yang diterima oleh pemain untuk naik level permainan atau mendapatkan reward dari teman temannya sesama pemain game. Adanya penghargaan ini dapat meningkatkan motivasi anak untuk terus bermain yang pada akhirnya akan menimbulkan perilaku adiksi Banyaknya *event* membuat para pemain semakin bersemangat untuk bermain *game online*. pasalnya setiap ada event tersebut sangat meriah dan memberikan banyak reward (berupa baju atau item) terbaik yang akan didapatkan setelah menyelesaikan misi (persyaratan untuk mendapatkan reward) oleh siswa.

c. Ingin menjadi proplayer

Beberapa siswa di MTs Midanutta'lim yang beberapa yang bermain *game online* memiliki motivasi untuk menjadi professional games, mereka terdorong terus bermain *game online* secara konsisten agar supaya dapat menjadi pemain hebat dalam bermain *game online*, mengasah *skill* dan mengikuti berbagai *kompetisi*. Dengan adanya ajang *kompetitif* ini siswa akan memfokuskan waktunya untuk latihan secara rutin setiap hari agar siswa menambah *skill* dalam bermain *game online*. Hubungan antara *game online* dengan perilaku adiksi siswa juga akan meningkat pasalnya siswa akan termotivasi untuk mempersiapkan *skill* mereka agar menenagkan *kompetitif*. Faktor kompetitif, dapat mendorong siswa untuk meningkatkan intensitas bermain siswa dan fokus terhadap game online agar dapat memenangkan pertandingan.

Dalam jurnal (Andrian & Jasson, 2018) seperti yang dilakukan para pemain professional melakukan latihan yang rutin tentunya untuk meningkatkan *skill* atau keahlian mereka dalam bermain *game online*. Saat ini game sudah memasuki pasa *kompetitif* karena adanya *esports* atau olahraga elektronik. E-spots yang tumbuh memberikan banyak pengaruh kepada para pemain yang ingin menjadi pemain *professional* atau atlet *esports*. *Proplayer* dapat dikatakan sebagai pemain *game online* yang sudah professional yang dikenal banyak orang karena memiliki keahlian atau *skill* yang tinggi dalam bermain *game online* sehingga terkenal dan diakui banyak orang.

Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penelitian Masya & Candra (2016) faktor yang mempengaruhi anak bermain game online tersebut adalah internal yang meliputi diri sendiri, dan eksternal lingkungan atau hubungan sosial dan orang tua.

a. Diri Sendiri

Siswa MTs Midanutta'lim yang bermain *game online* juga memberikan pernyataan bahwa mereka terganggu kegiatan belajar, mereka mengaku kesulitan belajar karena terfikirkan *game online*. Hal ini berimbas pada konsentrasi belajar mereka terganggu karena cenderung memikirkan *game online*, seperti ketika mereka belajar terfikirkan *game* sehingga mengganggu fokus belajar siswa mereka ingin cepat-cepat selesai kegiatan belajar dan bermain *game online* lagi, terkadang siswa juga menggunakan waktu belajar digunakan untuk bermain *game online* sehingga menjadikan mereka menurun pada motivasi belajar mereka.

Penelitian ini juga selaras dengan (Yusrani, 2022) dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa, siswa terkait dampak *game online* yaitu kecanduan *game online* yang berlebihan ditandai dengan dorongan untuk bermain ber jam jam bahkan hingga melupakan atau tidak memprioritaskan aktifitas lain, misalnya pekerjaan, belajar, ataupun tugas sekolah.

Selain itu dampak positif juga dirasakan oleh siswa kelas VIII MTs midanutta'lim ada beberapa siswa tertarik terhadap bahasa inggris hal ini dapat meningkatkan belajar siswa tentang bahasa inggris padahal yang sebelumnya siswa kurang minat terhadap bahasa inggris. Siswa juga dapat menumbuhkan minat bahasa inggris dengan cara berinteraksi dengan gamers dari luar Indonesia hal ini akan menjadikan siswa akan terbiasa dengan komunikasi dengan sesama gamers dan dapat meningkatkan bahasa inggris siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil jurnal penelitia (Wijayati, 2016) yang berjudul "Dampak penggunaan *game online* terhadap pembelajaran berbahasa inggris" Dampak positif juga dirasakan oleh mahasiswa sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bahasa inggris seperti pelajaran bahasa inggris menjadikan *game online* sebagai strategi mereka untuk menguasai bahasa inggris seperti berdiskusi, dan berinteraksi dengan gamers lainnya. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang, maka dari itu peserta didik yang memiliki keinginan belajar maka peserta didik akan cepat untuk mengerti dan mengingat (Andi, 2019).

b. Keluarga

Para siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang bermain *game online* ketika dirumah, kebiasaan bermain *game online* dirumah membuat hubungan antara keluarga dan siswa menjadi renggang. Lingkungan dikeluarga menegaskan bahwa siswa lebih tertarik terhadap *game online* dari pada digunakan *quality time* bersama keluarga. Selain itu intensitas bermain game lama menimbulkan konflik dengan orang tua seperti murid enggan melakukan perintah orang tua seperti membantu pekerjaan orang tua atau hal positif lainnya sebelum *game online* selesai hal ini menjadikan orang tua marah karena mereka mementingkan *game online*. siswa bermain *game online* juga membuat keluarga menjadi geram karena siswa ketika kalah *game online* marah-marah dan beberapa siswa yang cenderung keluar hanya untuk bermain *game online*.

Hal ini selaras dari hasil penelitian (Melia et al., 2019) terhadap 71,7% orang tua mengatakan bahwa anak sangat fokus ketika bermain *game online* dan tidak menghiraukan sekitarnya, dan menegaskan bahwa anak memang menjadi susah untuk disuruh oleh orang tua ketika asyik bermain *game online* dan menjadi lupa waktu.

Adapun juga dampak positif yang disadari oleh lingkungan keluarga siswa MTs Midanutta'lim manfaat yang dirasakan dapat meningkatkan kreatifitas anak seperti anak unggul dalam bermain *game online* dan mengembangkan kemampuan anak sehingga mereka dapat bersaing di kompetitif, selain itu siswa juga ketika belajar dapat mudah menyelesaikan masalah atau mengkatikan suatu masalah dengan pengetahuan dan juga karena dalam *game online* mereka akan beberapa penguasaan role hero dan memecahkan masalah agar menang. Dengan demikian membuat siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya karena siswa terbiasa untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam menyelesaikan sebuah masalah. Siswa juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa inggris inggris yang sesuai perkataan ibu faizul, karena belajar dengan keinginan dapat mudah diterima oleh siswa itu sendiri.

Bermain *game online* dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui fitur fitur menarik di game, seperti tokoh-tokoh pahlawan dalam game onlne yang digunakan, tampilan-tampilan game yang menarik dan lain-lain. Selain itu player dapat menyusun strategi untuk memenangkan permainan sehingga ketika mereka belajar dapat membagi waktu mereka untuk *game online* dan dapat memecahkan masalah ketika belajar. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkan dalam menyelesaikan permasalahan.

Siswa MTs Midanutta'lim kelas VIII dapat disimpulkan lingkungan teman dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa mengaku mereka diajak temanya mabar hingga lupa waktu sehingga mempengaruhi kegiatan pembelajaran dikelas lainnya seperti belajar dikelas seperti mengantuk dikelas, terlambat masuk sekolah dan meninggalkan waktu sholat. Selain itu siswa juga mengaku lebih boros karena pengeluaran double dibuat untuk membeli kopi ataupun membeli skin-skin karena ajakan lingkungan sekitarnya.

Pada masa remaja, pengaruh yang didapatkan teman-teman sebayan terhadap sikap, pembicaraan, minat penampilan dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga, karena remaja lebih banyak beraktivitas/ berkomunikasi dengan teman-temanya satu kelompok (Dwi, Zabidah & Ira, 2019). Teman memiliki peran dalam membentuk berbagai karakter siswa baik suka duka, simpati dan lainnya, bermain dengan teman sebaya dapat memberikan kesempatan bagi anak- anak untuk belajar terutama belajar interaksi dengan orang lain dan mengendalikan emosi sehingga mereka dapat menerima hubungan dengan sebaya (Cristiani & Amir, 2022). Waktu bermain yang banyak akan menyita waktu istirahat siswa hal ini juga akan berdampak pada kesehatan dan kewajiban lainnya karena mereka tidak memanfaatkan waktu semaksimal mungkin untuk beristirahat menjaga tubuh.

Game online berjenis FPS, MOBA yang dimana game ini menuntut agar player kerjasama tim, keterampilan bermain, mengasah keterampilan dan melatih otak dan mental. Hal ini menjadikan siswa MTs Midanutta'lim dampak positif yang dirasakan siswa mempunyai keterampilan berkomunikasi dengan baik. Dengan adanya kemampuan komunikasi siswa dapat mudah menjalin kerja sama dengan kelompok dan dapat mengutarakan pendapat dengan mudah ketika disuruh uraikan materi.

Bermain game online juga membuthkan kerja sama tim untuk meraih kemenangan, oleh karena itu permainan game akan dilatih untuk belajar aktif berkomunikasi dengan tim untuk saling membantu dan menciptakan keselarasan bermain (*cemystri*) sehingga permainan lebih disiplin (Hadiasaputra, 2022). Selain itu bermain *game online* dapat meningkatkan fokus seperti siswa harus menyusun strategi dan memecahkan strategi musuh agar dapat memenangkan *game online* (Rahmad, 2015) *Game online* yang berbasis Moba atau FPS *game* yang tidak hanya mengunggulkan permainan individu, kerja sama juga dibutuhkan dalam permainan ini. maka dari itu kekompakkan, melatih keterampilan bermain game online dan memiliki pengetahuan tentang game online juga luas untuk memenangkan game online.

Upaya guru IPS agar siswa bermain *game online* termotivasi saat pembelajaran di kelas. Guru mempunyai cara untuk menangani masalah *game online* menggunakan tehnik diskusi kelompok yang diikuti siswa. Metode pembelajaran yang bisa dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga pada akhirnya akan berdampak baik salah satunya metode diskusi kelompok (Catur & Fabianus 2017). Berdasarkan hasil diskusi kelompok siswa yang bermain *game online* tampak termotivasi pada pembelajaran mereka tertarik dan tertantang sehingga dampak *game online* yang dirasakan oleh siswa semakin menurun. Yang semula siswa mempunyai kebiasaan bermain *game online* berlebihan membuat siswa menjadi ngelamun, berbicara tentang *game online* dikelas, tidur, terlambat masuk atau hal-hal yang dapat merusak motivasi belajar. Metode diskusi juga efektif digunakan untuk pembelajaran yang berfokus pada pembahasan dan pemecahan suatu masalah dan topic dengan cara bertukar pendapat, gagasan dan bertukar pikiran sehingga siswa dituntut untuk aktif dan bekerja sama secara kelompok untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran diskusi kelompok ini menjadi solusi terhadap siswa yang kurang aktif dan dapat memecahkan masalah apalagi anak yang kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan. Selain itu siswa juga memiliki antusias tinggi untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil yang baik.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini, sebagai akhir dari seluruh uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan berikut. mendorong siswa bermain *game online* guna untuk mengetahui hal apa yang membuat siswa betah dalam bermain. siswa memiliki dorongan untuk bermain *game online* terhadap diri sendiri (intrinsik) seperti adanya tantangan/ tingkat kesulitan bermain (*rangked*) ini menjadikan siswa tertarik bermain, keingintahuan sebagai bentuk upaya siswa agar semakin menguasai dan beradaptasi dengan meta baru *game online*, memiliki waktu luang dan munculnya perasaan bosan terhadap diri sendiri juga berujung siswa lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sebagai sarana hiburan siswa. Selain itu ada juga pengaruh motivasi siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim dalam bermain *game online* memiliki pengaruh dari luar individu (ektrinsik) seperti motivasi siswa bermain *game online* karena ajakan teman supaya terhindar dari public yang feeder dan bermain *game online* dengan seru, adanya event juga agar siswa tetap tertarik terhadap *game online* yang dimainkan karena siswa mendapatkan keuntungan berupa reward seperti mndapatkan skin langka ataupun item-item langka dan terakhir karena keberhasilan *E-sport* dalam memperkenalkan ajang kompetitif *game online* sehingga siswa terdorong untuk ingin menjadi proplayer.

Game online juga memiliki dampak terhadap motivasi siswa kelas VIII di MTs Midanutta'lim, hal ini akan berimbas terhadap menurunnya konsentrasi siswa terhadap diri sendiri seperti ketika belajar yang seharusnya digunakan untuk fokus belajar malah kefikiran tentang *game online*, bermain *game online* hingga larut malam karna ajakan teman membuat siswa berimbasnya kewajiban lainnya terganggu seperti mengantuk dikelas, hingga pengeluaran uang siswa menjadi lebih boros karena dibuat untuk membeli kopi top ups, selain itu akan berimbas pada keluarga dirumahyang membuat hubungan antara keluarga menjadi rengang karena siswa lebih fokus terhadap *game online* dan mempengaruhi hubungan keluarga dengan anak. Adapun juga dampak positif bermain *game online* yang diperoleh siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim seperti Dampak positif dapat mengembangkan kemampuan siswa seperti anak bisa berkompetit sehingga mendapatkan pengalaman bermain yang bagus sama juara dan menumbuhkan minat siswa terhadap bahasa inggris, siswa dapat mudah bergaul dengan siapa saja karena siswa terbiasa berkomunikasi dan kerja sama dengan berbagai di dfat player lainnya yang ditemukan di *game online*.

REFERENSI

- Achru, Andi. (2019). "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran" Jurnal Idaarah, Vol III No 2.
- Anggraini, Sintia., & Sukartono. (2022). "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar" Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jurnal Basicedu, Vol. 6 No.3.
- Anisa, Nyaik., Asrori., & Wicaksono, Luhur. (2019). "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game On Line Terhadap Kreativitas Belajar Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak" Jurnal Progam Studi Bimbingan Konseling Untan Pontianak.
- Cahyo, Romadhon E. D. (2019). Dampak Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Hal 5.
- Catur, Fabianus. (2017). "Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IX SMP Santa Maria Bekasi".
- Cholis, Efa N., & Wijono, Djoko. (2014). "Pengaruh Motivasi Ekternal dan Motivasi Internal Terhadap Kinerja Karyawan Pada TK Budi Mulia dua Pandeansari" Jurnal Maksipereneur, Vol III, No 2.
- Danuri, Muhammad. (2020) "Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital" jurnal inforkam, nomor II. Tahun hal 117.
- Emda, Amna. (2017). "Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran" Jurnal Lantamida. Vol 5 No 2.
- Fauziyah, Eka R. (2013). "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri Samboja" Jurnal Vol 1 Vol 1 Nomor 3.
- Febrianto, Andrian., & Prestillano, Jasson. (2018). "Analisis Kesenangan Bermain Antara Pemain Pro dan Awam Dalam Dota 2 Dengan Menggunakan XGame Flow". Program Studi Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Hadiasaputra. (2022). "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Medidik Anak Usia Dini" Jurnal of Childhoohd, Vol, 5. Nomor 1, Juni hal 4.
- Hamzah, B. Uno., & Nurdin, Mohamad. (2016). Belajar dengan Pendekatan PAIKEM, (Jakarta: Bumi Aksara), h. 195

- Harvien, Amellia., Ikeu, Nurhidayah., Rahayu, Fitri. (2013). "Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah" Universitas Pajajaran Jurnal Vol 1, " hl 3
- Jhon W. Creswell. (2016). "Research Design" Pustaka pelajar, edisi keempat. Hal 261.
- Kimberly S. Young. (2017). Kecanduan Internet,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar), h. 123."
- Kustiawan, Andri A. (2019). "Jangan Suka Game Online" (Magetan: CV. Ae Media Grafik)
- Larasati, Azizah. "16 tips cara untuk menjadi proplayer di game FF, ML, PUPG dan PB" <https://www.kabargames.com/artikel/cara-menjadi-pro-player/>.
- Melia, Aninda., Indriani, Dhea., Rizki, Harry., Immanuel, Vincent., & Pradipto, Bagas. (2019). "Game Online dan Pengaruhnya Terhadap komunikasi dalam keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). Universitas Atmajaya Jogjakarta.
- Novianthy, Dythia., & Prastya, Dicky. "Turnament M3 MLBB paling banyak ketimbang the internasional 10 dota 2" <https://www.suara.com/tekno/2021/12/21/111318/turnamen-m3-mobile-legends-paling-banyak-ditonton-ketimbang-the-international-10-dota-2>
- Novrialdy, Erizal. (2019). "Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya" Jurnal Prodi S2 Bibingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Jurnal Buleti Psikologi, hal 150.
- Perwaningsih, Cristiani., & Syarifudin, Amir. (2022) "Pengaruh Perhatian Orang Tua, Budaya Sekolah, dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak." Jurnal Vol 6 hal 8.
- Priansa, Donni Juni. (2015). "Menejemen Peserta didik dan Model Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta), hal 133.
- Rachmawati, Putri. (2018). Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang. Jurnal of Psychology Vol 6.
- Rahayuningrum, Dwi C., Putit, Zabidah., & Erwina, Ira., (2019). "Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN Kota Padang" Jurnal Kesehatan Medika Sainatika 10, no 7. Hl 124
- Santosa, Dwi T., & Tawardjono. (2016). "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar" Jurnal Pendidikan, Nomor 2, hal 3.
- Setianingsih, Ayu. (2018) "game online dan efek problematika terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di smk negeri 7 bandar lampung". Universitas islam negeri raden intan lampung.
- Suryanto, Rahmad N. (2015). "Dampak Positif Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar" Jurnal Vol 2.
- Sutirna. (2018). "Inovasi Pembelajaran Media Untuk Menghentikan Siswa Menjadi Jenuh dan Bosan"jurnal, hal 2
- Syardiansah, (2016) "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mashasiswa Mata Kuliah Pengantar Menejemen (Studi Kasus Mahasiswa tingkat 1 EKM A Semester II) Jurnal Menejemen dan keuangan, vol 5, No. 1. Hal 442
- Yulianti, Mardiana., Syatoto, Imam., Suroto., Suprati, Ending., & Reza. (2020) "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTs Matlaul Anwar. Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Vol 3, No 1 Juli.
- Zendrato, Yusufroni., & Harefa, Hemdika O. N. (2022). "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa" Jurnal, Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas Nias.