



BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Yendrizal Jafri¹⁾, Sinta Rahma Yuni²⁾, Yuli Permata Sari³⁾

^{1,3}Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Padang
Email: Yendizaljafri@gmail.com, Yulipermatasari@gmail.com

²Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Padang
Email: Rahmayunisinta@gmail.com

ABSTRACT

Online games reduce the positive activity that children should be living at their age of development. Children who are dependent on games activity, will affect the motivation to learn, thus reducing the time to learn and time to socialize with peers. The purpose of this study to determine the relationship of playing online games with the motivation of learning in children. This research method using descriptive research method correlation cross sectional approach. A sample of 54 respondents. The research instrument is questionnaire with some questions. Then the data is processed by using chi square test. The results of research more than half of 55.6% of children are not addicted to play online games, and half of 50% children have good motivation in learning. The result of statistical test obtained p value = 0,000 ($p < \alpha$) it can be concluded that there is a significant relationship between playing online games with the motivation of learning in children. It is recommended for educational institutions can become early protection Against the disruption of learning motivation in children, in order.

Keywords : *Game Online, Motivation Learning*

1. PENDAHULUAN

Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas *internet* seperti komputer, *laptop*, *handphone* (HP), dan *tab*. Teknologi elektronik yang sedang *trend* dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau siswa yaitu *game online* (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>).

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan

dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (<http://psikologi Rahmat, diakses 10 juli>). bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan

mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu Pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kasayangan mereka (Desmita, 2008).

Menurut A.N (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penambahan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman A.M 2006). Menurut Djamarah (2002 : 20), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal didalam diri seseorang.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar : Faktor Internal, Faktor internal berhubungan dengan cita-cita dan aspirasi, kemampuan siswa, dan kondisi siswa. Faktor eksternal, Faktor eksternal berhubungan dengan kondisi lingkungan belajar yaitu: kondisi lingkungan sosial, kondisi lingkungan masyarakat, kondisi lingkungan keluarga.

Game online merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Gunter, 1998). Menurut

Hanson (dalam Wibowo, 2009) *game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.

Data yang didapat kan peneliti dari kepala sekolah SDN 50 Pulau tanggal 13 februari 2017 didapatkan bahwa SD tersebut memiliki ruang kelas sebanyak 6 lokal, terdiri dari kelas 1-6, dilengkapi fasilitas lain seperti perpustakaan, labor komputer dan musholla. Penulis tertarik melakukan penelitian di SDN 50 Pulau tersebut karena belum ada penelitian terkait dengan hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak, adapun peneliti memilih siswa kelas II, III, V, dan V dikarenakan dengan faktor-faktor pertimbangan waktu dan keefesienan penelitian, data yang didapatkan beberapa dari siswa di sekolah tersebut motivasi belajarnya menurun, ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaran pun mengalami penurunan ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan warnet yang ada disekitar sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet dekat sekolah sekedar untuk bermain *game online*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak, dengan hipotesa adalah apakah ada hubungan bermain game online dengan motivasi belajar pada anak.

2. KAJIAN LITERATUR

A. KONSEP ANAK USIA SEKOLAH

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah menurut definisi WHO (World Health Organization) yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 6-12 tahun. Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik yang lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua (Gunarsa, 2006).

Menurut Wong (2009), usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas prilakunya sendiri dalam dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Lingkungan juga menjadi lebih luas dan beragam, seperti sekolah, komunitas, dan rumah ibadah. anak akan menghadapi kesulitan baru karena adanya harapan untuk perkembangan, peningkatan keterampilan dan pengetahuan, serta perluasan lingkungan (Porter & Perry, 2009).

Anak usia sekolah adalah anak usia sekolah dengan usia 6-10 tahun untuk anak perempuan dan 6-12 tahun anak laki-laki. Berbagai keterampilan yang dipelajari selama tahap ini sangat penting untuk bekerja dikemudian hari dan kemauan untuk mencoba berbagai tugas baru. Secara umum, periode usia 6-12 tahun adalah salah satu perubahan yang sangat cepat dan dramatis (Barbara, 2011).

2. Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Perkembangan personal-sosial; anak usia sekolah (6-12 tahun): Menurut Donna L. Wong (2003), pertumbuhan dan perkembangan anak selama usia sekolah dilihat dari *Personal-Sosial*,

yaitu: Usia 6 tahun : Dapat berbagi dan bekerja sama dengan baik, Mempunyai kebutuhan yang lebih besar untuk anak-anak usianya, Akan curang untuk menang, Sering masuk dalam permainan kasar, Sering cemburu terhadap adik, Melakukan apa yang orang dewasa lakukan, Bermulut besar, Lebih mandiri, kemungkinan pengaruh sekolah, Mempunyai cara sendiri untuk melakukan sesuatu dan Meningkatkan sosialisasi. Usia 7 tahun : Menjadi anggota sejati dari kelompok keluarga , Mengambil bagian dalam kelompok bermain Anak laki-laki lebih suka dengan anak laki-laki, dan perempuan bermain dengan anak perempuan dan Banyak menghabiskan waktu sendiri: tidak memerlukan banyak teman. Usia 8-9 tahun : Lebih senang berada di rumah, Menyukai sistem penghargaan, Mendramatisasi, Lebih dapat bersosialisasi, Lebih sopan, Tertarik pada hubungan laki-perempuan tetapi tidak terikat, Pergi kerumah dan masyarakat dengan bebas, sendiri, atau dengan teman, Menyukai kompetisi dan permainan, Menunjukkan kesukaan dalam berteman dan berkelompok, Bermain paling banyak dalam kelompok dengan jenis kelamin yang sama tetapi mulai bercampur, Mengembangkan kerendahan hati dan Membandingkan diri sendiri dengan orang lain. Usia 10-12 tahun : Menyukai teman-teman, Memilih teman dengan lebih selektif, dapat mempunyai "sahabat", Menyukai percakapan, Mengembangkan minat awal terhadap lawan jenis, Lebih diplomatis, Menyukai keluarga; keluarga benar-benar punya makna, Menyukai ibu dan lebih menyenangkan dengan berbagai cara, Menunjukkan kasih sayang, Menghormati orang tua dan Mencintai teman; bicara tentang mereka secara terus-menerus.

Perkembangan psikososial; anak usia sekolah (6-12 tahun): Menurut Eik Erikson (1994) dalam Potter & Perry (2009), dengan istilah delapan tahapan perkembangan Erikson, menurut erikson anak usia sekolah berada pada tahap *Indrustri Versus Inferioritas* (6-11 tahun). anak-anak usia sekolah ingin

mempelajari keterampilan dan alat-alat yang produktif. Mereka belajar dan bermain dengan kelompok seusianya. Anak-anak usia sekolah akan membangun suatu rasa yang tidak adekuat dan rendah. Anak-anak pada usia ini perlu mengalami pencapaian yang nyata untuk membangun kompetensi. Freud menggambarkan periode usia 6-12 tahun sebagai *fase laten*. Selama tahap ini, fokus perkembangan adalah pada aktifitas fisik dan *intelektual*, sementara kecenderungan seksual seolah ditekan. Disekolah, anak merasakan kekangan sistem sekolah terhadap perilaku mereka, dan mereka belajar untuk mengembangkan kontrol diri (Barbara, 2011). Perkembangan kognitif anak usia sekolah (6-12 tahun): Jika teori psikososial berfokus pada pikiran bahwa sadar dan emosi individu, teori kognitif lebih menekankan pada bagaimana individu belajar berfikir dan memahami dunianya. Seperti perkembangan kepribadian, teoritikus kognitif telah melakukan eksplorasi pada masa anak-anak dan masa dewasa. Menurut Jean Piaget (1980) dalam Potter & Perry (2009), yaitu Periode III: *Operasi Konkret* (7-11 tahun). Anak-anak mulai mempunyai kemampuan untuk melakukan operasi mental. Anak-anak mulai dapat menggambarkan suatu proses tanpa harus menjalaninya. Pada saat itu mereka dapat mengkoordinasikan dua pandangan sosial sama baiknya seperti pemikiran ilmu pengetahuan. Selain itu, mereka juga dapat menghargai perbedaan antara pandangan mereka dengan temannya (Berk, 2003; Singer dan Revenson, 1996). Anak usia sekolah mulai mendeskripsikan diri mereka berdasarkan karakteristik internal. Mereka mulai mendefinisikan konsep diri dan membangun kepercayaan diri yang merupakan suatu evaluasi diri. Interaksi dengan kelompok akan menyebabkan mereka mendefinisikan pencapaian diri berdasarkan perbandingan dengan pencapaian orang lain. Hal ini dilakukan saat mereka berusaha membangun citra diri yang positif (Santrock, 2007). Perkembangan

Moral anak usia sekolah (6-12 tahun): Beberapa anak usia sekolah berada pada tahap 1 tingkat *Prankonvensional Kohlberg* (*hukuman dan kepatuhan*): yakni, mereka berupaya untuk menghindari hukuman. Akan tetapi, beberapa anak usia sekolah berada pada tahap 2 (*instrumental-relativist orientation*). Anak-anak tersebut melakukan berbagai hal untuk menguntungkan diri mereka. Keadilan, yakni kondisi ketika setiap orang mendapatkan bagian atau peluang yang sama, menjadi sesuatu yang penting. Pada masa kanak-kanak akhir, sebagian besar anak berkembang menuju tingkat konvensional. Tingkat tersebut memiliki dua tahap: tahap 3 adalah tahap “anak baik” dan tahap 4 merupakan orientasi hukum dan tata tertib. Anak-anak biasanya mencapai tingkat konvensional antara usia 10 dan 13 tahun. Anak beralih dari minat individu yang konkret menjadi minat kelompok. Motivasi tindakan moral pada tahap ini adalah hidup sesuai pemikiran orang terdekat mengenai anak tersebut (Barbara, (2011).

3. Landasan Teoritis Perkembangan Jiwa Anak menurut Achir Yani S. Hamid (2009)

Berikut ini akan di uraikan secara singkat landasan teoritis menurut Clunn (1991).

Teori Perkembangan Fisio-Biologis, Tiga konsep utama yang melandasi teori fisiobiologis perkembangan individu adalah kepribadian, sifat (*traits*), dan temperamen. Kepribadian didefinisikan sebagai elemen-elemen yang membentuk reaksi menyeluruh individu terhadap lingkungan. Temperamen adalah gaya perilaku sebagai reaksinya terhadap lingkungan dan berkaitan dengan *trait*, yaitu atribut kepribadian. Walaupun tidak bersifat genetik, sifat bawaan (*inborn traits*) menghasilkan gaya respon sosial yang berbeda yang mempengaruhi pola ketertarikan (*attachment patterns*) dan perkembangan *psikopatologi*.

Teori Perkembangan Psikologis, *Teori psikoanalitis* yang dikembangkan oleh

Fred, begitu pula teori *interpersonal psikiatri* yang dikenalkan oleh Sullivan mendasari teori psikologis perkembangan yang akan dijelaskan berikut ini. Ia menekankan pada tahapan perkembangan dan pengaruh pengalaman masa kecil terhadap perilaku pada saat dewasa. Freud menyatakan bahwa masa lima tahun pertama kehidupan anak sangat penting dan pada usia lima tahun karakter dasar yang dimiliki anak telah terbentuk dan tidak dapat diubah lagi. Freud juga mengenalkan antara lain, konsep *trasferens*, ego, mekanisme koping (*coping mechanism*). Sullivan memfokuskan teori perkembangan anak pada hubungan antara manusia. Tema sentral teori Sullivan berkisar pada ansietas dan menekankan bahwa masyarakat sebagai pembentuk kepribadian. Anak belajar perilaku tertentu karena hubungan interpersonal.

Teori Perkembangan Kognitif, Teori Piaget menekankan bahwa cara anak berpikir berbeda dari orang dewasa, bahkan anak belajar secara spontan tanpa mendapatkan masukan dari orang dewasa. Menurut Piaget, anak belajar melalui proses meniru dan bermain, menunjukkan proses kegiatan amilasi dan akomodasi, yang menjabarkan tiap tahap dan usia dari kematangan kognitif anak. Perkembangan kognitif mengintegrasikan struktur pola perilaku sebelumnya ke arah pola perilaku baru yang lebih kompleks. Kecepatan tiap tahap perkembangan dipengaruhi oleh perbedaan tiap individu dan pengaruh sosial.

Teori Perkembangan Moral, Perkembangan moral diartikan sebagai konversi sikap dan konsep primitif kedalam standar moral yang komprehensif. Proses transformasi ini merupakan bagian dari/dan bergantung pada kumpulan pertumbuhan kognitif anak, yang timbul sejalan dengan hubungan anak dengan dunia luar. Teori perkembangan moral, antara lain dikemukakan oleh Freud, Piaget, dan Kohlberg (Hamid, 2009).

Teori Psikologi Ego, Teori psikologi ego yang menjabatani psikoanalisis dengan psikologi perkembangan ini menggunakan pendekatan struktur untuk memahami individu dengan berfokus pada ego atau diri sebagai unsur mandiri. Ilmuan yang mendukung teori ini berkeyakinan bahwa ego dan unsur rasional yang menentukan pencapaian intelektual dan sosial terdiri dari sumber energi, motif, dan rasa tertarik.

Sembilan keterampilan kompetensi ego yang diperlukan oleh semua anak untuk menjadi seorang dewasa yang kompeten menurut Strayhorn (1989) adalah: Menjalin hubungan dekat yang penuh rasa percaya. Mengatasi perpisahan dan membuat keputusan yang mandiri. Membuat keputusan dan mengatasi konflik interpersonal secara bersama. Mengatasi frustrasi dan kejadian yang tidak menyenangkan. Menyatakan perasaan senang dan merasa senang. Mengatasi penundaan kepuasan. Bersantai dan bermain. Proses kognitif melalui kata-kata, simbol, dan citra (image) dan Membina perasaan adaptif terhadap arah dan tujuan (Hamid, 2009).

B. KONSEP MOTIVASI BELAJAR

1. Pengertian Motivasi Belajar,

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penambahan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman A.M 2006).

Menurut Djamarah (2002 : 20), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal didalam diri seseorang, dorongan internal atau disebut intrinsik dimana apabila pelajar memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, maka pelajar tersebut akan mengutamakan sekolah dibandingkan yang lain,karena bagi mereka belajar merupakan suatu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sedangkan dorongan eksternal atau disebut ekstrinsik dimana pelajar

memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya, sehingga belajar bukan merupakan kegiatan sehari-hari.

Menurut A.Tabrani R (1994:121), motivasi belajar siswa atau motivasi belajar dalam belajar, yaitu bahwa belajar harus diberi motivasi dengan cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

2. Jenis Motivasi, Sardiman A. M (2006), mengatakan motivasi terdiri dari:

Motivasi intrinsik, Timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah: Adanya kebutuhan, Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri dan Adanya cita-cita atau aspirasi. Ada 2 jenis motivasi intrinsik: Determinasi diri, Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Di sini, motivasi internal dan minat intrinsik dalam tugas sekolah naik apabila murid punya pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka. Pilihan personal: Pengalaman optimal ini berupa perasaan senang dan bahagia yang besar. Pengalaman optimal ini kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu menguasai dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas. Pengalaman optimal ini terjadi ketika individu terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

Motivasi ekstrinsik, Timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu yang mendorongnya untuk melakukan

kegiatan belajar. Bentuk motivasi ekstrinsik ini merupakan suatu dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu. Perlu ditegaskan, bukan berarti motivasi ekstrinsik tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, karena kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa sehingga siswa tidak bersemangat dalam melakukan proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah. Bahwa setiap siswa tidak sama tingkat motivasi belajarnya, maka motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dan dapat diberikan secara tepat. Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif sehingga dapat mengarahkan dan memelihara kerukunan dalam melakukan kegiatan belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Bligh (1971) dan Sass (1989), motivasi siswa dalam belajar dipengaruhi oleh: ketertarikan siswa pada mata pelajaran, persepsi siswa tentang penting atau tidaknya materi tersebut, semangat untuk meraih pencapaian, kepercayaan diri siswa, penghargaan diri siswa, pengakuan orang lain, besar kecilnya tantangan, kesabaran, ketekunan dan tujuan hidup yang hendak siswa capai.

3. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar, Menurut Sudirman A.M, ada beberapa bentuk dan cara yang menumbuhkan motivasi yaitu: Memberi Angka: Angka dalam hal ini merupakan simbol dari nilai kegiatan belajar. Angka-angka yang baik bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Namun sebagai guru haruslah mengetahui bahwa pemaparan angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna, langkah yang

dilakukan adalah guru memberi angka. Angka dapat dikaitkan dengan value yang terkandung dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja, tetapi keterampilan dan afektifnya.

Hadiah: Hadiah dapat sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian, karena hadiah untuk sebuah pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berkat untuk pekerjaan tersebut.
Saingan/ Kompetisi: Saingan/kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Harga Diri: Membutuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan kepentingan tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga dirinya adalah salah satu bentuk motivasinya yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk memacu prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

Menilai Ulangan: Para siswa akan menjaga giat belajarnya kalau mengetahui akan adanya ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan itu juga merupakan sarana motivasi, tetapi guru juga terlalu sering memberi ulangan karena bisa membosankan siswa. Maka sebelum ulangan guru sebaiknya terlebih dahulu memberitahukan akan adanya ulangan.

Mengetahui Hasil: Dengan mengetahui hasil pelajaran apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk belajar terus menerus dengan harapan-harapan hasilnya terus meningkat.

Pujian: Apabila ada siswa yang sukses atau berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif sekaligus merupakan motivasi. Pemberiannya harus tepat, dengan pujian yang tepat akan nampak suasana yang menyenangkan dan mempertimbangkan gairah belajar.

Hukuman: Hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat, dan bijak akan menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

Hasrat Untuk Belajar: Hasrat untuk belajar adalah unsur kesengajaan, ada maksud untuk, hal ini lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat berarti ada pada diri seseorang.

Minat: Motivasi erat hubungan dengan minat, motivasi muncul karena adanya kebutuhan. Begitu juga dengan minat, sehingga tepatlah bahwa minat merupakan alat motivasi yang pokok dalam proses belajar.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.

Menurut Suciati & Prasetya (2001) dalam Nursalam & Efendi, Ferry (2008) beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Faktor Internal, Cita-Cita dan Aspirasi: Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Sedangkan aspirasi merupakan harapan atau keinginan seseorang akan suatu keberhasilan atau prestasi tertentu. Aspirasi mengarahkan aktivitas peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Cita-cita dan aspirasi akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, karena terwujudnya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri. Cita-cita yang bersumber dari diri sendiri akan membuat seseorang berupaya lebih banyak yang dapat diindikasikan

dengan: sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas, kreativitas yang tinggi, berkeinginan untuk memperbaiki kegagalan yang pernah dialami, berusaha agar teman dan guru memiliki kemampuan bekerja sama, berusaha menguasai seluruh mata pelajaran, dan beranggapan bahwa semua mata pelajaran penting.

Kemampuan siswa: Kemampuan siswa akan mempengaruhi motivasi belajar. Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang berkaitan dengan intelektual atau inteligensi. Kemampuan psikomotor juga akan memperkuat motivasi. **Kondisi siswa:** Kondisi yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kondisi secara fisiologis dan psikologis. Kondisi secara fisiologis yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu: **Kesehatan:** Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk sehingga seseorang untuk dapat belajar dengan baik harus mengusahakan badannya tetap terjaga dengan cara istirahat, tidur, makan seimbang, olahraga secara teratur, rekreasi dan ibadah yang teratur. **Panca indera:** Panca indera yang berfungsi dengan baik terutama penglihatan dan pendengaran akan berpengaruh terhadap motivasi belajar seseorang.

Faktor eksternal, Kondisi Lingkungan Belajar, Kondisi lingkungan belajar dapat berupa lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. **Lingkungan sosial:** Lingkungan Sosial Sekolah: Lingkungan sosial sekolah seperti dosen, administrasi dan teman-teman dapat mempengaruhi proses belajar. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan juga dapat menjadi pendorong siswa untuk

belajar. **Lingkungan Sosial Masyarakat:** Lingkungan sosial masyarakat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. **Lingkungan Sosial Keluarga:** Hubungan antar anggota keluarga yang harmonis, suasana rumah yang tenang, dukungan dan pengertian dari orang tua, kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. **Lingkungan non Sosial:** Lingkungan Alamiah: Lingkungan alamiah seperti kondisi udara yang sejuk, tidak panas, suasana yang tenang akan mempengaruhi motivasi belajar

5. Ciri-Ciri Siswa Yang Memilih Motivasi Belajar.

Sardiman AM (2006), mengatakan bahwa motivasi yang ada pada diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut : Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama,tidak pernah berhenti sebelum selesai), Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekasputus asa). Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak lekas puas dengan prestasi yang telah dicapainya), Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah: “untuk orang dewasa” (misalnya: masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, pemberantasan korupsi, pemberantasan segala tindak kriminal, amoral dan sebagainya). Lebih senang bekerja mandiri, Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis,berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif) , Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, dan Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

6. Pengukuran Motivasi.

Pengukuran motivasi menggunakan kuesioner dengan skala *Likert* yang berisi pernyataan-pernyataan terpilih

dan telah diuji validitas dan realibilitas. Pernyataan positif (*Favorable*): Setuju (S) jika responden sangat setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 4. Sering (S) jika responden setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 3. Kadang-kadang (KK) jika responden tidak setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 2. Tidak Pernah (TP) jika responden sangat tidak setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 1. Pernyataan negatif (*Unfavorable*): Setuju (S) jika responden sangat setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 1. Sering (S) jika responden setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 2. Kadang-kadang (KK) jika responden tidak setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 3. Tidak Pernah (TP) jika responden sangat tidak setuju dengan pernyataan kuesioner yang diberikan melalui jawaban kuesioner diskor 4. Kriteria motivasi dikategorikan menjadi : Motivasi Baik: 67 – 100%, Motivasi Sedang: 34 – 66% dan Motivasi Kurang baik: 0 – 33% (Hidayat, 2009).

C. Model Konseptual dan Teoritis Praktek Keperawatan.

Konsep Defenisi Dalam Teori Keperawatan: Teori keperawatan Dorothy E Johnson diukur dengan behavioral system theory. Johnson menerima definisi perilaku seperti diyatakan oleh para ahli perilaku dan biologi: output dari struktur dan proses-proses intra-organismik yang keduanya dikoordinasi dan di artikulasi dan bersifat responsive terhadap perubahan-perubahan dalam sensori stimulation. Johnson memfokuskan pada perilaku yang dipengaruhi oleh kehadiran actual dan tak langsung makhluk social lain yang telah

ditunjukkan mempunyai signifikansi adaptif utama.

Dengan memakai definisi sitem oleh Rapoport tahun 1968, Johnson menyatakan , “ A system is a whole that functions as a whole by virtue of the interpedence of its part.” (system merupakan keseluruhan yang berfungsi berdasarkan atas ketergantungan antar bagian-bagiannya). Johnson menerima pernyataan Chin yakni terdapat “organisasi, interaksi, interpedensi dan integrasi bagian dan elemen-elemen”. Disamping itu , manusia berusaha menjaga keseimbangan dalam bagian-bagian ini melalui pengaturan dan adaptasi terhadap kekuatan yang mengenai mereka.

Konsep Perilaku

Batasan Perilaku: Perilaku manusia (human behavior) merupakan sesuatu yang penting dan perlu dipahami secara baik. Hal ini disebabkan perilaku manusia terdapat di dalam setiap aspek kehidupan manusia. Perilaku manusia tidak berdiri sendiri. Perilaku manusia mencakup dua komponen, yaitu sikap atau mental dan tingkah laku (attitude). Sikap atau mental merupakan sesuatu yang melekat pada diri manusia. Mental diartikan sebagai reaksi manusia terhadap sesuatu keadaan atau peristiwa, sedangkan tingkah laku merupakan perbuatan tertentu dari manusia sebagai reaksi terhadap keadaan atau situasi yang dihadapi. Perbuatan tertentu ini dapat bersifat positif dapat pula negative. Perlu pula ditekankan bahwa individu dalam merespons atau menanggapi suatu peristiwa atau keadaan, selain dipengaruhi oleh situasi yang dihadapi, juga dipengaruhi lingkungan ataupun kondisi pada saat itu. Selain pengertian tersebut di atas pengertian perilaku dapat pula ditinjau dari aspek biologis.

Pengertian perilaku dari segi biologis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku organisasi, misalnya merupakan kegiatan atau aktivitas- aktivitas yang dilakukan dalam organisasi. Adapun perilaku manusia dapat diartikan sebagai aktivitas manusia

yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan dan sebagainya. Perilaku ini umumnya dapat diamati oleh orang lain. Namun adapula perilaku yang tidak dapat diamati oleh orang lain atau biasa disebut sebagai internal activities seperti, persepsi, emosi, pikiran, dan motivasi.

Ilmu perilaku adalah suatu istilah bagi pengelompokan yang mempunyai cakupan luas termasuk di dalamnya antropologi, sosiologi, dan psikologi. Yang bertujuan mengembangkan pemahaman mengenai kegiatan manusia, sikap, dan nilai-nilai. Setelah psikologi berkembang luas dituntut mempunyai ciri-ciri suatu disiplin ilmu pengetahuan maka jiwa dipandang terlalu abstrak. Sementara itu, ilmu pengetahuan menghendaki objeknya bisa diamati, dicatat, dan diukur. Psikologi sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku karena perilaku dianggap lebih mudah diamati, dicatat, dan diukur. Arti perilaku mencakup perilaku yang kasat mata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan perilaku yang tak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan [proses yang terjadi pada waktu seseorang diam atau secara fisik tidak bergerak.

Berdasarkan batasan perilaku dari Skinner, perilaku kesehatan adalah suatu respons seseorang (organisme) terhadap stimulus atau objek yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, system pelayanan kesehatan, makanan, dan minuman, serta lingkungan. Dari batasan ini, perilaku kesehatan dapat di klasifikasikan menjadi 3 kelompok; Perilaku pemeliharaan kesehatan (Health maintenance), Perilaku pencarian dan penggunaan system atau fasilitas pelayanan kesehatan, atau sering disebut perilaku pencarian pengobatan (health seeking behavior) dan Perilaku kesehatan lingkungan.

Bagaimana seseorang merespons lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial budaya, dan sebagainya. Sehingga lingkungan tersebut tidak mempengaruhi kesehatan. Perilaku hidup sehat: Adalah perilaku-perilaku yang berkaitan dengan upaya atau kegiatan seseorang untuk mempertahankan dan

meningkatkan kesehatannya. Perilaku ini mencakup antara lain; Maka dengan menu seimbang (appropriate diet), Olahraga teratur, Tidak merokok, Tidak minum minuman keras dan narkoba, Istirahat yang cukup, Mengendalikan stres dan Perilaku atau gaya hidup lain yang positif bagi kesehatan. Perilaku sakit (illness behaviour): Perilaku sakit ini mencakup respons seseorang terhadap sakit dan penyakit, persepsinya terhadap sakit, pengetahuan tentang; penyebab dan gejala penyakit, pengobatan penyakit, dan sebagainya. Perilaku perang sakit (the sick role behavior): Dari segi sosiologi, orang sakit mempunyai perang yang mencakup hak-hak sakit (right) dan kewajiban sebagai orang sakit (obligation). Hak dan kewajiban ini harus diketahui oleh orang sakit sendiri amupun orang lain (terutama keluarganya), yang selanjutnya disebut perilaku peran seorang sakit (the sick role). Perilaku ini meliputi; Tindakan untuk memperoleh kesembuhan, Mengenal atau sarana pelayanan/ penyembuhan penyakit yang layak, dan Mengetahui hak (misalnya, hak memperoleh perawatan, memperoleh pelayanan kesehatan, dan sebagainya) dan kewajiban orang sakit (memberitahukan penyakitnya terhadap orang lain terutama kepada dokter/petugas kesehatan, tidak menularkan penyakitnya kepada orang lain, dan sebagainya).

Domain Perilaku: Meskipun perilaku adalah bentuk respons atau reaksi terhadap stimulus atau rangsangan dari luar organisme (orang), namun dalam memberikan respons sangat tergantung pada karakteristik atau faktor-faktor lain dari orang yang bersangkutan. Hal ini berarti meskipun stimulusnya sama bagi beberapa orang, namun respons tiap-tiap orang berbeda. Faktor-faktor yang membedakan respons terhadap stimulus yang berbeda disebut determinan perilaku.

Benyamin Bloom (1908) seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia itu kedalam tiga domain, ranah atau kawasan yakni; a) kognitif, b) afektif, c) psikomotor dalam perkembangannya, teori Bloom ini di

modifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan, yakni; Pengetahuan (Knowledge): Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Proses Adopsi Perilaku: Dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang disadari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak disadari oleh pengetahuan.

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan yakni: Awareness (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu; interest, yakni orang mulai tertarik pada stimulus, Evaluasi (menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya) hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi; Trial, orang telah mencoba mulai perilaku baru, Adoption, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus. Tingkat pengetahuan didalam domain kognitif.

D. KONSEP GAME ONLINE

Pengertian Game Online, Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Game Online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adam, 2006 :700).

Game online merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Gunter, 1998). Menurut Hanson (dalam Wibowo, 2009) *game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang

dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan (Ayu Rini, 2011).

Perkembangan Game, *Game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran *Hollywood* sekalipun. Kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang industri *game* sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat.

Tidak hanya di negara barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game*, baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan penggunaan *game* di tahun 2008 dan diramalkan akan tetap memegang posisi tersebut di tahun 2010. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game* sudah menjadi salah satu budaya dan keseharian kita. Kini sudah banyak anak umur 3 tahun yang mengenal berbagai jenis perangkat *game* dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game* canggih seperti konsol *Playstation* atau jenis *komputer*.

Pada 1980-an *game* masih berukuran kecil (*dimulai dari 1 disket*),tapi di era 2000-an sudah mencapai kapasitas *Gigabyte* dan harus menggunakan DVD. Itu satu bentuk bukti bahwa *game* terus mengikuti perkembangan teknologi komputer, bahkan dapat dikatakan secara sederhana aplikasi *game* adalah salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemampuan komputasi maksimal dari komputer khususnya prosesor dan kartu grafis sebagai perangkat keras yang utama bagi aplikasi *game*.

Kalau di era awal, animasi *game* sangat sederhana dan audio yang digunakan terbatas, anda bisa melihat bahwa *game* terbaru tahun 2009 sudah mirip dengan aksi sinema dari *film* animasi bergaris *CG* (*Computer Graphics*). audio yang dihasilkan sangat baik, dan jangan tanya *efek audio surround* yang dimiliki. belum lagi tekstur dan model yang digunakan, sangat berwarna, realis, dan menarik.

Tipe Game, Genre merupakan sebuah kata yang digunakan untuk menyebutkan tipe permainan dari *game online*. Terdapat beberapa *genre game online* (Ahira, 2009) antara lain: *Action*: Sebagian besar judul *game online* memiliki unsur aksi yang memerlukan respon cepat dari pemainnya. *Game* ini dibuat seolah-olah pemain berada dalam suasana didalamnya.

Adventure: Genre ini menitikberatkan pada eksplorasi secara luas segala aspek yang ada untuk memecahkan misteri. Gaya pemainnya melibatkan pengumpulan sesuatu yang nantinya digunakan untuk menjawab teka-teki. *MMORPG* (*Massively Multi-player Online Role Playing Game*): Jenis *game* ini dimainkan secara *online*. *Game* ini dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang dan dapat dimainkan bersama dalam satu dunia virtual.

Puzzle: Jenis *game* ini berfokus pada proses pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, ataupun melewati labirin.

Racing: Genre *game* ini memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk dapat memilih kendaraan yang diinginkan dan memberikan efek mengemudi kendaraan seperti aslinya.

Shooter: Pada genre ini, pemain harus memiliki koordinasi mata dan tangan, Kecepatan reflek, serta timing yang sesuai. Inti dari jenis *genre* ini adalah tembak-tembak untuk menghancurkan lawan.

Simulation: Jenis genre ini menggambarkan dunia didalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata. *Game online* jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan dengan mengutamakan dana yang terbatas.

Sport: Jenis *game* ini tentunya seputar olahraga yang dimainkan di PC. *Game* ini diusahakan *realistik* mungkin seperti kondisi olahraga biasanya walau kadang ada yang menambah unsur fiksi.

Strategy: *Genre game* memerlukan keahlian berfikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Pemain strategi *game* melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih ke depan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan *game action*.

Faktor-faktor yang menyebabkan Game menarik perhatian Anak-anak :

Game nya variatif, *Game console* menawarkan banyak *game* menarik bervariasi, mulai dari *game* bernuansa quest, adventure, hingga simulasi. *Game-game* tersebut disajikan dengan gambar-gambar dan warna yang menarik, serta dilengkapi dengan suara dan musik yang seru. Terkadang, ada juga *game* yang dikemas dengan teknologi tinggi dan sound effect yang megah. Tertarik pada hal yang baru. Melalui permainan *game*, anak-anak akan semakin tertarik untuk mencoba hal-hal baru.

Seru, Selain menghibur, dalam *game* biasanya terdapat target yang harus dilawan atau dibunuh. Inilah yang semakin membuat anak-anak penasaran dan tidak mau berhenti main jika targetnya belum selesai ia kalahkan. Sebagai pelarian. Kehadiran *game* yang begitu booming ternyata sering dijadikan sebagai pelarian bagi anak-anak yang sedang tertekan atau depresi. Di kala suasana hati sedang tidak enak akibat tertimpa suatu masalah, anak-anak akan berpaling ke *game* untuk menghibur diri. Unsur kepahlawanan. Anak-anak biasanya menyukai figur atau sosok pahlawan yang dijadikan idola (Ayu Rini, 2011).

Dampak Bermain Game:

Dampak positif: Bermain *game* bagi pelajar merupakan hal yang pasti dilakukan oleh semua pelajar, Maupun itu pria atau wanita, *game* adalah sarana untuk senang atau menghabiskan waktu. Terkadang orang tua berfikir bahwa bermain *game* adalah hal yang merugikan bahkan membuang-buang waktu. Tetapi ada keuntungan dibalik bermain *game*. Ada banyak jenis *game* yang dimainkan oleh anak-anak khususnya para pelajar. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, visual *game* kini merajadi setiap layar komputer pelajar. Visual *game* yang menampilkan grafik gambar tiga dimensi membuat gambar terlihat lebih real. Kemudian visual *game* juga menampilkan warna-warna yang mencolok untuk menunjang grafik gambar yang ditampilkan, sehingga proporsi gambar pada visual *game* sudah dipastikan nyaris sempurna untuk disandang dan dinikmati oleh mata-mata pemainnya sebagai kepuasan dalam bermain.

Ragam jenis visual *game* pun menawarkan hal-hal yang membuat pemainnya penasaran untuk memainkannya. Hal-hal inilah yang membuat visual *game* menjadi hal yang paling menarik dan teman terbaik untuk menghabiskan waktu bersama. Keasikan dalam bermain dengan visual *game* membuat persepsi khususnya orang tua terhadap visual *game* menjadi sedikit buruk. Tak sedikit orang tua yang menganggap bahwa bermain visual *game* menimbulkan dampak yang buruk bagi pemainnya, karena hilangnya waktu belajar yang baik dan sebagainya. Kosakata. Bermain *game* merupakan salah satu cara lain berinteraksi juga. Dua macam interaksi yang biasanya terdapat pada *game* adalah interaksi satu arah untuk berbagai *game* offline dan interaksi dua arah bagi *game* online. Cara-cara bermain *game* dan interaksinya secara tidak langsung membuat penambahan dan pelatihan kosakata pada pelajar, khususnya pada *game* online yang menawarkan interaksi sesama pemain namun berbeda negara yang membuat

pelajar sedikit demi sedikit mempelajari bahasa asing.

Strategi. Pada beberapa *game* yang khususnya *game* yang membutuhkan strategi khusus dalam permainannya, membuat pelajar melatih kemampuannya berstrategi. Selain itu pula pelajar mampu mengambil keputusan dan juga bernegosiasi. Konsentrasi Hal ini yang paling utama membuat orang tua kita berteriak hanya untuk memanggil nama kita dan membuat kita beranjak dari *game* itu. Konsentrasi merupakan hal yang sangat diperlukan dalam setiap *game* dengan jenis apapun itu, terkadang konsentrasi yang dibentuk dalam bermain *game* lebih besar dibanding dengan konsentrasi yang dibentuk ketika pelajar sedang belajar. Hal ini disebabkan karena konsentrasi yang dibentuk oleh pelajar terfokus oleh *game* yang sedang ia mainkan dengan mengenyampingkan hal-hal lainnya. Mengurangi Kepikunan. Percaya tidak percaya hal ini memang terjadi. Dengan gaming, pelajar dapat mengurangi risiko kepikunan dini karena bermain *game* menuntut otak pelajar bekerja terus menerus secara sistematis sehingga risiko kepikunan dini dapat dihindari bagi pelajar. Melatih koordinasi mata, tangan dan skill motorik. Koordinasi merupakan hal paling penting dalam bermain *game*. Koordinasi mata, tangan dan skill motorik lah yang bekerja terus menerus ketika pelajar bermain *game*. Mata yang terus mengawasi dan mengikuti jalannya permainan, tangan yang memainkan semuanya disertai dengan skill motorik yang bekerja beriringan. Time Management. Sebenarnya time management yang baik itu juga bisa didapat oleh pelajar ketika dia bermain *game*. Pelajar dituntut dapat membagi waktunya dengan sebaik mungkin untuk bermain *game*, belajar dan juga melakukan hal-hal lainnya. Namun, memang sebagian pelajar sedikit susah untuk mendapatkan time management yang baik untuk dirinya sendiri. Maka dari itu time management merupakan manfaat yang paling susah didapatkan oleh pelajar namun jika pelajar dapat merasakan manfaat yang satu ini, dijamin

dia adalah orang yang smart (Ayu Rini, 2011).

Dampak Negatif: Menimbulkan adiksi (kecanduan) yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool*/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*. Mendorong melakukan hal hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dan masih banyak lagi. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*. Berbicara kasar dan kotor. Biasanya hal ini terjadi akibat emosi para pemain *game online* yang tidak bisa menahan diri sehingga mengucapkan kata-kata kotor atau tidak sopan. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari). Pemborosan. Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold/poin*/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah. Suka bolos sekolah. Sering anak-anak bolos sekolah dan pergi

ke tempat penyewaan *game* atau warung internet bersama teman-temannya. Prilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran. Motivasi belajar menurun. Akibat kerajinan bermain *game*, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, dan mengerjakan PR. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan anak menjadi malas dalam segala hal, prestasi anak disekolah juga menurun (Ayu Rini, 2011).

Pengaruh media massa pada perkembangan anak menurut Wong(2009):

Pengaruh media pada perkembangan anak terdiri dari : materi bacaan, Film, televisi dan komputer/*internet*. Media Bacaan: Buku, koran majalah adalah bentuk media massa paling tua. Salah satu jenis bacaan yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu buku komik. Buku komik tampak relatif tidak berbahaya pada mayoritas anak dan mungkin menguntungkan. Film: Film yang tidak terikat erat pada kenyataan dan sering menggambarkan berbagai perilaku yang disetujui secara sosial mungkin memberi kontribusi pada sistem nilai anak dan memberi kesempatan untuk pembelajaran sosial yang diinginkan. Televisi: Media dengan dampak paling besar pada anak saat ini adalah televisi, yang telah menjadi salah satu agens penting pensosialisasi paling penting dalam kehidupan anak kecil. Komputer/*Internet*: Penggunaan komputer baik diruang kelas dan di rumah telah mempengaruhi pembelajaran dan perkembangan di masa kanak-kanak. Komputer menawarkan keuntungan pembelajaran interaksi dan koordinasi mata dan tangan. Meskipun teknologi komputer telah meningkatkan banyak bentuk pembelajaran dan rekreasi, terdapat potensi bahaya untuk anak.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *deskriptif korelasi* yaitu untuk mengetahui hubungan bermain *game online*

dengan motivasi belajar pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*.

Populasi adalah seluruh siswa/i kelas II, III, IV, dan V di SD N 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan tahun ajaran 2016/2017, yang berjumlah 117 siswa. Sampelnya adalah siswa/i kelas II, III, IV, dan V yang berjumlah 54 orang.

Teknik pengumpulan data, yang digunakan adalah kuesioner, 10 pertanyaan bermain game online dan motivasi belajar dengan menggunakan skala likert. Skala Pertanyaan dengan pilihan Selalu, Sering, Kadang-kadang, Tidak Pernah, dengan pengisian checklist (✓).

Pengumpulan Data, Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada responden dimana data yang diambil terlebih dahulu diberikan informasi tentang apa saja yang harus dilakukan baru dijelaskan tentang cara pengisiannya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner pada responden.

Penelitian dilakukan pada tanggal 7 juni sampai 10 juni tahun 2017 dengan cara peneliti mendatangi responden kelas II, III, IV dan V SD N 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Variabel Independen, Bermain Game Online pada Anak adalah Game online merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video, dan **Variabel Dependen**, Motivasi Belajar pada Anak adalah belajar harus diberi motivasi dengan cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

Teknik Pengolahan Data, Menggunakan sistem komputerisasi dengan beberapa

tahap diantaranya : *Editing, Coding, Scoring, Data Entry, Tabulasi, Processing*. Analisa *univariat* bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian, yang disajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi dan presentase.

Analisa *bivariat* dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan. Analisis hasil uji statistic menggunakan *Chi-Square* test.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Bermain Game Online pada anak.

| Bermain Game Online | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------------|-----------|----------------|
| Kecanduan | 24 | 44,4 |
| Tidak Kecanduan | 30 | 55,6 |
| Total | 54 | 100 |

Berdasarkan tabel 1 dapat ditunjukkan bahwa lebih dari separoh yaitu 55,6% anak tidak kecanduan bermain *game online*.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Motivasi Belajar pada anak.

| Motivasi Belajar | Frekuensi | Persentase (%) |
|----------------------|-----------|----------------|
| Motivasi Baik | 27 | 50 |
| Motivasi Kurang | 19 | 35,2 |
| Motivasi Kurang Baik | 8 | 14,8 |
| Total | 54 | 100 |

Berdasarkan tabel 2 dapat ditunjukkan bahwa separoh yaitu 50% anak memiliki motivasi baik dalam belajar.

Tabel 3 Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak
Motivasi Belajar Pada Anak

| Bermain Game Online | Baik | | Sedang | | Kurang Baik | | Jumlah | | p value |
|------------------------|-----------|------------|-----------|--------------|-------------|--------------|-----------|-------------|--------------|
| | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| Kecanduan | 0 | 0% | 17 | 70,8% | 7 | 29,2% | 24 | 100% | |
| Tidak Kecanduan | 27 | 90% | 2 | 6,7% | 1 | 3,3 | 30 | 100% | 0,000 |
| Jumlah | 27 | 50% | 19 | 35,2% | 8 | 14,8% | 54 | 100% | |

Berdasarkan tabel 3 ditunjukkan bahwa dari sebanyak 24 responden, anak yang kecanduan bermain *game online* yang memiliki motivasi belajar baik adalah 0%, dan anak yang kecanduan bermain *game online* yang memiliki motivasi belajar sedang adalah 70,8% sedangkan anak yang kecanduan bermain *game online* yang memiliki motivasi belajar kurang baik adalah 29,2%.

Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai *p value* = 0,000, nilai α = 0,05 jika dibandingkan $p < \alpha$ maka dapat disimpulkan adanya hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan Tahun 2017.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game online* tidak hanya memiliki efek yang negatif saja pada motivasi belajar, *game online* juga memiliki efek positif terhadap motivasi belajar siswa, ini semua dapat dilihat dari motivasi belajar siswa tersebut berada dalam rentang sedang. Initanya motivasi tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah.

B. PEMBAHASAN

Bermain Game Online, Bermain *game online* di SDN 50 bahwa lebih dari separoh yaitu 55,6% anak tidak kecanduan bermain *game online*. Hasil penelitian ini diperkuat oleh peneliti yang dikemukakan oleh Jannah tahun 2015, hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasi terhadap bimbingan dan konseling. Didapatkan hasil uji univariat lebih dari separoh yaitu 68,96% anak tidak kecanduan *game*.

ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama pada tahun 2016, tentang hubungan kecanduan bermain *game online* pada smartphone terhadap motivasi mahasiswa. Didapatkan hasil univariat sebanyak 47,17% mahasiswa terindikasi kecanduan bermain *game online* pada smartphone.

Hasil diatas sesuai dengan teori dikemukakan oleh Hanson (dalam Wibowo, 2009) *game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya. *Game online* merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Gunter, 1998).

Menurut asumsi peneliti lebih dari separoh 55,6% anak tidak kecanduan bermain *game online*, dapat dilihat dari anak yang menjawab kuesioner kebanyakan memilih alternatif jawaban kadang-kadang yaitu terdapat pada pertanyaan nomor 9, Saya bermain *game online* setiap hari. Jadi pada penelitian ini anak tidak setiap hari melakukan *game online* karena kemungkinan anak memiliki aktivitas yang lain seperti private dan pekerjaan lainnya.

Motivasi Belajar, Motivasi belajar pada anak sebanyak separoh yaitu 50% anak memiliki motivasi baik. Hasil penelitian ini diperkuat oleh peneliti yang dikemukakan oleh Jannah tahun 2015, hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasi terhadap bimbingan dan konseling. Didapatkan hasil uji

univariat lebih dari separoh yaitu 63,2% anak mempunyai motivasi belajar tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama pada tahun 2016, tentang hubungan kecanduan bermain *game online* pada smartphone terhadap motivasi mahasiswa. Didapatkan hasil univariat sebanyak 61,7% mahasiswa terindikasi motivasi mahasiswa meningkat 30,2%.

Hasil diatas sesuai dengan teori dikemukakan oleh Sardiman A.M 2006, Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penambahan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Djamarah (2002 : 20), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal didalam diri seseorang, dorongan internal atau disebut intrinsik dimana apabila pelajar memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, maka pelajar tersebut akan mengutamakan sekolah dibandingkan yang lain, karena bagi mereka belajar merupakan suatu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sedangkan dorongan eksternal atau disebut ekstrinsik dimana pelajar memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya, sehingga belajar bukan merupakan kegiatan sehari-hari. Menurut A.Tabrani R (1994:121), motivasi belajar siswa atau motivasi belajar dalam belajar, yaitu bahwa belajar harus diberi motivasi dengan cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

Menurut asumsi peneliti separoh 50% anak memiliki motivasi baik dalam belajar, dapat dilihat dari anak yang menjawab kuesioner kebanyakan memilih alternatif jawaban sering yaitu terdapat pada pertanyaan nomor 2 dengan Saya datang tepat waktu kesekolah. Pada penelitian ini responden yang memiliki motivasi baik ditandai dengan anak memiliki kedisiplinan tinggi seperti ia tepat waktu kesekolah.

Hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak,

Bahwa dari sebanyak 24 responden, anak yang kecanduan bermain *game online* yang memiliki motivasi belajar baik adalah 0%, dan anak yang kecanduan bermain *game online* yang memiliki motivasi belajar sedang adalah 70,8% sedangkan anak yang kecanduan bermain *game online* yang memiliki motivasi belajar kurang baik adalah 29,2%.

Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai p value = 0,000, nilai α = 0,05 jika dibandingkan $p < \alpha$ maka dapat disimpulkan adanya hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan Tahun 2017.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh peneliti yang dikemukakan oleh Jannah tahun 2015, hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasi terhadap bimbingan dan konseling. Didapatkan hasil uji uji statistik 0,015 dapat disimpulkan hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasi terhadap bimbingan dan konseling.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Angela tahun 2013, pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Samarinda Iilir. Didapatkan hasil uji 0,003 dapat disimpulkan adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Samarinda Iilir.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama pada tahun 2016, tentang hubungan kecanduan bermain *game online* pada smartphone terhadap motivasi mahasiswa. Didapatkan hasil statistik 0,022 dapat disimpulkan ada hubungan hubungan kecanduan bermain *game online* pada smartphone terhadap motivasi mahasiswa.

Hasil diatas sesuai dengan teori Angela tahun 2013, tentang Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik.

Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas *internet* seperti komputer, *laptop*, *handphone* (HP), dan *tab*. Teknologi elektronik yang sedang *trend* dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau siswa yaitu *game online*.

Menurut A.N (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Menurut asumsi peneliti, terjadinya motivasi belajar sedang pada anak bukan hanya kebiasaan anak meniru lingkungan mereka dan terpaparnya dengan *game online* saja, terdapat banyak hal yang mempengaruhi motivasi belajar pada anak. Faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berhubungan dengan cita-cita dan aspirasi, kemampuan siswa, kondisi siswa. Sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan kondisi lingkungan belajar: lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga.

Dalam penelitian ini peneliti tidak mengelompokkan anak yang bermain *game online* sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada anak. Anak yang memiliki anggota keluarga yang harmonis, suasana rumah yang tenang, dukungan dengan pengertian dari orang tua, kebiasaan-kebiasaan yang baik

dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi belajar pada anak.

C. KESIMPULAN

Lebih dari separoh 55,6% anak tidak kecanduan bermain *game online*, di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Separoh 50% anak memiliki motivasi belajar baik di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Ada hubungan yang signifikan (nilai *p value* = 0,000) antara *game online* dengan motivasi belajar pada anak di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, A. (2009). *Mengenal Macam-macam Game*. <http://www.anneahira.com/macam-macam-gamers.htm> diunggah tanggal 20 oktober 2011
- A.Tabrani. R (1994). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Barbara, Kozier. 2011. *Fundamental Keperawatan, Konsep dan praktik*, Edisi 7, Vol 1.EGC. Jakarta
- Dara Malahayati, 2012. *Hubungan kebiasaan bermain Video Game dengan Motivasi belajar Pada anak usia sekolah*. Jakarta
- Dimiyati., & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B, 2002. *Psikologi Belajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta
- Ejournal ilmu komunikasi, volume 1, Nomor 2, 2013: 532-544
<http://google.com/.htm//pentingnya-motivasi-dalam-pengajaran.html> di akses pada 7 desember 2015
- Hidayat, A.A. 2009. *Pengukuran Motivasi*. Diakses dari <http://dr-suparyanto.blogspot.com./2010/2009/konsep-motivasi.html>. Tanggal akses 15 November 2013.
- Hulock B, Elizabeth, 1978. *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta

- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia: Jakarta
- Notoatmodjo, S. (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. (2013). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam & Efendi, Ferry. (2008). *Membangun Motivasi*, CV Ghyyas Putra, Semarang
- Potter & Perry. (2009). *Keperawatan Fundamental*, Buku 1, Edisi 7. Salemba Medika. Jakarta
- Santrock. John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi 11, Jilid 1. PT.Gelora Aksara Pratama. Jakarta
- Sardiman. A.M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, D. (2013). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Waluyo, H.F. (2004). *Game Online dan kecanduan*. Diambil 19 Maret 2014 dari <http://waluyohajari.wordpress.com>
- Wong, Donna. L. 2009. *Buku ajar Keperawatan Pediatrik*. Edisi 6. EGC. Jakarta
- Wong, Donna. L. 2003. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Edisi 4. EGC. Jakarta
- Young, K.S., & Abreu, C.N.D. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: JohnWiley & Son