

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk pengembangan pelaksanaan penelitian. Maka dari itu, penelitian yang relevan dijadikan acuan untuk penyusunan penelitian. Penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allahul Huda”. Terdapat pengaruh dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,429. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % dan sisanya sebesar 81,6 % dipengaruhi oleh faktor lain.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuda Nugraha, Daden Fikruzzaman, dan Elah Nurhasanah tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar PAI”. Berdasarkan hasil analisis data mengenai penggunaan game online di MTs Sindangbarang berdasarkan angket yang telah disebar pada 34 responden menggunakan SPSS, didapat rata-rata hitung penggunaan game online sebesar 32,03 berada pada interval dengan kategori sedang. Kategori sedang disini menunjukkan bahwa penggunaan game online pada siswa MTs Sindangbarang dinilai sedang. Hal ini berdasarkan indikator intensitas waktu penggunaan game online yang dinilai sudah menggunakan waktu cukup lama namun belum mencapai pada tingkat kecanduan. Selain itu kerap kali terlihat siswa yang bermain game online disaat jam sekolah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fahimatun Nadiyah, Nur Khosiah, dan Devy Habibi Muhammad berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi

Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorong Probolinggo”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan terkait dengan pengaruh game online sebagai variabel X terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel Y adalah sebagai berikut: Terdapat pengaruh antara variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 yang $< 0,05$. Ini artinya Game Online Sebagai variabel X berpengaruh terhadap Motivasi Belajar sebagai variabel Y. Dengan nilai analisis korelasi (R) yaitu sebesar 0,429. Besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % dan sisanya sebesar 81,6 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Tujuan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1.	Amalia Nur Fariha.2022	Mengetahui adakah pengaruh <i>Kecanduan Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidayah Ta'allamul Huda	Terdapat pengaruh dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (Game Online) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).	Persamaan pada variabel dan metode penelitian.	Perbedaan lokasi penelitian, dan sasaran penelitian.

No	Peneliti & Tahun	Tujuan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
2.	Yuda Nugraha, Daden Fikruzzaman, dan Elah Nurhasanah 2023	Untuk mengetahui Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar PAI	Berdasarkan hasil analisis data mengenai penggunaan game online di MTs Sindangbarang berdasarkan angket yang telah disebar pada 34 responden menggunakan SPSS, didapat rata-rata hitung penggunaan game online sebesar 32,03 berada pada interval dengan kategori sedang. Kategori sedang disini menunjukkan	Persamaan pada variabel dan metode penelitian.	Perbedaan lokasi penelitian, dan sasaran penelitian.

No	Peneliti & Tahun	Tujuan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
			bahwa penggunaan game online pada siswa MTs Sindangbarang dinilai sedang.		
3.	Fahimatun Nadiyah, Nur Khosiah, dan Devy Habibi Muhammad	Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap Motivasi Belajar siswa kelas IV, V, dan VI	Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan terkait dengan pengaruh game online sebagai variabel X terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel Y adalah sebagai berikut: Terdapat pengaruh antara variabel X (Game Online) terhadap variabel Y	Persamaan pada variabel dan metode penelitian.	Perbedaan lokasi penelitian, dan sasaran penelitian.

No	Peneliti & Tahun	Tujuan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
			(Motivasi Belajar) di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, dengan nilai t hitung sebesar 15,134		

Bedasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya adalah dapat dilihat dari aspek, lokasi, dan sasaran penelitian. Sedangkan persamaanya adalah dapat dilihat dari Metode penelitian dan variabel penelitian. Penelitian terdahulu menjadikan acuan bagi peneliti didalam pelaksanaan penelitian dan menjadi dasar untuk melakukan pembahasan.

2.2 Teori yang Relevan dengan Penelitian

2.2.1 Tinjauan Tentang *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Menurut Fitra Rahim (2016:1) “*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris, *game* adalah permainan dan *online* artinya adalah daring (dalam jaringan)”. Jika dua kata digabungkan, maka terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu.

Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan

jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung dengan jaringan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tidak dapat dimainkan.

2. Sejarah *Game Online*

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi computer dan jaringan itu sendiri. Pada saat muncul pertama kalinya pada tahun 1969, computer hanya bisa digunakan untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di ruangan yang sama.

Ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), pada tahun 1970 jaringan computer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersilkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

3. Pengertian Kecanduan *Game online*

Menurut Young (2009), “kecanduan online game adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain game online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya”. Seseorang yang kecanduan online game akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain online game menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Cooper (dalam masfiah, 2019) “mengatakan bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada.” Menurut Lee, Chen, & Holim (2007: 212) :

“Menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.”

4. Intensitas Penggunaan *Game Online*

Menurut piyeke (2014) mengatakan durasi waktu bermain game online yaitu:

- 1) Kurang dari 3 jam : Normal
- 2) Lebih dari 3 jam : Tidak Normal

5. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Menurut Griffiths dan Davies mengatakan bahwa terdapat enam indikator kecanduan *game online* antara lain:

- 1) *Salience* (Merasa begitu berarti), orang yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan *game* tersebut sangat berarti dan tak tergantikan bagi dirinya.
- 2) *Mood Modification* (Mengalami perubahan suasana hati), orang yang kecanduan *game online* tentunya akan merasa lebih baik ketika sedang bermain *game online* dan akan merasa gelisah apabila tidak memainkannya.
- 3) *Tolerance* (Kurang menghargai terhadap hal lain), orang yang sudah kecanduan *game online* akan kehilangan sikap toleransinya dan acuh terhadap hal lain selain *game online*.
- 4) *Withdrawal Symptoms* (Hanya tertarik pada *game online* saja), orang yang kecanduan *game online* hanya tertarik terhadap *game online*.
- 5) *Conflict* (Merasakan konflik ketika tidak bermain *game online*), orang yang sudah kecanduan game online akan mengalami konflik dalam dirinya maupun dengan sekitarnya ketika sudah ketergantungan pada *game online*.
- 6) *Relapss* (Selalu ingin memainkan game online), keinginan bermain *game online* akan selalu muncul setiap waktu bagi orang yang sudah kecanduan *game online*.

Menurut Adam (2007), ciri-ciri kecanduan game online ada 11, sebagai berikut:

- 1) Dalam sehari hanya bermain satu game saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan seharian penuh.
- 2) Rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk main game tersebut dan membeli voucher-voucher game tersebut hanya untuk mengupgrade item dan karakter yang dimiliki.
- 3) Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama dengan intensitas.
- 4) Marah jika dilarang atau dihalang untuk main tersebut.

- 5) Punya banyak teman dari game tersebut dan bahkan sampai masuk ke komunitas game tersebut.
- 6) Sangat antusias jika ditanyakan mengenai game.
- 7) Jika bermain game online diwarnet, maka lebih sering dihabiskan diwarnet untuk bermain game online dari pada melakukan kegiatan lainnya.
- 8) Mulai menganggap diri sendiri adalah karakter game tersebut.
- 9) Bahkan mengatur waktu sendiri khusus untuk bermain game online.
- 10) Isi dompet lebih banyak voucher game online bekas pakai atau bahkan voucher-voucher baru.
- 11) Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk ke warnet dan main game online dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main game di warnet.

6. Aspek yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Smart (2010), mengemukakan bahwa “seseorang suka bermain game online dikarenakan terbiasa bermain game online melebihi waktu.” Beberapa orangtua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut :

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang Kontrol

Orang tua dengan memanjaka anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat

mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

4) Kurang Kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan game online karena pergaulannya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orangtua sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orangtuanya.

Game online mempunyai beberapa dampak apabila kita memainkannya, dampak tersebut timbul dengan sendirinya dalam tubuh. Game jika di mainkan dengan bijak akan menghasilkan dampak positif dan jika dimainkan secara berlebihan akan menghasilkan dampak negatif, berikut ini dampak penggunaan *game online*.

1) Dampak Positif

Menurut Suciati, (2013:131) “bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat.” berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu adalah sebagai berikut:

- (1) video games melatih problem solving;
- (2) memberi penguatan yang positif,;
- (3) melatih anak berpikir strategis;
- (4) melatih anak membangun jaringan (network);
- (5) membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif game online di kalangan pelajar menurut Suryanto (2015:11) yaitu:

- (1) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game ataupun

warnet. Pelajar yang kecanduan game mencari berbagai cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah.

- (2) Uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya. uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher Game Online dan membayar rental di warnet.
- (3) Kurang berolahraga setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
- (4) Boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain game. Biaya seperti pembelian voucher game online.

2.2.2 Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75)

“Motivasi belajar adalah keseluruhan dayapenggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Sedangkan menurut Reber (dalam Mahmud, 2012: 100) “motivasi belajar ialah keadaan *internal organism* baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu”. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah. Sedangkan menurut Muhammad dalam Seftiani, dkk (2022:6414) bahwa motivasi belajar ialah situasi dimana adanya dorongan pada setiap individu untuk melakukan suatu hal sebagai cara untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

2. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

1) Motivasi Instrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri, misalnya siswa belajar karena ingin mengetahui seluk beluk suatu masalah selengkap-lengkapannya, ingin menjadi orang yang terdidik, semua keinginan itu berpangkal pada penghayatan kebutuhan dari siswa berdaya upaya, melalui kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan itu. Namun sekarang kebutuhan ini hanya dapat dipenuhi dengan belajar giat, tidak ada cara lain untuk menjadi orang terdidik atau ahli, lain belajar. Biasanya kegiatan belajar disertai dengan minat dan perasaan senang. W.S. Winkel mengatakan bahwa: “Motivasi Intrinsik adalah bentuk motivasi yang berasal dari dalam diri subyek yang belajar”. Namun terbentuknya motivasi intrinsik biasanya orang lain juga memegang peran, misalnya orang tua atau guru menyadarkan anak akan kaitan antara belajar dan menjadi orang yang berpengetahuan. Biarpun kesadaran itu pada suatu ketika mulai timbul dari dalam diri sendiri, pengaruh dari pendidik telah ikut menanamkan kesadaran itu.

2) Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau belajar. Winkel mengatakan “Motivasi Ekstrinsik, aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar sendiri”. Perlu ditekankan bahwa dorongan atau daya penggerak ialah belajar, bersumber pada penghayatan atau suatu kebutuhan, tetapi kebutuhan itu sebenarnya dapat dipengaruhi dengan kegiatan lain, tidak harus melalui kegiatan belajar.

3. Aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
- 2) Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir.

- 3) Tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis.
- 4) Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun.
- 5) Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar.
- 6) Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Prayitno dalam (Widyatmi, 2015: 126) menyatakan bahwa indikator-indikator dalam motivasi belajar yaitu:

- 1) Ketekunan dalam belajar adalah tindakan atau sikap yang suka bekerja (belajar, dan sebagainya), bersungguh-sungguh dalam dalam bekerja, dan berusaha dengan giat. Ketekunan belajar adalah sikap yang sungguh-sungguh dalam belajar untuk mencapai kepahaman dari materi yang sedang dipelajari. Ketekunan belajar ini nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan adalah tidak mudah putus asa yang disertai dengan kemauan keras dan usaha dalam mencapai tujuan,
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar yaitu aktivitas siswa untuk memusatkan konsentrasi dalam mendengarkan dan mencermati apa yang disampaikan guru terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung
- 4) Berprestasi dalam belajar adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan atau dikerjakan.
- 5) Mandiri dalam belajar adalah belajar mandiri, tidak menggantungkan diri kepada orang lain, siswa dituntut untuk memiliki keaktifan dan inisiatif sendiri dalam belajar, bersikap, berbangsa maupun bernegara.

2.2.3 Tinjauan Tentang Siswa

1. Pengertian Siswa

Arifin (2000) menyatakan “siswa sebagai manusia didik yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang

memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya.” Menurut Sudirman (2003) mengatakan “siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.” Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangkang menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa.

2. Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa di sekolah antara lain:

1) Kebutuhan jasmaniah

Kebutuhan jasmaniah yang di perlukan oleh siswa disekolah yaitu makan, minum, pakaian, oksigen, istirahat, kesegaran badan serta terhindar dari ancaman. Apabila dari kebutuhan jasmaniah ini tidak terpenuhi maka akan mempengaruhi perkembangan diri siswa serta berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Untuk itu, sekolah mengajarkan siswa untuk mengonsumsi makanan yang sehat dan bergizi, menjalani pola hidup yang sehat, mengajarkan siswa untuk istirahat yang cukup, memberikan fasilitas dan saran agar siswa dapat bergerak bebas dan aktif, serta memberikan pendidikan jasmani seperti olahraga.

2) Kebutuhan akan Rasa Aman

Kebutuhan rasa aman yang dibutuhkan siswa adalah kebutuhan yang memotivasi untuk selalu melakukan ketentraman, keamanan, keselamatan, ketertiban, perlindungan yang dirasa menjadi ancaman atau bahaya di lingkungannya. Kebutuhan rasa aman meliputi guru di sekolah yaitu mampu menunjukkan perhatian terhadap siswa, menunjukkan penerimaan terhadap siswa, tidak terkesan mengancam ataupun membahayakan siswa, bersikap adil, selalu memuji terhadap siswa yang melakukan hal positif daripada menghakimi siswa yang melakukan hal negatif.

3) Kebutuhan akan Kasih Sayang

Kebutuhan akan kasih sayang terhadap siswa di dapatkan dari guru, teman dan orang-orang disekitar sekolah sehingga siswa akan merasakan senang, nyaman dan

betah di kelas. Disisi lain, jika siswa yang tidak merasa dicintai, tidak merasa nyaman dan betah di kelas mungkin akan mengalami kesulitan dalam pelajaran dan memicu siswa melakukan perilaku maladaptif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

4) Kebutuhan akan Penghargaan diri dan Harga Diri

Kebutuhan akan harga diri merupakan kebutuhan seseorang untuk merasakan dihargai dalam hidupnya sama halnya siswa di sekolah. Siswa di sekolah juga ingin merasakan dihargai dari guru, teman atau disekitar lingkungannya. Guru harus menghargai individu setiap siswa untuk menumbuhkan nilai siswa seperti menghargai pendapat, menghargai keputusan yang dilakukan siswa, menerima siswa apa adanya dan menempatkan siswa berdasarkan pilihan masing-masing tanpa paksaan dari guru. Dalam proses belajar juga guru harus bisa mengembangkan kemampuan dari diri siswa masing-masing, citra diri siswa yang positif dan menyadarkan siswa akan kelebihan dan kekurangannya.

5) Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan aktualisasi diri adalah keinginan seseorang untuk menggunakan kemampuannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan atau yang bisa dilakukannya sesuai kemampuannya. Maka daripada itu, guru disini harus memberikan kesempatan terhadap masing-masing siswa untuk melakukan yang terbaik dan sebisanya, memberikan kebebasan terhadap siswa agar menggali bakat dan potensi dari siswa, menciptakan pembelajaran yang menarik serta bermanfaat, serta memberikan siswa untuk melakukan aktivitas ekspresi diri dan kreatif.

3. Masalah yang dihadapi Siswa

Masalah-masalah yang dihadapi disekolah antara lain:

- 1) Masalah yang berkaitan dengan ketidakmampuan membaca dan kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Siswa yang termasuk dalam masalah ini, yaitu mereka mengalami perkembangan belajarnya lambat karena kemampuan kecerdasan atau bakat yang dimiliki siswa kurang, sehingga menerima pelajaran lambat, mengerjakan tugas lambat, kurang konsentrasi, dan memiliki prestasi rendah.

- 2) Masalah yang berkaitan dengan kurangnya perhatian atau kurangnya kemampuan dalam memperhatikan sesuatu hal. Siswa yang termasuk dalam masalah ini sering memunculkan gejala masalah kurang motivasi belajar sehingga malas untuk belajar, selalu bolos, mengganggu teman saat di kelas, dan selalu mendahulukan pekerjaan yang tidak penting.
- 3) Masalah berkenaan dengan perilaku, seperti perilaku menarik diri, tidak mau mengalah serta agresif secara fisik
- 4) Masalah yang berkaitan dengan gangguan emosional pada beberapa tingkatan seperti anak dihindangi rasa bersalah atau anak mempunyai patologi serius berkaitan dengan ketidakmampuan membedakan antara dunia nyata dengan fantasi.
- 5) Masalah yang berkaitan dengan terlambat pada perkembangan, yaitu anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional maupun fisik

2.2.4 Pekerjaan Sosial Dalam Bidang Pendidikan

1. Pengertian Pekerjaan Sosial di Bidang Pendidikan

Pekerjaan sosial sekolah menurut Asosiasi Pekerja Sosial Amerika Serikat (SSWA) adalah praktik area khusus dalam bidang pekerja sosial Pendidikan menawarkan pengetahuan dan keterampilan untuk sistem sekolah dan tim layanan dukungan siswa. Ruang lingkup Pekerja sosial disekolah diantaranya, memberikan pelayanan konseling penyesuaian diri disekolah, tes kemampuan Pendidikan, konseling keluarga, pengelolaan perilaku, nerespon perwujudan hak semua anak yang memiliki kebutuhan khusus serta keluarganya. Pekerja sosial dibidang Pendidikan berupaya menciptakan hubungan yang seimbang atau serasi dan berupaya mempengaruhi kebijakan Pendidikan non formal, formal, informal, dan pemanfaatan lingkungan sosial di bidang Pendidikan.

2. Tugas Pekerjaan Sosial di Bidang Pendidikan

Tugas pekerjaan sosial di bidang Pendidikan adalah sebagai berikut (Frabandani 2015):

- 1) Memberikan fasilitas Pendidikan dan layanan sosial langsung untuk siswa khusus
 - 2) Memfokuskan terhadap kebutuhan siswa mengalami kendala atau membutuhkan bantuan (urgent)
 - 3) Mengidentifikasi kendala penghambat pelayanan dan sebagai penghubung antar Lembaga
 - 4) Bekerja sama dengan guru dengan menggunakan metode yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - 5) Membangun relasi antara orang tua dengan Lembaga lain untuk membatu pengembangan kehidupan sosial bagi siswa
 - 6) Melakukan pendisiplinan ilmu dalam rangka memberikan pelayanan yang optimal pada siswa
 - 7) Memelihara dan mengembangkan hubungan proaktif antara sekolah, pekerja sosial dan praktik lainnya
3. Peran Pekerja Sosial di Bidang Pendidikan

Peran Pekerja sosial di bidang Pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) *Truant Office* peran ini dilakukan pada system sekolah yang besar biasa nya terjadi terhadap permasalahan pembolosan yang lebih besar dibandingkan dengan system sekolah yang kecil.
- 2) *Advocate* berperan sebagai advokat pekerja sosial memberikan perlindungan dan pembelaan terhadap hak hak siswa
- 3) *Conferee* berperan sebagai perunding yang dilakukan oleh pekerja sosial pada permasalahan siswa, pekerja sosial harus mampi memimpin dan mengarahkan pertemuan untuk menyelesaikan permasalahan siswa
- 4) *Mediator* berperan sebagai penengah yang dilakukan oleh pekerja sosial menengahi hubungan antar kedua belah pihak yang mengalami konflik
- 5) *Broker* berperan sebagai perantara pekerja sosial mampu menghubungkan siswa atau guru dengan sumber yang meyediakan layanan sesuai kebutuhan

- 6) *Konselor* atau *therapist* *Konselor* atau *Therapist*, sebagai konselor pekerja sosial perlu mengetahui batas-batas peran konselor dan mengembangkan peran yang spesifik. Konselor melaksanakan konseling, sedang
- 7) Team Member (Anggota tim), pekerja sosial sebagai anggota dalam sebuah tim, yang mana di dalamnya bekerja sama bersama profesional lain seperti psikolog, terapis bicara, guru pendidikan khusus, dan sebagainya. Pekerja sosial dapat membantu kebutuhan-kebutuhan khusus dari program tertentu yang dibutuhkan untuk anak-anak tertentu
- 8) *Mental Health Consultant* (Konsultan kesehatan mental), dengan pengalaman pelatihan di bidang psikologi sosial dari perilaku individu pekerja sosial dapat bertindak sebagai konsultan untuk aspek relasi manusia sebagai bagian dari kurikulum serta aspek gaya mengajar
- 9) *Behavioral Specialist* (spesialis perilaku), pekerja sosial memahami perilaku dan secara sistematis menerapkan prinsip-prinsip perilaku khususnya modifikasi perilaku. Pekerja sosial sekolah perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana mengubah perilaku yang dapat diterapkan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Pekerjaan sosial di bidang Pendidikan harus berperan dengan baik. Pekerjaan sosial di bidang Pendidikan berada di semua jalur pendidikan seperti Pendidikan formal, nonformal dan informal, pekerja sosial tidak hanya berhadapan dengan individu, tetapi terkadang secara kelompok. Oleh karena itu, pekerja sosial harus mampu melakukan *casework* maupun *grup work* guna mengatasi masalah dan menyesuaikan diri dengan fungsi sosial siswa secara efektif.