

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep *Game Online*

2.1.1.1 Pengertian *Game Online*

Seiring berkembangnya zaman, teknologi berperan semakin banyak dalam membuat perubahan terutama dalam segi komunikasi dan internet. Dari fenomena tersebut, maka seiring berjalannya waktu, generasi muda semakin dini telah diperkenalkan oleh sebuah inovasi bernama *game online*.

Menurut Amanda (2016: 293) “Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet”. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Menurut Aji dalam Amanda (2016: 293), “*game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun”. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan.

Sedangkan Adams & Rollings dalam Nisrinafatin (2020: 117) mendefinisikan “*game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet”.

Jadi kesimpulannya, *game online* merupakan sebuah permainan dengan tujuan untuk menghibur. Permainan ini menggunakan jaringan internet sehingga dapat menghubungkan satu orang pemain dengan pemain lainnya dimanapun berada.

2.1.1.2 Indikator *Game Online*

Semakin maraknya penggunaan internet dan social media, membuat perkembangan *game online* semakin pesat, sehingga sampai penggunaannya pada kalangan anak usia sekolah. Hal ini menjadi perubahan yang sangat drastis,

dimana *game online* menjadi salah satu gaya hidup dan kebutuhan, serta menyebabkan penggunaanya kecanduan.

Adapun indikator *game online* adalah diantaranya Amanda (2016: 295):

1. *Frekuensi bermain game online*
Intensitas bermain *game online* tentunya berbeda-beda, maka perlu diketahui seberapa sering seseorang dalam bermain *game online*.
2. *Waktu bermain game online*
Bermain *game online* bisa dilakukan oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Maka dari itu, tidak ada batasan dalam bermain *game online* ini.
3. *Perhatian bermain game online*
Setiap orang harus diketahui apakah bermain *game online* selalu dalam pengawasan orang dewasa, selalu memperhatikan waktu dan tempat, atau tidak.

Selain itu, indikator *game online* untuk mengukur tingkat kecanduannya, diantaranya sebagai berikut:

1. *Compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Dalam hal ini ialah frekuensi seberapa sering memainkan *game online* dalam jangka beberapa waktu.
2. *Withdrawal* (Penarikan diri)
Penarikan diri yang dimaksud ialah apakah ketika bermain *game online* selalu terus menerus sampai tidak tahu waktu, atau sebaliknya.
3. *Tolerance* (toleransi)
Dalam hal toleransi ialah apakah dalam satu waktu hanya menggemari *game online* yang sama, dan tidak menyukai *game* lain.
4. *Interpersonal and health related problems* (masalah hubungan dengan interpersonal)
Melihat apakah seseorang sudah kecanduan *game online* atau tidak, ialah dengan mengetahui apakah ia pernah atau sedang mengalami gangguan Kesehatan atau gangguan berhubungan social karena terlalu sering bermain *game online*.

2.1.2 Konsep Efikasi Diri

2.1.2.1 Pengertian Efikasi Diri

Rasa percaya diri merupakan faktor penting yang harus ada dalam setiap individu, terutama individu yang siap kerja. Dengan adanya rasa percaya diri, sangat mudah bagi seseorang untuk membangun relasi dan citra positif dalam kegiatan bekerja. Bagi Sebagian orang mungkin sangat mudah untuk mendapatkan rasa percaya diri, namun akan sulit untuk memperoleh rasa efikasi diri.

Hampir sama dengan percaya diri, efikasi diri merupakan rasa percaya pada kemampuan yang dimiliki seorang individu. Berbeda dengan percaya diri yang sejatinya lebih, tidak malu-malu dan berani menampilkan diri, dalam efikasi diri lebih mengarah kepada kemampuan yang dimiliki seseorang, dan bagaimana seseorang itu yakin akan kemampuan yang ada pada dirinya.

Dalam dunia kerja, rasa efikasi diri sangat diperlukan untuk memberikan dorongan pada diri individu agar memiliki hasil kerja yang baik. Begitupun pada kegiatan berwirausaha, efikasi diri menjadi suatu unsur penting guna mendorong agar seorang wirausahawan terus mengerahkan kemampuan yang dimiliki pada usahanya.

Novieastari et al, (2020: 305) “efikasi diri merupakan suatu konsep yang termasuk ke dalam teori pembelajaran sosial, merupakan kemampuan yang dipersepsikan individu untuk menyelesaikan tugasnya dengan berhasil”. Ketika individu meyakini bahwa mereka mampu untuk melakukan perilaku tertentu, mereka akan cenderung untuk menampilkan perilaku tersebut dengan benar dan konsisten. Adapun pendapat lain menurut Kristiyani (2016: 83), menyatakan bahwa “efikasi diri merupakan keyakinan seseorang tentang kemampuannya untuk menunjukkan performansi tertentu yang dapat mempengaruhi kehidupannya”.

Menurut Fitri (2017: 168) efikasi diri memiliki empat prinsip, yaitu :

1. Efikasi diri dapat meningkatkan prestasi pribadi.
2. Efikasi diri dapat meningkat atau menurun jika melihat orang lain yang memiliki keberhasilan atau kegagalan yang sama.
3. Efikasi diri dapat timbul jika seseorang diberi sugesti mampu untuk

mengerjakan suatu tugas tapi jika gagal efikasi diri tersebut akan hilang.

4. Efikasi diri memiliki hubungan dengan tekanan emosional.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa efikasi diri merupakan perasaan mempercayai dan yakin akan kemampuan yang dimilikinya. Dalam hal ini pada dasarnya dia percaya bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas atau mampu mencapai tujuan dengan kekuatan yang ada pada dirinya, rasa percaya tersebut menjadi dorongan dalam diri seseorang untuk terus melalui proses untuk mencapai keberhasilan.

2.1.2.2 Indikator Efikasi Diri

Dalam melakukan suatu usaha, seseorang memerlukan rasa percaya diri sehingga dapat menjalankan usahanya dengan baik.

Menurut Mukhid dalam Aini, (2018: 86), indikator efikasi diri terdiri dari :

1. Tingkat kesulitan

Dalam hal ini, seseorang dalam efikasinya dapat diukur dengan seberapa mampu dia mengerjakan tugas tertentu.

2. Generalisasi

Berkaitan dengan menerapkan keyakinan efikasi diri di setiap tugas, bahwa individu dengan efikasi diri yang tinggi akan mampu menguasai beberapa bidang sekaligus dalam satu tugas.

3. Kekuatan

Kekuatan efikasi yang dirasakan diukur dengan derajat kepastian bahwa seseorang dapat melakukan tugas yang diberikan.

Rasa percaya diri seseorang bisa dipengaruhi beberapa faktor, baik faktor internal, maupun eksternal. Kedua faktor tersebut bisa sangat mempengaruhi seseorang untuk mendapatkan kepercayaan diri yang lebih untuk menjalankan kegiatan wirausaha. Maka dapat disimpulkan, bahwa tingkat keberhasilan wirausaha dapat ditentukan melalui seberapa percaya dirinya seseorang tersebut untuk melakukan kegiatan wirausaha.

2.1.2 Konsep Motivasi Belajar

2.1.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Dalam melakukan kegiatan belajar, seseorang perlu adanya dorongan. Dorongan tersebut salah satunya ialah berupa motivasi. Motivasi yang didapat baik itu dari luar maupun dari dalam diri seseorang. Belajar dengan didasari adanya motivasi, dapat memacu rasa semangat yang dimana akan meningkatkan prestasi atau hasil belajarnya.

Menurut Uno dalam Nasrah & Muafiah (2020: 209), “motivasi merupakan dorongan seseorang untuk merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuannya”. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Dalam motivasi belajar, Baber juga menyatakan pendapat bahwa Motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi instrinsik sangat berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran terkhusus pembelajaran online.

Dari beberapa penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kemauan dan dorongan yang timbul pada diri seseorang maupun dari luar dirinya yang dimana mampu menimbulkan semangat dan bergairah untuk lebih rajin belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar tersebut.

2.1.2.2 Indikator Motivasi Belajar

Setiap individu yang sedang menempuh kegiatan belajar tentunya ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Namun, hasil belajar yang memuaskan tidak akan tercipta apabila individu kurang bersemangat atau kurang termotivasi dalam belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi diharapkan mahasiswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam penelitiannya, Uno dalam Nasrah & Muafiah (2020: 209) memaparkan indikator motivasi belajar meliputi:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
Perihal belajar semua orang tentu ingin memiliki keberhasilan berupa prestasi yang baik dan memuaskan. Adanya hasrat atau keinginan berhasil ini dapat memacu semangat untuk terus tekun mempelajari pengetahuan baru dengan tujuan untuk memperoleh prestasi.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hayat. Belajar dapat diartikan tidak hanya mencari ilmu pengetahuan semata, namun ialah suatu kebutuhan untuk bertahan hidup dan mengembangkan diri.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
Semua orang pasti memiliki cita-cita. Namun, hanya beberapa orang yang memiliki ambisi untuk mencapai cita-citanya. Ambisi inilah yang mendorong seseorang untuk terus belajar agar harapan dan tujuan di masa depan akan tercapai.
4. Adanya penghargaan dalam belajar
Mendapatkan penghargaan tentunya menjadi kebanggaan tersendiri dan juga dibanggakan oleh orang lain. Rasa bangga dari penghargaan tersebutlah yang ingin didapatkan oleh seseorang sehingga terus belajar agar menjadi yang terbaik.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Pada dasarnya, kegiatan belajar harus dibuat semenarik dan menyenangkan mungkin. Jika pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan, maka akan menimbulkan rasa antusiasme dalam belajar.
6. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik
Agar kegiatan belajar efektif dan efisien, maka harus dibarengi dengan kondisi belajar yang kondusif, sehingga hal tersebut akan meningkatkan semangat dan motivasi belajar pada peserta didik.

Adapun indikator lain mengenai motivasi belajar menurut Sardiman dalam Nasrah & Muafiah (2020: 209):

1. Tekun menghadapi tugas
Seseorang yang memiliki ketekunan dalam mengerjakan tugas cenderung termotivasi untuk terus belajar agar tugas tersebut dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ulet menghadapi kesulitan
Dalam menghadapi tugas yang sulit, seseorang yang tengah belajar tentu mengalami kesulitan tersendiri. Maka sikap yang ulet dalam menghadapi kesulitan akan memacu dirinya untuk bisa memecahkan kesulitan tersebut.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
Yang dimaksud masalah untuk orang dewasa disini ialah bagaimana seseorang dapat mengerjakan tugas yang rumit lebih dari kemampuannya. Seseorang yang memiliki minat akan lebih tertantang dalam masalah-masalah tersebut.
4. Lebih senang bekerja mandiri
Orang yang lebih tertarik bekerja mandiri biasanya tidak tergantung pada orang lain serta lebih ingin menguji sejauh mana kemampuannya.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
Seseorang yang termotivasi dalam belajar lebih menyukai hal yang bersifat menguji kemampuannya dengan tantangan baru. Bukan dengan tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
Dalam berpendapat, orang akan berpegang teguh pada keyakinan atau pendapat yang dia sampaikan.
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu
Sama halnya dengan mempertahankan pendapat, dalam hal ini seseorang tidak akan dengan mudahnya melepaskan apa yang menjadi keyakinannya.

8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Orang senang dalam memecahkan soal-soal, dapat dicirikan sebagai orang yang termotivasi. Karena dalam memecahkan masalah diperlukan banyak wawasan dan pengetahuan sehingga dia akan terus menggali dan mencari ilmu pengetahuan baru.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1

Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1	Rika Agustina Amanda, 2016, 4(3), ejournal.ilkom.fisip- unmul.ac.id	Pengaruh <i>game online</i> terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda	Hasilnya: diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka t hitung > t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H0 ditolak H1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda.
2	Andi Akbar & M. Ridwan Said Ahmad, Pendidikan Sosiologi-FIS UNM	Pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditujukan dari koefisien korelasi sebesar 0,491, signifikan di uji melalui thitung sebesar 3.289 yang lebih besar dari ttabel sebesar 0,339.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Kurniawan & Puspitaningtyas, (2016: 21) “Kerangka berpikir dapat juga disebut dengan kerangka konseptual”. Kerangka konseptual dimaksudkan untuk menggambarkan hubungan antar variabel yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah melalui analisis penelitian.

Dalam hal ini, penulis telah merancang kerangka pemikiran yang akan melengkapi serta menjadi penghubung antar variabel yang diteliti. Salah satu grand teori yang cocok untuk menjadi landasan penelitian tentang pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar adalah Teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan dalam Adi (2017:145). Teori ini merupakan sebuah kerangka kerja yang fokus pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam konteks perilaku manusia. Teori *Self-Determination* yang memiliki tiga jenis motivasi dasar, yaitu:

1. Motivasi intrinsik merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu karena adanya kepuasan batiniah atau ketertarikan pribadi. Ini berarti individu melakukan aktivitas karena mereka menikmati prosesnya dan merasa terlibat secara emosional. Dalam konteks game online, ini bisa berarti bahwa seseorang memainkan game karena mereka menemukannya menyenangkan, menantang, atau mendatangkan kepuasan tertentu.
2. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena ada hadiah eksternal atau tekanan dari lingkungan. Ini bisa berarti bahwa seseorang memainkan game online karena ingin mendapatkan hadiah dalam game atau karena ada tekanan dari teman-teman untuk bermain.
3. Amotivasi adalah keadaan ketika seseorang merasa tidak memiliki motivasi sama sekali untuk melakukan suatu aktivitas.

Dalam konteks penelitian tentang pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar, teori *Self-Determination* memberikan kerangka kerja yang kuat. Berikut adalah bagaimana teori ini berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti oleh penulis, dimana dalam teori *Self-Determination*, permainan online dapat menjadi faktor yang memengaruhi motivasi intrinsik. Jika

seseorang merasa terlibat dalam permainan online dan menemukannya menyenangkan, hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar terkait dengan permainan tersebut atau bahkan topik-topik terkait.

Efikasi diri dalam teori *Self-Determination* dapat dihubungkan dengan konsep kompetensi. Ketika seseorang merasa kompeten dalam permainan online tertentu, hal ini dapat meningkatkan efikasi diri mereka terkait dengan kemampuan mereka dalam situasi belajar. Efikasi diri yang tinggi cenderung meningkatkan motivasi intrinsik.

Motivasi belajar dalam teori *Self-Determination* dapat dikaitkan dengan motivasi intrinsik. Jika seseorang merasa terlibat dan menemukan arti dalam pembelajaran yang terkait dengan permainan online atau aktivitas lainnya, mereka cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Pendapat pribadi saya sebagai penulis adalah bahwa teori *Self-Determination* memberikan kerangka kerja yang sangat relevan dan kuat dalam mengkaji pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar. Teori ini membantu kita memahami bagaimana permainan online dapat memengaruhi motivasi intrinsik seseorang untuk belajar dan bagaimana efikasi diri dapat menjadi faktor penting dalam proses ini.

Berdasarkan pengalaman, penulis melihat bagaimana permainan online dapat menjadi sumber motivasi belajar yang kuat. Ketika terlibat dalam sebuah game yang dinikmati, cenderung mencari tahu lebih banyak tentang strategi permainan, berusaha memahami aturan yang lebih dalam, dan bahkan membaca sumber-sumber online atau forum untuk meningkatkan keterampilan saya. Ini semua adalah contoh motivasi intrinsik yang muncul dari pengalaman bermain game.

Selain itu, efikasi diri juga berperan penting dalam motivasi belajar. Ketika berhasil dalam permainan online tertentu dan merasa bahwa cukup kompeten untuk bersaing atau mencapai tujuan dalam permainan tersebut, hal itu memberi rasa percaya diri. Perasaan ini bisa dengan mudah mentransfer ke situasi pembelajaran di dunia nyata. Penulis merasa lebih percaya diri dalam

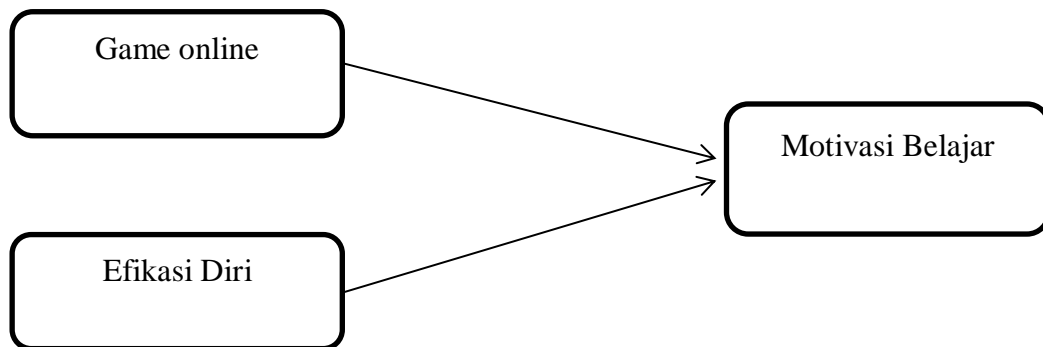
menghadapi tugas-tugas atau pelajaran yang sulit karena tahu bahwa saya telah mengatasi tantangan dalam game.

Jadi menurut penulis, penelitian yang mengintegrasikan teori Self-Determination dengan pengaruh game online dan efikasi diri terhadap motivasi belajar dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana kita dapat memotivasi diri sendiri atau orang lain untuk belajar dengan lebih efektif, terutama di era di mana teknologi dan permainan online semakin mendominasi kehidupan sehari-hari kita.

Adapun menurut Ryan dalam Manik (2023:9) “motivasi intrinsik tersusun dari dua komponen utama yaitu pertama, rasa percaya pada diri sendiri (Self-efficacy) dimana peserta didik memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk sukses dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugasnya dengan menyenangkan, kedua yaitu aspek perasaan pada hak menentukan nasib sendiri (Self-determination) dimana peserta didik memiliki kebebasan dalam memilih tugas, mengontrol tindakan yang dilakukan serta aktif dalam memilih alternatif keputusan tanpa campur tangan eksternal”.

Dengan menggunakan teori *Self-Determination* sebagai landasan penelitian, dapat mengidentifikasi bagaimana faktor-faktor ini saling berhubungan dan bagaimana pengaruh game online dan efikasi diri dapat memengaruhi motivasi belajar serta melakukan studi empiris untuk menguji hubungan ini dan memahami bagaimana variabel-variabel tersebut saling berinteraksi dalam konteks belajar dan bermain game online.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh aktivitas game online terhadap perubahan perilaku dan motivasi belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Teori yang digubakan dalam penelitian kuantitatif akan mengidentifikasi hubungan antarvariabel. Hubungan antarvariabel bersifat hipotesis. Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti. Menurut Priyono (2008:12) Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis satu variable dan hipotesis dua atau lebih variable yang dikenal sebagai hipotesis kausal.

Yusuf (2014: 130) mengutaran pendapatnya mengenai hipotesis bahwa “Hipotesis adalah suatu dugaan sementara, suatu tesis sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah. Hipotesis dapat juga dikatakan kesimpulan sementara, merupakan suatu konstruk (*construct*) yang masih perlu dibuktikan, suatu kesimpulan yang belum teruji kebenarannya”.

Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis 1

Terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi angkatan.

2. Hipotesis 2

Terdapat pengaruh efikasi terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan

Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.

3. Hipotesis 3

Terdapat pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap perubahan perilaku dan motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.