

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. MOTIVASI BELAJAR

A. 1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu sebelumnya (Uno, 2007:1).

Menurut Mc.Donald Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dari seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Sardiman (2011:75) motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan dan mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

James O. Whittaker mengemukakan bahwa motivasi adalah kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk

bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut. Menurut Margon motivasi bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi, ketiga hal tersebut ialah keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*motivated behavior*), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (*goals or end of such behavior*) (Soemanto & Westy, 2006).

Dari beberapa definisi di atas, dapat diketahui bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemampuan untuk melakukan sesuatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Tujuan adalah sesuatu yang hendak dicapai oleh suatu perbuatan yang pada gilirannya akan memuaskan kebutuhan individu. Adanya tujuan yang jelas dan disadari akan mempengaruhi kebutuhan, dan ini akan mendorong timbulnya motivasi.

Motivasi memiliki dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*) dan komponen luar (*outer component*). Komponen dalam ialah perubahan di dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas, ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Jadi, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang hendak dipenuhi, sedangkan komponen luar adalah tujuan yang hendak dicapai (Hermalik, 2007:174).

Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Pernyataan ahli tersebut, dapat diartikan bahwa yang dimaksud tujuan adalah sesuatu yang berada di luar diri manusia sehingga kegiatan manusia lebih terarah karena seseorang akan berusaha

lebih semangat dan giat dalam berbuat sesuatu. Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang diklasifikasikan sebagai berikut: (1) seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu, dan (2) apabila seseorang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut (Uno, 2007:8).

A.2. Pengertian Belajar

Menurut James O. Wittaker "*Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*". "Belajar adalah sebagian proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman". Cronbach memberikan definisi: "*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*". Dengan "belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman". Howard L Kingsley "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*". Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan (Soemanto & Westy, 2006:104).

Good dan *Brophy* menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (belajar). Pendapat senada juga dikemukakan oleh *Gallowy* yang menyatakan belajar sebagai suatu perubahan perilaku seseorang yang relatif cenderung tetap sebagai

akibat adanya penguatan ini, dapat terjadi apabila dalam proses belajar mengajar, siswa diberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya. Dari kedua pandangan diatas, terungkap bahwa belajar adalah perolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relative menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu obyek (pengetahuan), atau melalui suatu penguatan dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar (Uno, 2007:15).

James mengatakan bahwa belajar adalah sebagai suatu proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengamatan (Djamarah, 2008).

Crombach mengatakan bahwa belajar adalah sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari suatu pengamatan (Djamarah, 2008). Slameto mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatan individu dalam interaksi dengan lingkungan (Djamarah, 2008).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut *kognitif, afektif, dan psikomotor*.

A.3. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Djamarah (2008) ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar:

1. Perubahan yang Terjadi Secara Sadar

Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

2. Perubahan dalam Belajar Bersifat Fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses berikutnya.

3. Perubahan dalam Belajar Bersifat Positif dan Aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

4. Perubahan dalam Belajar Bukan Bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam pengertian

belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

5. Perubahan dalam Belajar Bertujuan atau Terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Menurut Slameto (2013) ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar meliputi:

1. Perubahan terjadinya secara sadar, berarti seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa menurut Djamarah (2008) ciri-ciri belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar ,perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, sedangkan menurut Slameto (2013) Perubahan terjadinya secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif , perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

A.4. Definisi Motivasi Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan unsur jiwa raga. Belajar tidak akan pernah dilakukan tanpa adanya dorongan yang kuat, baik itu dari dalam dan luar individu itu sendiri. Faktor lain yang mempengaruhi aktivitas belajar seseorang adalah motivasi. Motivasi mempunyai peranan yang

penting dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada orang yang melakukan aktivitas belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan untuk belajar (Djamarah, 2008:118).

Menurut Sardiman (2011:75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subyek belajar itu tercapai.

Menurut Winkel (2012:59) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor interinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor eksterinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat (Uno, 2007:23).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu kekuatan mental (dorongan) untuk melakukan kegiatan atau usaha dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Adanya motivasi yang baik dalam belajar seseorang akan mewujudkan hasil belajar yang baik.

A.5. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Menurut Djamarah (2008) dalam macam-macam motivasi hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”.

1. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Perlu ditegaskan, bahwa anak didik yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu.

Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan, yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi, motivasi

intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*).

Motivasi ekstrinsik tidak selalu buruk akibatnya. Motivasi ekstrinsik sering digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian anak didik atau karena sikap tertentu pada guru dan orang tua. Baik motivasi ekstrinsik yang positif maupun motivasi ekstrinsik yang negatif, sama-sama mempengaruhi sikap dan perilaku anak didik.

Secara garis besar motivasi dapat dibagi menjadi 2, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

1. Motivasi Intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat atau keingintahuan. Konsep motivasi intrinsik mengidentifikasi tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu, apabila ia menyenangi kegiatan itu, maka termotivasi untuk melakukan kegiatan itu. Jika seseorang menghadapi tantangan dan merasa yakin dirinya mampu, maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukan kegiatan tersebut.

2. Motivasi Ekstrinsik, yaitu motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal (Uno, 2007).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa menurut Djamarah (2008) motivasi dibagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik dimana motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

A.6. Peran Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain (Uno, 2007:27-29) :

1. Peran motivasi dalam penguat belajar

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

2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitanya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari itu setidaknya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya.

3. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar.

A.7. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar akan ditemukan anak didik yang malas berprestasi dalam belajar. Sedangkan anak lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan, seorang atau dua orang anak didik dengan santainya di kursi mereka dengan yang tidak tertuju pada pelajaran yang sedang dipelajari. Sedikitpun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan mendengarkan pelajaran guru dan mendengarkan tugas-tugas yang diberikan.

Berikut ini merupakan fungsi motivasi dalam belajar, antara lain (Djamarah, 2008) :

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangkah untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dielajari. Sesuatu yang akan dipelajari itu akhirnya akan mendorong anak didik untuk belajar dalam rangkah mencari tahu. Anak didikpun mengambil sikap sesuai dengan minat terhadap suatu obyek. Disini anak mempunyai keyakinan

dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong kearah sejumlah perbuatan dalam belajar. Jadi, motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik lakukan dalam rangkai belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang mengambil sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan, yang kemudian berubah menjadi bentuk gerakan psikofisik. Disini anak didik sudah melakukan aktifitas belajar dengan segena jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga cenderung mengarah pada kemauan untuk belajar.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat memilih perbuatan mana yang harus dilakukan dan perbuatan mana yang harus ditinggalkan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicari. Sesuatu yang akan dicari itu merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi pada anak didik untuk belajar tekun. Segala sesuatu yang dapat mengganggu pikirannya dan konsentrasinya akan diusahakan disingkarkan jauh-jauh. Itulah peranan motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan anak diddik dalam belajar.

Menurut Sardiman (2011:85) ada tiga fungsi dari motivasi:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Hermalik (2007:175) fungsi motivasi adalah

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul satu perbuatan seperti belajar.
2. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar merupakan suatu pendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, suatu penggerak perbuatan dan sebagai pengarah perbuatan yang diinginkan.

A.8. Ciri – Ciri Motivasi Belajar

Orang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut, berikut ini akan diuraikan beberapa pendapat tentang ciri-ciri dalam motivasi belajar:

Menurut Uno (2007:23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
2. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
3. Adanya penghargaan dalam belajar
4. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga dapat memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Sardiman (2011:83) motivasi yang ada pada diri seseorang itu memiliki ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari motivasi belajar adalah anak tekun dalam mengerjakan tugas belajar yang diberikan padanya, menghargai waktu belajar, senang belajar mandiri, menciptakan suasana kondusif dilingkungan anak belajar, menunjukkan minat

yang mendalam dalam belajar, senang mengerjakan tugas serta rajin mencari masalah atau tugas dan mencari pemecahan masalah.

A.9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dalam Dimiyati & Mujiono (2006:97) adalah sebagai berikut:

1. Cita-cita aspirasi seseorang

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil, seperti keinginan belajar berjalan, makan-makanan yang lezat, dapat membaca, dapat bernyanyi dan lain-lain. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan untuk berbuat, dan kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan.

2. Kemampuan seseorang

Keinginan seseorang perlu diikuti dengan kemampuan atau kecakapan dalam mencapainya. Kemampuan seseorang akan memperkuat motivasi untuk melakukan tugas-tugas perkembangannya.

3. Kondisi seseorang

Kondisi seseorang yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seseorang yang sedang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya seseorang yang sakit akan sulit belajar. Seseorang yang marah-marah akan sulit memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Sebaliknya setelah seseorang itu sehat akan mengejar

ketinggalan pelajaran, dengan kata lain, kondisi jasmani dan rohani seseorang berpengaruh pada motivasi belajar.

4. Kondisi lingkungan seseorang

Lingkungan dapat berupa keadaan alam, lingkungan keluarga, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakat. Sebagai anggota masyarakat maka seseorang dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Kondisi lingkungan sekolah yang sehat, kondisi rumah yang sehat, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi kualitasnya. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5. Unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Seseorang memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan karena adanya pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan yang berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya yang berupa surat kabar, majalah, radio, televisi dan film semakin menjangkau, semua lingkungan tersebut mendinamiskan lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan teori motivasi belajar dari Sadirman yang berbunyi “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subyek belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar

dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subyek belajar itu tercapai” (Sardiman, 2011:75). Untuk indikator penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah ciri-ciri motivasi belajar dari Sadirman yang berbunyi “ 1) Tekun menghadapi tugas, 2) Ulet menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) dapat mempertahankan pendapatnya, 6) Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu, 7) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Pada indikator yang akan digunakan ini peneliti hanya mengambil 6 dan 7 ciri-ciri motivasi belajar yang disampaikan Sadirman, yaitu cepat nosan pada tugas-tugas yang rutin, karena dalam proses belajar membutuhkan ketekunan, dan jika ia tekun dalam belajar maka akan mengulang beberapa tugas terus menerus, jika motivasi belajarnya tinggi ia harus siap dengan kegiatan belajar yang rutin dan tidak mudah bosan sehingga kelangsungan belajarpun terjamin.

B. GAME ONLINE

B.1. Pengertian *Game Online*

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* bisa berupa *konsol*, *handheld*, bahkan *game* juga ada ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreasing atau menghilangkan rasa

jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang.

Menurut Munajjid Al (2016) *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dalam komputer atau *vidio games*, dapat bermain sendiri maupun bermain bersama melalui internet ataupun sistem jaringan.

Game menurut Neumann & Morgenstern dalam Arizona & Galih (2013) yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan.

Senada dengan pendapat di atas Adams & Rollings (2010) juga mengemukakan *game Online* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN, Internet ataupun yang lainnya). *Game Online* juga merupakan fasilitas permainan digital yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain. permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan *internet*, melalui komputer, *laptop*, *handphone*, dan *tab*.

Dari beberapa definisi di atas, bahwa *game online* adalah aktivitas yang yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan *internet*, melalui komputer, *laptop*, *handphone*, dan *tab*.

B.2. Jenis – Jenis *Game Online*

Game Online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian *game online*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *lag* dan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis, sehingga dibuat *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks - teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Bartle, 1990; Bruckman, 1992; Curtis, 1996).

Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir - akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Macam-macam permainan *web based game* dengan format yang lebih modern, grafis

diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif adalah sebagai berikut:

1) *Line Let's Get Rich*

Let's Get Rich adalah sebuah permainan *board game* yang hampir sama dengan permainan *Monopoly* yang diterbitkan oleh *publisher Naver Japan*. Tipe permainan seperti ini memang sangatlah cocok untuk siapa saja, selain aplikasi *LINE* sendiri memang aplikasi yang tidak begitu berat pada perangkat *smartphone*, tentu saja *Let's Get Rich* dapat semakin tersebar luas untuk berbagai kalangan. Hanya dengan mengocok dadu, maka setiap pemain dapat berpetualang secara bebas bersama teman-teman.

Let's Get Rich adalah sebuah paduan antara *Monopoly* dan modernisasi. Pemain dapat menikmati sensasi berkeliling dunia dan membangun perumahan-perumahan elit yang ada di berbagai penjuru. Pemain bisa mengambil apa saja yang ada di dalam permainan, semakin banyak semakin baik. Hanya dengan mengocok dadu, maka semua properti bisa diraih. Pemain dapat menggunakan kartu karakter, ditambah dengan sedikit keberuntungan maka pemain akan menjadi sangat kaya raya.

Kesimpulan dari permainan *Let's Get Rich* adalah permainan ini adalah perpaduan antara permainan *monopoly* dengan penjuru dunia modernisasi dengan mengocok dadu tiap pemain dapat berpetualang bebas dan membangun property elit di seluruh dunia dengan menggunakan kartu karakter ditambah faktor keberuntungan pemain bisa menjadi kaya raya.

2) *Clash of Clans*

Sebuah *game* Strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, *trophy*, *elixir* dan *dark elixir*, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye *pseudo* di mana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik *goblin*.

Pasukan dibagi menjadi *Tier 1* terdiri dari Barbarian, Pemanah dan *Goblin*, *Tier 2* Barbarian King, Archer Queen, dan Grand Warden Terdiri dari *Giants*, *Wall Breakers* (kerangka yang membawa bom), Balon (*Wall Breaker* dalam balon udara panas yang menjatuhkan bom-bom), dan *Wizards*, *Tier 3* Terdiri dari *Dragons*, *Healer*, *PEKKA*, *Baby Dragon*, dan *Miner*. , Pasukan *Dark Elixir* Terdiri dari *Minion* (yang menyerupai imp terbang), *Hog Riders*, *Valkyrie*(mitologi), *Golem*, *Witches*, *Lava Hounds*, dan *Bowler* dan *Heroes* terdiri dari. Pahlawan yang abadi dan hanya dilatih sekali. Mereka dipanggil oleh altar, bukan dilatih di barak seperti tentara lainnya.

Untuk mendapatkan dan menyimpan *gold* dan *elixir*, pemain harus membangun *gold mine* serta *gold Storage* dan *Elixir collector* serta *Elixir Storage*. *Elixir* digunakan untuk melatih pasukan baru, melakukan penelitian di laboratorium untuk meningkatkan kekuatan pasukan, untuk membangun dan meningkatkan bangunan tertentu, sebagian besar berkaitan dengan bangunan yang digunakan dalam menyerang basis pemain lain. Emas digunakan untuk membangun bangunan pertahanan dan untuk meningkatkan *Town Hall*, yang

memungkinkan akses ke lebih banyak bangunan dan tingkat yang lebih tinggi untuk bangunan yang ada. Ada sejumlah bangunan yang tersedia bagi pemain untuk membela komunitas mereka, termasuk *Mortar*, *Cannon*, *Bomb*, *Archer Tower*, *Wizard Tower*, hingga *Giant Bomb*. Pemain juga dapat membangun wall yang dapat ditingkatkan kekuatannya, tergantung level yang dicapai. Perang *Clan*, Komponen utama *gameplay* dari *Clash of Clans* adalah Pertempuran *clan* melawan *clan* lain. Pemimpin *clan* (*leader*) dan wakil pemimpin (*Co-leader*) bisa mulai perang melawan *clan* lainnya. Setiap *clan* kemudian diberi satu "hari persiapan" dan satu "hari perang". Ketika seorang pemain menyerang anggota dari *clan* lawan, mereka menerima bintang berdasarkan jumlah kerusakan yang mereka sebabkan. Setiap pemain dibatasi pada dua serangan setiap kali perang, dan tim yang paling banyak mengumpulkan bintang di akhir hari perang dinyatakan menang, dan pemain menerima bonus rampasan perang jika dia menggunakan serangan mereka dalam perang dan memenangkan setidaknya satu kali perang, dan setiap hasil dari perang tersebut harta (*gold* dan *elixir* tersebut akan di simpan di *clan castle*).

Preparation Day atau Hari Persiapan, Setelah *Clan War* distart oleh *Leader* atau *Co-leader* dan menentukan jumlah pemain dan siapa saja pemain yang ikut serta ,maka Anda dan *Clan* Anda akan memiliki 23 jam untuk mempersiapkan pertempuran yang akan dihadapi. Selama waktu ini, Anda dapat membuat penyesuaian pada *base* dan pasukan penjaga atau isi dari *Clan Castle*. Sebelum pertempuran dimulai, Anda dapat mengubah tata letak dari *Base War* terkuat

sesuai keinginan anda dan mengisi pasukan *Clan Castle* anggota Anda, Anda juga bisa melihat setiap *base clan* lawan saat *preparation day*.

Battle Day atau Hari Pertempuran, Ketika 23 jam *Preparation Day* telah berlalu, *clan* Anda harus siap untuk strategi penyerang untuk mendapat kemenangan. Setiap pemain diberi jatah menyerang dua kali selama *Battle Day*, sehingga anda dan anggota *clan* anda harus mendapat bintang setiap kali melakukan serangan. Pada akhir perang, *Clan* yang menghasilkan paling banyak bintang dari seranganlah yang memenangkan *Clan War*. Jika kedua klan mendapat bintang yang sama (*draw*) maka kemenangan akan dihitung dari total kerusakannya.

Gems, Selain emas dan elixir, permainan juga menggunakan *gems* sebagai mata uang. *Gems* diberikan saat mencapai tonggak tertentu, menyelesaikan prestasi dan secara acak diberikan ketika membersihkan rintangan tertentu di kompleks. Namun cara utama untuk memperoleh permata adalah melalui pembelian dalam aplikasi dengan menggunakan uang dunia nyata. *Gems* dapat digunakan untuk mempercepat setiap aspek dari permainan, seperti waktu konstruksi pelatihan pasukan penelitian laboratorium. Mereka juga dapat digunakan untuk membeli lebih banyak sumber daya dan pembangun. *Gems* dapat di peroleh dengan cara membersihkan sampah – sampah (batu, pohon, semak, dan kayu) yang muncul sendiri ke area *village*, yaitu dengan menggunakan *elixir*. Kadang kala, *Gem Box* yang berisi banyak gem muncul ke area *village*.

Kesimpulan dari permainan ini adalah permainan clah of clans membutuhkan strategi pemain membangun komunitas, melatih pasukan dan

menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dimana emas digunakan untuk membangun bangunan pertahanan dan untuk meningkatkan *Town Hall*, yang memungkinkan akses ke lebih banyak bangunan dan tingkat yang lebih tinggi untuk bangunan yang ada *ditrophy*, *elixir* dimana *Elixir* digunakan untuk melatih pasukan baru, melakukan penelitian di laboratorium untuk meningkatkan kekuatan pasukan, untuk membangun dan meningkatkan bangunan tertentu, sebagian besar berkaitan dengan bangunan yang digunakan dalam menyerang basis pemain lain, *dark elixir*, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye *pseudo* di mana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik *goblin*.

3) *Zenonia 5*

Salah satu RPG *Online* terbaik dan terbaru yang dirilis oleh *Gamevil*. Alur cerita dalam *game* ini tidak berbeda jauh dengan seri sebelumnya. Anda sang jagoan berhak memilih salah satu dari 4 macam *character* yang tersedia, kemudian menyelamatkan dunia dari tangan Iblis. Dalam *game* ini juga terdapat *mode* PVP yang sangat menantang tentunya. Untuk membantu *character* anda semakin kuat dan membuat anda menjadi pemain profesional, berikut saya share tips dan triknya.

Rekomendasi Kelas Karakter :

1. Kelas terbaik untuk *mode* PvP : CON *Berserker* dan CON *Paladin*.
2. Kelas terbaik untuk *mode* PvE : INT *Wizard* dan STR *Paladin*.

3. Kelas terbaik untuk *mode* normal (menyelesaikan *game*) : 2 STR 1 CON
Paladin .

4. Kelas terbaik untuk PvP dan PvE : EVA *Mechanic* dengan *Full EVA item*.

Tips Cepat Mendapatkan *Gold* :

1. Sering *Save game* dan *Reset* saat mati, ketika karakter anda mati, anda akan kehilangan daya tahan senjata dan *Gold* dengan cepat. Untuk menghindari hal tersebut, *Save* permainan anda sebisa mungkin. Jika karakter anda mati, anda cukup kembali ke menu utama untuk menghindari pinalti.
2. Bunuh *Monster* ber-level lebih rendah dari anda, untuk mendapatkan uang dengan cepat, anda harus mampu membunuh *monster* dengan cepat dan efisien, jika anda tidak sanggup membunuh *monster* ber-level lebih tinggi dari anda.
3. Gunakan SP *Absorb Title* dan SP *Absorb Gear*, perbaiki pengeluaran anda dengan jangan membeli SP *potion* terus menerus. Selalu simpan *Title* dan *Gear* yang memiliki SP *Absorb Stat*.
4. *Upgrade Gear* untuk menahan serangan dan mengurangi pemakaian HP *potion*, perkuat gear anda agar dampak serangan berkurang dan tentunya pengeluaran untuk membeli HP *potion* juga berkurang.
5. Pelajari pola serangan lawan/*monster*, ketepatan dalam anda menyerang musuh akan mempengaruhi serangan yang anda dapatkan. Hal ini sangat perlu diperhatikan untuk mengurangi pengeluaran dan pinalti.
6. Beli *Inventory* yang lebih besar, jika anda memiliki hal tersebut, anda akan mampu mengumpulkan banyak *Gold* dengan menjual item-item yang anda dapatkan.

Cara Cepat Mendapatkan *Fairy Stones* :

1. Buat karakter baru. Karena karakter baru dapat mengekstrak batu peri dengan cepat. Anda dapat mengirim dan menerima item tersebut melalui bank.
2. *Sync Energy Extract*. Selama peri tersebut naik level dan bertarung bersama anda. Ia akan mendapat "*communion*" atau "*sync energy*". Anda dapat mengekstrak *Fairy Stones* jika hal tersebut penuh.
3. Selalu *ekstrak Fairy Stones* jika sudah tersedia dan gunakan pada peri anda. Peri tersebut akan bertambah kuat saat menggunakan runes mereka di level tinggi.

Cara Mendapatkan *Gears* :

1. Buru *monster*
2. Buru *boss* dari *monster* untuk gear yang lebih baik
3. *Kombine gear* dengan "*Combine Scroll*"
4. Hadiah *Quest*
5. Beli dengan ZEN
6. Menyelesaikan misi harian PvP
7. Menang dalam PvP
8. *Drop* dalam *Abyss Dungeon*

Ranking Gear :

2. Normal – Putih
3. *Magic* – Biru
4. *Rare* – Kuning
5. *Epic* – Ungu

6. *Unique* – Orange

7. *Legendary* – Merah

Tips Mendapatkan *Gears* Kuat : Untuk memperkuat karakter anda, diperlukan pula *gears* yang mendukung.

1. *Abyss Crawling*. Melalui ini anda bisa mendapatkan gear dengan *ranking Legendary* atau *Unique*.
2. *PvP* . Melalui ini anda bisa mendapat gear dengan ranking maksimal *Magic* dan *Epic*.

Kesimpulan dari games ini adalah *games online* ini dirilis oleh *Gamevil*. Pemain berhak memilih salah satu dari 4 macam *character* yang tersedia, kemudian menyelamatkan dunia dari tangan Iblis. Dalam *game* ini juga terdapat *mode* *PVP* dan berbagai tips yang sangat menantang tentunya dapat digunakan sebagai strategi untuk memenangkan permainan.

4) *Arcane Legends*

Permainan dengan banyak pengguna, *RPG online* di mana pemain menggabungkan kekuatan dan menyiapkan petualangan yang menantang dalam sebuah dunia fantasi epik. Tentunya anda juga bisa berhadapan melawan pemain yang lainya dalam *PvP* yang menantang, ataupun menghadapi tantanganya sendiri.

Mirip dengan semua *RPG*, saat anda melangkah ke cerita untuk menyelesaikan petualangan dan mengalahkan musuh, karakter anda akan

mendapatkan pengalaman, memungkinkan anda untuk meningkatkan keahliannya. Dengan melakukannya, anda juga akan membuka sebuah set tantangan yang baru.

Tentunya, untuk melanjutkan melewati tingkatan bergantung pada perlengkapan yang terbaik. Ada begitu banyak persenjataan, baju zirah dan item yang lain menunggu pemain, sebaik seperti elemen yang sangat membantu yang memungkinkan anda untuk mengkustomisasi setiap detil dari *avatar* anda.

Sebuah hal yang membedakan *Arcane Legends* dengan pesaingnya adalah kehadiran dari hewan peliharaan. Binatang ini, bisa juga di kustomisasi, yang berarti bahwa karakter anda akan mempunyai jalan yang konstan di sampingnya selama petualangan, dan hewan peliharaanya juga akan membawa keberuntungan tertentu tergantung pada bagaimana anda mengembangkannya.

Berbicara grafis, *Arcane Legends* adalah judul yang sangat luar biasa. Model karakternya sangat lebih baik, tapi terima kasih pada kesederhanaanya, ia bisa menunjukkan begitu banyak musuh di layar tanpa ada pelambatan yang berarti.

Kesimpulan dari permainan ini adalah *games Arcane Legends* ini dapat dimainkan oleh banyak pemain, di mana pemain menggabungkan kekuatan dan menyiapkan petualangan yang menantang dalam sebuah dunia fantasi epik. Tentu pemain yang satu bisa berhadapan melawan pemain yang lainnya dalam PvP yang menantang, ataupun menghadapi tantanganya sendiri. Saat pemain melangkah ke cerita untuk menyelesaikan petualangan dan mengalahkan musuh, karakter tiap pemain akan mendapatkan pengalaman, memungkinkan pemain untuk meningkatkan keahliannya.

5) *Criminal Case* (biasanya disingkat CC)

Permainan objek tersembunyi bertemakan detektif yang dirilis 15 November 2012 untuk *Facebook*. Versi iOS dirilis 28 Agustus 2014, dan diikuti rilis untuk versi Android pada 15 April 2015. Dikembangkan dan diterbitkan oleh sebuah *studio game Perancis Pretty Simple*, *Criminal Case* mempunyai rata-rata sepuluh juta pemain tiap bulannya. *Criminal Case* telah menjadi permainan yang sangat populer sejak awal 2013 dan juga bersaing dengan *Candy Crush Saga*, permainan yang paling populer di *Facebook* dengan lebih dari 46 juta rata-rata pengguna bulanan. Pada tanggal 9 Desember 2013, *Criminal Case* dinobatkan menjadi *Game Facebook* Terpopuler Tahun 2013, mengalahkan *Candy Crush*.

Cara main Pemain bertindak sebagai detektif, deputy, koprak, sersan, inspektur atau komisaris besar yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus pembunuhan. Pemain diajak ke TKP untuk mencari mayat korban dan setiap petunjuk. Mayat akan diotopsi antara 16-40 jam. Setiap menuju ke TKP, pemain menggunakan 20 energi, untuk dapat pergi menyelidiki TKP. Setiap kali memeriksa saksi/tersangka, pemain haruslah memiliki satu bintang yang dikumpulkan dari penyelidikan di TKP. Pemain akan ditemani David Jeremiah Jones untuk pergi menyelidiki TKP. Setelah semua petunjuk ditemukan dan ciri-ciri pembunuh sudah terungkap, maka pemain akan disuruh untuk menangkap dan memenjarakan salah seorang saksi/tersangka, yang ciri-cirinya paling cocok dengan semua kriteria. Selanjutnya pemain akan dihadapkan untuk melaksanakan Investigasi Tambahan. Setelah investigasi tambahan selesai, barulah pemain dapat menuju kasus berikutnya.

Kesimpulan dari *game online* ini adalah Permainan bertemakan detektif yang dirilis 15 November 2012 untuk *Facebook*. Versi iOS dirilis 28 Agustus 2014, dan diikuti rilis untuk versi Android pada 15 April 2015. Cara main Pemain bertindak sebagai detektif, deputi, koprak, sersan, inspektur atau komisaris besar yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus pembunuhan. Setiap menuju ke TKP, pemain menggunakan 20 energi, untuk dapat pergi menyelidiki TKP. Setiap kali memeriksa saksi/tersangka, pemain haruslah memiliki satu bintang yang dikumpulkan dari penyelidikan di TKP. Setelah pemain berhasil menemukan petunjuk dan ciri-ciri pembunuh maka pemain dapat menangkap salah satu saksi/tersangka yang ciri-ciri nya paling cocok dengan kriteria.

B.3. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan di definisikan “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif Arthur T.Hovart (1989). *Hovart* juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada *game* *Keepers* (1990). Menurut Yee (2007:772) dalam Lance Dodes pada bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*”, ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction* Kim, Larose, & Peng (2009:451) artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat mengganggu bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang.

Lee (2011:211) mengemukakan seseorang yang kecanduan *game* dapat dilihat dari komponen kecanduan yakni *excessive use* yang mana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Price (2011) menyatakan kecanduan *game* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun, hal ini senada dengan Anderson & Bushman (2001:355) yang menyatakan kecanduan *game* membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk.

Kim, LaRose, & Peng (2009) karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Yee (2007) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan
2. Perasaan bersalah ketika bermain
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi

4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*.
5. Masalah dalam kehidupan sosial.
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain

Berdasarkan beberapa uraian di atas disimpulkan bahwa seseorang yang kecanduan *game* tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk. Hasil temuan ini, maka perlu kiranya dilakukan upaya untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa agar tidak terjadi dampak negatif pada kehidupan sehari-hari terutama pada siswa laki-laki yang kategori kecanduan *gamenya* tinggi. Tentunya dibutuhkan pelayanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa dalam mengurangi kecanduan *game*.

B.4. Dampak - Dampak *Game Online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game online* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berfikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi

pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif, bermain *game online* terhadap para gamernya.

B.4.1.Dampak Positif

Dampak *game online* terhadap anak bisa berdampak positif ataupun negatif. Masa anak-anak adalah masa bermain. Anak-anak tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya. Menurut (Musikah, 2009:48) dampak positif *game online* antara lain adalah :

- a. *Game* itu membuat orang pintar
- b. Ketajaman mata yang lebih cepat
- c. Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita
- d. Meningkatkan kemampuan membaca
- e. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- f. Mengusir stres
- g. Memulihkan kondisi tubuh
- h. Meningkatkan kecepatan dalam mengetik

Selain itu beberapa dampak positif bermain *game online*, yaitu :

1. Menghilangkan Stress

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online*, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online*, masalah pun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan.

2. Menambah Konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang suka memainkan *game online* memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. Selain itu, *game online* juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang memainkannya.

3. Meningkatkan Kinerja Otak

Terkadang beberapa permainan dalam *game online* sama sepertinya juga sebagai bahan pembelajaran, sehingga apabila kita tidak bermain *games* secara berlebihan maka juga akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita.

4. Membuat Lebih Pintar

Penelitian di Universitas Inggris menyebutkan bahwa pecinta *game online* yang bermain *games* selama 18 jam selama seminggu akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan juga mata, bahkan bisa setara dengan kemampuan para atlet.

5. Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer

Biasanya dalam memainkan *game online*, pasti membutuhkan komputer dan juga koneksi internet yang bagus, maka dari itu para pencinta *games* pun mulai mencoba untuk mencari berbagai komputer yang memiliki komponen yang bagus, sehingga mereka pun mengerti bagaimana cara membangun komputer agar menjadi lebih baik.

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game online* memberikan satu latihan yang sangat efektif

kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti:

1. Pemecahan masalah dan logika
2. Perhatian dan motivasi yang lebih

Koordinasi tangan - mata, motorik dan kemampuan spasial. Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata - tangan dan kemampuan visual - spasial untuk menjadi sukses.

3. Mengajar anak - anak sumber daya dan manajemen keterampilan. Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti *SimCity*, *Age of Empires*, dan *Railroad Tycoon*.
4. *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan. Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik.

5. Membuat analisa dan keputusan yang cepat.
6. Berfikir secara mendalam
7. Penalaran induktif dan pengujian hipotesis. Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.
8. Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain. Banyak permainan yang dimainkan *online* dan melibatkan kerjasama dengan pemain *online* lainnya untuk menang.
9. Simulasi, dunia nyata keterampilan. Simulasi yang paling terkenal adalah simulator penerbangan, yang mencoba untuk meniru realitas pesawat. Semua variabel, termasuk kecepatan udara, sudut sayap, altimeter, dll, akan ditampilkan kepada pemain, juga sebagai representasi visual dari dunia, dan diperbarui secara *real time*.

Berdasarkan pernyataan diatas dampak positif dari *game online* dapat untuk fokus terhadap suatu membantu individu dalam meningkatkan kinerja otak dan fokus, membantu individu dalam pemecahan masalah dengan menggunakan logika, menganalisa suatu masalah, berpikir secara mendalam dan membuat keputusan dengan cepat, menghilangkan stres. *Game online* juga dapat membantu individu memahami arti kerjasama dalam sebuah tim.

B.4.2. Dampak Negatif

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan Children Now (2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Antaranya:

1. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak - anak untuk meningkatkan pikiran agresif , perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah. Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan reward menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif (Anderson & Bushman, 2001).
2. Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.

3. Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.
4. *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
5. Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain *game*, prestasi sekolahnya juga makin memburuk (Anderson & Bushman, 2001).
6. *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk *obesitas*, kejang, gangguan *postural*, dan gangguan otot dan rangka, seperti *tendonitis*, kompresi saraf, *carpal tunnel syndrome*.

Lebih lanjut Hidayati (dalam penelitian Susanto, 2010:20) menjelaskan pengaruh negatif dari *game online* ini, antara lain:

1. Menbuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi
2. Kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk
3. Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak)
4. Meniru kata-kata kotor dan kasar
5. Kecanduan bermain *game online*

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak negatif dari *game online* adalah *game online* dapat memicu anak untuk melakukan kekerasan seperti yang anak lihat dalam permainan *games* serta meningkatkan sikap agresifitas pada anak. *Game online* juga dapat membuat anak kehilangan

pergaulan sosialnya karena anak lebih senang bermain *games* daripada berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak dapat meniru perilaku amoral yang anak lihat dari permainan *game online*.

C. REMAJA

C. 1. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Lebih lanjut Piaget, mendefinisikan remaja mempunyai arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 2005).

Tridhonanto & Beranda (2010), masa remaja dikenal dengan masa mencari identitas diri. Yakni fase dimana individu mengalami pengalokan emosi yang diiringi dengan pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan secara psikis yang bervariasi. Menurut beberapa catatan ahli perkembangan, fase remaja terjadi pada individu antara usia 12 tahun hingga 18 tahun. Dalam masa ini biasanya individu akan merasa enggan bila disebut sebagai anak, sebab secara fisik ia merasa lebih matang dibandingkan fase anak-anak. Namun dilain sisi secara psikis ia mulai mampu menentukan sendiri segala sesuatu yang ada pada dirinya.

Erikson (2011) berpendapat bahwa remaja merupakan masa berkembangnya *identity*. *Identity* merupakan *vocal point* dari pengalaman remaja, karena semua krisis normatif yang sebelumnya telah memberikan kontribusi kepada perkembangan identitas ini. Erikson memandang pengalaman hidup remaja berada dalam keadaan *moratorium*, yaitu suatu periode saat remaja diharapkan

mampu mempersiapkan dirinya untuk masa depan, dan mampu menjawab pertanyaan siapa saya? (*who am i?*) Dia mengingatkan bahwa kegagalan remaja untuk mengisi atau menuntaskan tugas ini akan berdampak tidak baik bagi perkembangan dirinya (Yusuf, 2007).

Sarwono (2011) istilah remaja menurut WHO, ada 3 definisi, yaitu:

1. Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Remaja adalah suatu masa dimana individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Remaja adalah suatu masa dimana terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-menunjukkan karaktekonomi yang penuh kepada keadaan yang relative lebih mandiri.
4. Remaja (adolescence) di definisikan sebagai masa pertumbuhan transisi antara masa anak dan masa dewasa perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional (Santrock, 2007).

Monks, Knoer, dan Harditono (2006:262) menjelaskan perkembangan remaja secara global berlangsung terbagi antara 12 sampai 21 tahun yaitu dengan pembagian 12 sampai 15 tahun adalah masa remaja awal, 15 sampai 18 tahun sebagai masa anak-anak dan masa remaja pertengahan, dan 18 sampai 21 tahun sebagai akhir, siswa merupakan peserta didik yang berdasarkan usia dan perkembangannya terbagi pada masa anak-anak dan masa remaja. Siswa Sekolah

Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Akhir tergolong remaja tengah karena usianya berkisar antara 15 sampai 18 tahun.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Remaja adalah masa pertumbuhan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan kognitif, biologis, sosial, mental, dan emosional.

C.2. Karakteristik Masa Remaja

Ali & Asrori (2014:9) dalam bukunya menyebutkan sejumlah sikap yang menunjukkan karakteristik remaja, yaitu:

1. kegelisahan, yaitu remaja mempunyai idealisme, angan-angan / keinginan yang hendak diwujudkan dimasa depan namun sesungguhnya remaja belum mempunyai banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu, sehingga mengakibatkan mereka diliputi oleh perasaan gelisah.
2. Pertentangan, yaitu remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orang tua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Akibatnya pertentangan yang sering terjadi akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja itu sendiri maupun pada orang lain.
3. Mengkhayal, yaitu dalam menyalurkan keinginan yang tidak terpenuhi, remaja banyak mengkhayal, mencari kepuasan bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi. Khayalan tidak selamanya bersifat negatif sebab kadang-kadang menghasilkan sesuatu yang bersifat konstruktif, misalnya timbul ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

4. Aktivitas berkelompok, yaitu remaja senang melakukan kegiatan secara berkelompok karena remaja merasa bahwa masalah yang dihadapinya dapat diatasi bersama dengan teman sekelompoknya, karena remaja merasa bahwa teman sebayanya dapat mengerti apa yang dirasakannya.
5. Keinginan mencoba segala sesuatu, yaitu pada umumnya remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga remaja cenderung ingin bertualang menjelajah segala sesuatu dan mencoba segala sesuatu yang belum pernah dialaminya.

Sedangkan menurut Gunarsa & Yulia (2008), remaja mempunyai ciri-ciri khas yaitu :

1. kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan, sebagian akibat dari perkembangan fisik, menyebabkan timbulnya perasaan rendah diri (minder). Sering kali terlihat pula perilaku berlebihan (overacting) untuk menutupi perasaan tersebut dan memenuhi kebutuhan bergaul.
2. Ketidak seimbangan secara keseluruhan terutama keadaan emosi yang labil, berubahnya emosionalitas, berubah suasana hati yang tidak dapat diramalkan sebelumnya, dan remaja sering tidak mengerti dirinya sendiri.
3. Mudah terpengaruh dengan orang lain. Ciri remaja ini sering menyebabkan remaja menjadi umpan dan mangsa bagi mereka yang tidak memiliki rasa tanggung jawab atas kesejahteraan orang lain.
4. Menentang dan menentang orang tua maupun orang dewasa lainnya merupakan ciri yang mewujudkan keinginan remaja dan menunjukkan ketidak tergantungnya kepada orang tua ataupun orang desasa.

5. Remaja sering tidak mengetahui apa yang seharusnya dilakukan. Di satu pihak remaja ingin melepaskan diri dari ketergantungannya kepada orang tua dan rasa aman keluarga, dilain pihak masih ingin mengecap perlindungan keluarga ditimbang dalam kasih sayang orang tua. Di satu pihak ingin meninggalkan keluarga dan mencari pengalaman sendiri dengan hidup sendiri, tetapi dipihak lain merasa takut bila mengingat konsekuensi dari langkah yang akan diambilnya.
6. Kegelisahan, keadaan tidak menguasai diri remaja. Banyak hal yang diinginkan, tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya.
7. Ekperimentasi, atau keinginan besar yang mendorong remaja mencoba dan melakukan segala kegiatan dan perbuatan orang dewasa, biasa ditampung melalui saluran-saluran ilmu pengetahuan.
8. Eksplorasi, keinginan untuk menjelajahi lingkungan alam sering disalurkan melalui penjelajahan alam, pendakian gunung dan terwujud dalam petualangan-petualangan.
9. Banyaknya fantasi, khayalan dan buaian, merupakan ciri khas remaja. Banyak hal yang tidak mungkin dicapai, biasa tercapai dalam fantasi.
10. Kecenderungan membentuk kelompok kecenderungan kegiatan kelompok.

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut Ali dan Asrori (2014) karakteristik remaja dibagi menjadi lima yaitu kegelisahan, kegelisahan, mengkhayal, aktivitas berkelompok, Keinginan mencoba segala sesuatu. Selanjutnya menurut Gunarsa dan Yulia (2008) ciri – ciri khas remaja dibagi menjadi 10 yaitu kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam

gerakan, sebagian akibat dari perkembangan fisik, menyebabkan timbulnya perasaan rendah diri (*minder*), Ketidak seimbangan secara keseluruhan terutama keadaan emosi yang labil dan berubah secara emosional, Mudah terpengaruh dengan orang lain, Menentang dan menentang orang tua maupun orang dewasa, Remaja sering tidak mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, Kegelisahan dimana keadaan tidak menguasai diri remaja, ekperimentasi atau keinginan besar yang mendorong remaja mencoba dan melakukan segala kegiatan dan perbuatan orang dewasa, eksplorasi, Banyaknya fantasi, khayalan dan buaian, merupakan ciri khas remaja dan Kecenderungan membentuk kelompok kecenderungan kegiatan kelompok.

C. 3. Ciri-Ciri Remaja

Singgih & Singgih (2012) menyatakan seorang remaja berada pada batas peralihan antara kehidupan anak dan dewasa. Sekalipun tubuhnya kelihatan sudah “dewasa”, tetapi bila diperlukan bertindak seperti orang dewasa ia gagal menunjukkan kedewasaannya. Pengalamannya mengenai alam dewasa masih belum banyak sehingga hal-hal berikut itu sering terlihat pada diri mereka.

1. Kegelisahan

Keadaan tidak tenang menguasai diri remaja karena mereka mempunyai banyak keinginan yang tidak selalu dapat dipenuhi. Di satu sisi, mereka ingin mencari pengalaman, karena hal itu diperlukan untuk menambah pengetahuan dan keluwesan dalam tingkah laku. Di sisi lain, mereka merasa dirinya belum mampu melakukan berbagai hal. Mereka ingin tahu segala peristiwa yang

terjadi di lingkungan luas, tetapi tidak berani mengambil tindakan untuk mencari pengalaman dan pengetahuan yang langsung dari sumber-sumbernya. Akhirnya, mereka hanya dikuasai oleh perasaan gelisah akibat keinginan-keinginan yang tidak tersalurkan.

2. Pertentangan

Pertentangan-pertentangan yang terjadi di dalam diri mereka juga menimbulkan kebingungan, baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain. Pada umumnya, timbul perselisihan serta pertentangan pendapat dan pandangan antara si remaja dengan orangtua. Selanjutnya, pertentangan ini menyebabkan timbulnya keinginan yang hebat untuk melepaskan diri dari orangtua. Namun, keinginan untuk melepaskan diri ini ditentang lagi oleh keinginan untuk memperoleh rasa aman di rumah. Mereka tidak berani mengambil risiko dari tindakan meninggalkan lingkungan yang aman di antara keluarganya. Selain itu, keinginan melepaskan diri secara mutlak belum disertai kesanggupan untuk berdiri sendiri tanpa memperoleh lagi bantuan dari keluarga dalam hal keuangan.

3. Berkeinginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya

Mereka ingin mengetahui berbagai hal melalui usaha-usaha yang dilakukan dalam berbagai bidang. Contohnya, mereka ingin mencoba apa yang dilakukan oleh dewasa, seperti merokok secara sembunyi-sembunyi.

4. Keinginan mencoba sering pula diarahkan pada diri sendiri maupun orang lain.

Keinginan mencoba ini tidak hanya dalam penggunaan obat-obatan, tetapi meliputi juga segala hal yang berhubungan dengan fungsi-fungsi

ketubuhannya. Akhirnya, penjelajahan ketubuhan bisa menyebabkan pengalaman dengan akibat yang tidak selalu menyenangkan. Misalnya kehamilan, yang menghentikan karier maupun prestasi sekolah yang justru diidamkan pemuda-pemudi.

5. Keinginan menjelajah ke alam sekitar pada masa remaja lebih luas

Bukan hanya lingkungan dekatnya saja yang diselidiki, bahkan lingkungan yang lebih luas lagi. Keinginan menjelajah dan menyelidiki ini dapat disalurkan dengan baik ke penyelidikan yang bermanfaat.

6. Mengkhayal dan berfantasi

Keinginan menjelajah lingkungan tidak selalu mudah disalurkan. Pada umumnya, keinginan menjelajah mengalami keterbatasan, khususnya dari segi keuangan. Seorang remaja yang ingin menjelajahi lingkungan alam sekitarnya memerlukan biaya yang tidak sedikit. Banyak faktor yang menghalangi penyaluran keinginan remaja mengeksplorasi dan bereksperimen pada lingkungan, sehingga jalan keluar diambil dengan berkhayal dan berfantasi.

7. Aktifitas berkelompok

Antara keinginan yang satu dengan keinginan yang lain sering timbul tantangan. Contohnya, keinginan untuk berdiri sendiri tetapi kenyataannya belum mampu hidup terlepas dari keluarga maupun dari keinginan menjelajah alam tetapi memiliki keterbatasan biaya. Keadaan ini menyebabkan remaja merasa dirinya tak berdaya dalam suasana dan situasi yang justru dikuasai segala keinginan untuk bertindak, berbuat, dan bereksplorasi. Keadaan perasaan yang tidak berdaya terhadap dorongan-dorongan dari dalam diri

mereka untuk bertindak maupun terhadap kekangan dari luar, berupa larangan orang tua dan terbatasnya kesanggupan serta kemampuan finansial, acap kali melemahkan dan mematahkan semangat para remaja. Hal ini jelas tidak dapat dibiarkan sehingga perlu diusahakan jalan keluar dari keadaan seperti ini. Kebanyakan remaja menemukan jalan keluar dengan berkumpul melakukan kegiatan dan penjelajahan secara bersama atau kelompok. Keinginan berkelompok ini tumbuh sedemikian besarnya dan dapat dikatakan merupakan ciri umum masa remaja.

Menurut Hurlock (2005), masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudah. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
2. Masa remaja sebagai periode pelatihan. Disini berarti perkembangan masa kanak-kanak lagi dan belum dapat dianggap sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.
3. Masa remaja sebagai periode perubahan, yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.

4. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat.
5. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.
6. Masa remaja adalah masa yang tidak realistis. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagai yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
7. Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan di dalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan di dalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Disimpulkan adanya perubahan fisik maupun psikis pada diri remaja, kecenderungan remaja akan mengalami masalah dalam penyesuaian diri dengan lingkungan. Hal ini diharapkan agar remaja dapat menjalani tugas perkembangan dengan baik-baik dan penuh tanggung jawab.

C. 4. Tahap-Tahap Perubahan pada Remaja

Sarwono (2011) pada remaja, menurut Otto Rank, terjadi perubahan drastis dari will, yaitu dari keadaan tergantung kepada orang lain (dependence) pada

masa kanak-kanak menuju kepada keadaan mandiri (independence) pada masa dewasa.

Tahap-tahap perubahan itu adalah sebagai berikut :

1. Pembebasan kehendak dari kekuatan-kekuatan dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungannya (misalnya dari orangtuanya) yang selama ini mendominasinya.
2. Pemilahan kepribadian (*division in personality*). Dalam tahap ini terjadi perpecahan (*discontinuity*) antara kehendak (*will*) dan kontra kehendak (*counter-will*). Terjadilah perjuangan moral atau dorongan-dorongan neurotik (kecenderungan untuk tetap tertekan) melawan dorongan-dorongan kreatif (kecenderungan untuk mencipta, mengatur). Akibat dari konflik moral itu timbullah perasaan bersalah, menyesali, dan menyalahkan diri sendiri (*self criticism*) dan perasaan rendah diri. Kalau proses ini berkepanjangan remaja yang bersangkutan akan terlibat dalam gejala neurotik, tetapi kalau ia bisa mengatasi tahap ini dengan baik, remaja yang bersangkutan akan masuk ke tahap berikutnya dimana ia akan menjadi manusia yang produktif dan kreatif.
3. Integritas antara kehendak dan kontra-kehendak menjadi pribadi yang harmonis.

Sarwono (2011) kalau Otto Rank menjelaskan masa remaja dari sudut pembebasan kehendak dari kontra kehendak dalam menuju terbentuknya kepribadian yang mandiri, yang mampu menentukan self-nya sendiri, Erik Erikson, seorang ahli psikoanalisis yang lain mengatakan bahwa manusia sejak lahirnya dihadapkan dalam konflik yang terus-menerus dalam rangka

pembentukan identitas egonya. Dalam tiap fase perkembangan ada dua kemungkinan, yaitu hasil positif yang akan menyebabkan perkembangan “ego” yang sehat atau hasil negatif (di mana hal-hal yang negatif diserap oleh “ego” sehingga mengganggu perkembangan “ego”).

Tahap-tahap perkembangan menurut Piaget (2008) tahap operasional formal yang berlangsung pada masa remaja, usia 11 hingga 15 tahun. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan dengan objek atau peristiwa berlangsung. Penalaran terjadi dalam struktur kognitifnya telah mampu hanya dengan menggunakan simbol-simbol, ide-ide, astraksi dan generalisasi. Ia telah memiliki kemampuan-kemampuan untuk melakukan operasi-operasi yang menyatakan hubungan di antara hubungan-hubungan, memahami konsep promosi.

Pada tahap terakhir tersebut, individu melampaui dunia nyata, pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan kognitif manusia pada tahap remaja ini telah sampai ke tahap maksimal. Tahap kognitif ini menunjukkan para remaja berfikir tentang fikiran itu sendiri, mempelajari tatabahasa yang kompleks, konsep matematik dan mengendalikan tugas mental dengan menggunakan konsep serta fikiran yang kompleks. Individu telah dapat mencari jalan untuk menyelesaikan masalah rasional dan lebih sistematis.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perkembangan anak usia 11 – 13 tahun yaitu pada tahap perkembangan ini anak

menghendaki adanya kebebasan untuk dirinya, pemilahan kepribadian dimana ditahap ini terjadi pro dan kontra antara apa yang anak kehendaki dengan kenyataan, anak sudah mampu menggunakan penalarannya untuk hal-hal abstrak dengan menggunakan logika, perkembangan kecerdasan kognitifnya sudah mencapai tahap maksimal sehingga anak telah mampu untuk berpikir sendiri dan mencari pemecahan masalah secara rasional dan sistematis.

C. 5. Tugas Perkembangan Masa Remaja (12-21 tahun)

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meningkatkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (2005) adalah:

1. Mampu menerima keadaan fisiknya;
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa;
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis;
4. Mencapai kemandirian emosional;
5. Mencapai kemandirian ekonomi;
6. Mengembangkan konsep dan ketrampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat;
7. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua;
8. Mengembangkan perilaku tanggung jawab social yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa;

9. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan;
10. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Tugas perkembangan masa remaja (12-21 tahun) yang disebutkan oleh Ali & Asrori (2014) yaitu :

1. Mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya
2. Mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita
3. Menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif
4. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya
5. Mencapai jaminan kemandirian ekonomi
6. Memilih dan mempersiapkan karier
7. Mempersiapkan pernikahan dan hidup berkeluarga
8. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan bagi warga negara
9. Mencapai perilaku yang bertanggung jawab secara sosial
10. Memperoleh seperangkat nilai sistem etika sebagai petunjuk/ pembimbing dalam berperilaku.

Hal senada diungkapkan oleh Zulkifli L (2005) tentang tugas perkembangan remaja adalah:

1. Bergaul dengan teman sebaya dari kedua jenis kelamin
2. Mencapai peranan sosial sebagai pria atau wanita
3. Menerima keadaan fisik sendiri
4. Memilih dan mempersiapkan lapangan pekerjaan

5. Memilih pasangan dan mempersiapkan diri untuk berkeluarga

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja adalah sikap dan perilaku dirinya sendiri dalam menyikapi lingkungan disekitarnya. Perubahan yang terjadi pada fisik maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan dan tantangan hidup yang ada dihadapannya.

C. 6. Peran Orang tua dalam Perkembangan Remaja

Orang tua adalah ayah dan/atau ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak, dan panggilan ibu/ayah dapat diberikan untuk perempuan/pria yang bukan orang tua kandung (biologis) dari seseorang yang mengisi peranan ini. Contohnya adalah pada orang tua angkat (karena adopsi) atau ibu tiri (istri ayah biologis anak) dan ayah tiri (suami ibu biologis anak). Menurut Thamrin Nasution, orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu. Jika menurut Hurlock (2005), orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap

keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Singgih & Singgih (2012) keluarga harus mempersiapkan anggota keluarganya supaya dapat mengambil keputusan sendiri dan bertindak sendiri, sehingga anggota keluarga mengalami perubahan dari keadaan tergantung pada keluarga menjadi berdiri sendiri secara otonom. Dalam hal ini, peranan orang tua jelas besar sekali.

Orangtua memberi kasih sayang dan kebebasan bertindak sesuai dengan umur para remaja sehingga remaja diharapkan akan mengalami perkembangan yang optimal.

Orangtua tidak mendukung anak dalam memperkembangkan keinginan bertindak sendiri, atau mungkin sama sekali menentang keinginan anak untuk bertindak sendiri, atau mungkin sama sekali menentang keinginan anak untuk bertindak sendiri, sehingga perkembangan perubahan peranan sosialnya tidak dapat diharapkan mencapai hasil yang baik.

Hubungan antara orangtua dengan anak turut menentukan persiapan para remaja menghadapi kesulitan dalam perubahan peran sosial. Beberapa sikap orang tua yang kurang menguntungkan dalam perkembangan remaja dapat dilihat dalam contoh-contoh berikut.

Seseorang yang terlalu banyak memperoleh perlindungan orangtua pada masa kecil akan mengalami kesulitan bila harus memenuhi harapan-harapan sehubungan dengan kehidupan dewasa diluar sana. Misalnya, seorang anak sejak kecil selalu dilindungi oleh ayah dan ibunya dengan sedemikian ketat, sehingga

perlindungan tersebut telah berubah menjadi benteng pertahanan yang mengasingkan anak tersebut dari dunia luar, yakni masyarakat disekitarnya. Setelah menginjak dewasa, ia tidak mampu menghadapi tantangan kehidupan di luar keluarganya. Setiap rintangan baginya merupakan hambatan dan halangan yang tidak dapat ditembus. Akhirnya, ia tetap hidup dalam kekanak-kanakan dan tidak menjadi dewasa dalam arti yang sebenarnya. Ia tidak berani bergaul dan tidak dapat bertindak bila harus mengambil keputusan yang penting.

Orangtua yang selalu memanjakan anaknya dan dalam segala hal memenuhi keinginan anaknya kurang membantu anaknya dalam persiapan memasuki masa dewasa. Bisa jadi, di luar rumah anak akan mengalami kesulitan yang tidak dapat diatasinya karena tidak dilatih untuk membiasakan diri mengarahkan usahanya mencapai tujuan.

Menurut Papalia (2008) pada dasarnya ibu akan memberi rasa aman, nyaman terhadap seorang remaja karena seorang anak menaruh kepercayaan yang besar terhadap ibu. Hal ini tentu saja juga menimbulkan bagaimana hubungannya dengan orang lain. Relasi orang tua dan anak adalah sangat penting dalam keluarga. Kualitas ini dapat diukur melalui 4 hal, yakni :

1. Kredibilitas orangtua, anak akan melihat apakah orangtuanya mampu menjadi teladan, dapat dipercaya karena penataannya sesuai dengan tindakannya.
2. Keterbukaan dan komunikasi, setiap anggota keluarga memiliki kesempatan yang sama untuk mengemukakan pemikirannya. Komunikasi bersifat dua arah sehingga dapat meminimalkan konflik.

3. Berorientasi pada kebutuhan pribadi anak bukan kebutuhan orangtua. Jika orangtua masih bersifat egois, memaksakan kehendaknya maka berarti masih berorientasi pada kebutuhan orangtua. Sikap ini tanpa disadari mengambil hak anak untuk berkembang tidak sesuai dengan potensinya bahkan akan berdampak pada anak menjadi suka melawan perintah orangtua.
4. Kepercayaan pada anak, ini merupakan bagian dari pengakuan terhadap eksistensi anak sehingga terbangun harga diri. Kepercayaan yang diberikan orangtua pada anak dapat mendorong anak untuk membuktikan dirinya bisa dipercaya sehingga berhati-hati dalam bertindak.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua dalam perkembangan remaja mempunyai peran yang sangat penting dimana orang tua mendampingi, melengkapi, memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak untuk mempersiapkan dirinya menuju kedewasaan serta mempersiapkan anak menjalani kehidupannya agar anak mampu mengatasi masalah yang terjadi pada tiap fase kehidupan.