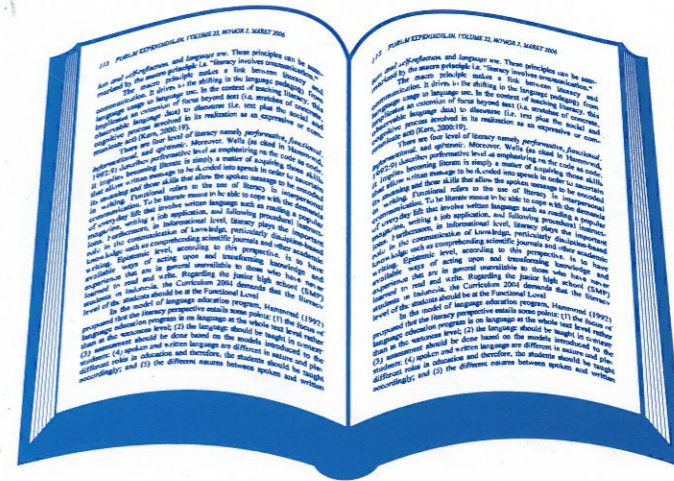


FORUM KEPENDIDIKAN



Diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

Forum Kependidikan	Vol. 29	No. 1	Hlm. 1-106	Palembang September 2009	ISSN 0215-9392
-----------------------	---------	-------	------------	-----------------------------	-------------------

FORUM KEPENDIDIKAN

ISSN 0215-9392

Volume 29, Nomor 1, September 2009, hlm. 1-106

Berkala terbit dua kali setahun pada bulan Maret dan September (ISSN 0215-9392) Berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian dan kajian analisis-kritis di bidang pendidikan. Untuk tahun 2010 dan seterusnya terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember.

Ketua Dewan Penyunting

Mulyadi Eko Purnomo

Wakil Ketua Dewan Penyunting

Soni Mirizon

Penyunting Pelaksana

Didi Jaya Santri

Hartono

Imron Abdul Hakim

Zainal A. Naning

Murni

Rahmi Susanti

Zahra Alwi

Pelaksana Tata Usaha

Cik Zen Anas

Lukman

Alamat Penyunting dan Tata Usaha: FKIP Universitas Sriwijaya Jln. Raya Palembang-Prabumulih, Inderalaya, Ogan Ilir 30662 Telepon (0711) 580058 Fax (0711) 580058

FORUM KEPENDIDIKAN diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya. **Pembina:** Tatang Suhery (Dekan), **Pengarah:** Mulyadi Eko Purnomo (Pembantu Dekan I), Made Sukaryawan (Pembantu Dekan II), Trimurti Saleh (Pembantu Dekan III).

FORUM KEPENDIDIKAN adalah **jurnal nasional terakreditasi** berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional No:395/DIKTI/ KEP/2000, No:49/DIKTI/KEP/2003, dan No: 55a/DIKTI/Kep/2006 dengan Akreditasi B.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Naskah diketik di atas kertas A4 spasi ganda sepanjang lebih kurang 15-20 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (Petunjuk bagi Calon Penulis Forum Kependidikan). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah, dan tata cara lainnya.

PENGANTAR DEWAN PENYUNTING

Forum Kependidikan mulai edisi 2010 mengalami perubahan jadwal terbit. Selama ini, sampai dengan edisi 2009, Forum Kependidikan terbit dua kali setahun pada bulan Maret dan September. Edisi 2009 ini terbit Volume 28 Nomor 2, Maret 2009 dan Volume 29 Nomor 1, September 2009. Mulai tahun 2010, akan ada perubahan sebagai berikut. Pertama, jadwal terbit akan berubah dari Maret dan September menjadi Juni dan Desember. Kedua, edisi Nomor 1 akan terbit pada bulan Juni, sedangkan Nomor 2 akan terbit pada bulan Desember. Oleh karena itu, pada 2010 mendatang akan terbit Forum Kependidikan Volume 30 Nomor 1, Juni 2010 dan Volume 30 Nomor 2, Desember 2010. Dengan demikian, pada 2009 ini hanya terbit satu edisi, yaitu Volume 29 Nomor 1, September 2009. Hal ini didasarkan atas pertimbangan agar dua nomor dalam satu Volume dapat terbit dalam tahun yang sama, tidak seperti sekarang ini, dua nomor dalam satu volume terbit dalam tahun yang berbeda: Nomor 1 terbit pada bulan September, Nomor 2 terbit pada bulan Maret tahun berikutnya, padahal Volume jurnal sama.

Demikian informasi dari Dewan Penyunting, semoga dapat dimaklumi.

Pertimbangan Moral Siswa SMA yang Berasal dari Suku Bangsa Melayu di Kabupaten Langkat, Sumatera Utara Oleh <i>Asih Menanti (Universitas Negeri Medan)</i>	1--7
Perbedaan Motivasi Berprestasi antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Video Game Oleh <i>Fatchiah E. Kertamuda dan Redi Permanadi (Universitas Paramadina)</i>	8--13
Strategi dan Teknik Pembelajaran pada Anak dengan Autisme Oleh <i>Fauziah Nuraini Kurdi (Universitas Sriwijaya)</i>	14--25
Students' Family Background and Reasons for Attending Vocational School Oleh <i>Herdarman (Universitas Pakuan)</i>	26--31
Analisis Pengaruh Pesan, Media, Saluran, dan Aliran Komunikasi terhadap Kinerja dan Produktivitas Dosen Politeknik Negeri Oleh <i>Jumadi Tangko dan Yayu Meiniza Zainiar (Politeknik Negeri Ujung Pandang)</i>	32--39
Evaluasi Mutu Butir-Butir Tes Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri di Jakarta melalui Model 2P Oleh <i>Maruf Akbar (Universitas Negeri Jakarta)</i>	40--47
Kreativitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi Oleh <i>Muh. Yunus (Universitas 45 Makassar)</i>	48--55
Kecenderungan Linguistik Dewasa ini dan Perkembangan Metode Pembelajaran Bahasa Oleh <i>Mulyadi Eko Purnomo (Universitas Sriwijaya)</i>	56--65
Community Analysis in English for Specific Purposes (ESP) Oleh <i>Muslih Hambali (Universitas Sriwijaya)</i>	66--73
Pembelajaran Berbasis Respons Pembaca dan Simbol Visual untuk Mengembangkan Apresiasi Sastra dan Kemampuan Berbahasa Inggris Oleh <i>Rita Inderawati (Universitas Sriwijaya)</i>	74--82
Communicative Language Testing: How Teachers Understand and Apply It in Constructing Test Items Oleh <i>Soni Mirizon (Universitas Sriwijaya)</i>	83--89
Penerapan Pedagogi Materi Subjek dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Kimia Oleh <i>Tatang Suhery (Universitas Sriwijaya)</i>	90--97
Kontroversi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Inggris Oleh <i>Wido H. Toendan (Universitas Palangkaraya)</i>	98--106

Indeks Subjek Forum Kependidikan Volume 29, Tahun 2009

Indeks Pengarang Forum Kependidikan Volume 29, Tahun 2009

Daftar Nama Mitra Bestari sebagai Penelaah Ahli Tahun 2009

PERBEDAAN MOTIVASI BERPRESTASI ANTARA SISWA PEMAIN VIDEO GAME DENGAN SISWA NON PEMAIN VIDEO GAME

Fatchiah E. Kertamuda dan Redi Permanadi

Dosen dan Alumnus Fakultas Psikologi Universitas Paramadina

E-mail: fatchiah@paramadina.ac.id

Abstract: This research was aimed to know the difference in achievement motivation between students who were video game player and those who were not video game player. The samples of this research were junior high school students which were divided in two categories, students of video game player and students of non video game player. The total number of samples was 80 students consisting of early adolescent age between 12 until 15 years old. The technique used in selecting samples was purposive sampling. The achievement motivation as one variable of this research was measured by achievement motivation scale. The calculation technique used was Independent Samples T-Test. The calculation was done using SPSS version 15. The result shows that there is significant different achievement motivation between students who were video game player and students who were not video game player.

Keywords: achievement motivation, early adolescents, video game

Bermain adalah suatu aktivitas untuk mendapatkan kesenangan yang dilakukan tanpa suatu motif yang tersembunyi oleh seorang individu atau kelompok (Chaplin, 2001). Suatu permainan atau *game* yang cukup digemari oleh anak-anak saat ini yaitu *video game* (Kompas, 2004). Beberapa jenis *video game* dapat dimainkan pada beberapa perangkat elektronik seperti ponsel, *game watch*, komputer, dan beberapa perangkat *video game* bermerek seperti *Play Station*, *Nintendo*, *Atari*, *Sega MegaDrive*, *GameBoy*, *Xbox*, dan lain-lain.

Para pakar dari beberapa bidang ilmu menilai adanya sisi negatif dan sisi positif yang terlihat dari seorang anak yang bermain *video game* (Lestari, 2006). Sisi negatif tersebut seperti kecanduan bermain *video game*, menurunnya proses sosialisasi, tumbuhnya sifat agresif, terjadinya kelelahan mata, dan lain-lain. Sedangkan sisi positifnya yaitu merangsang kecepatan bereaksi, belajar menemukan strategi, terlatihnya koordinasi motorik mata dengan tangan, jari-jari tangan menjadi terampil dan lain-lain.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pemain *video game* adalah individu yang berkecerdasan tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada prestasi (Broto, 2006). Mereka mampu berprestasi baik di sekolah maupun di tempat kerja tanpa terganggu hobi bermain *video game*

ini. Motivasi berprestasi yang mereka miliki tidak hanya dalam bidang akademis atau kerja, melainkan pada berbagai tugas yang dilakukan sehari-hari.

Beberapa sumber menyebutkan bahwa para pemain *video game* memiliki motivasi berprestasi yang tinggi dan mampu meraih kesuksesan dalam hidupnya. Seorang pemuda asal Amerika Serikat yang bernama Johnathan Wendel adalah seorang pemain *video game* yang paling sukses (Hamm, 2005). Ed Boon dan John Tobias, dua pemain *video game* yang pada akhirnya bisa menciptakan *video game* sendiri bernama *Mortal Kombat* ("Monday", 2003), walau mendapat banyak kritikan dari berbagai pihak karena memperlihatkan unsur agresivitas (Anderson & Dill, 2000). Seorang pemain *video game* asal Jepang bernama Hideo Kojima tercatat dalam daftar 10 orang yang paling berpengaruh dalam budaya pop di antara raja-raja musik, film dan buku ("Serial", 2002).

Motivasi berprestasi adalah suatu dorongan untuk melakukan suatu kegiatan atau mengerjakan suatu tugas dengan sebaik-baiknya agar mendapatkan suatu prestasi yang terbaik. Dalam motivasi berprestasi anak-anak dan remaja awal terdapat faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Berliner & Gage, 1992; Govern & Petri, 2004; Huffman & Vernoy, 2000; Thaha,

1994). Motivasi intrinsik adalah suatu keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah suatu keinginan yang disebabkan dari faktor luar, misalnya hadiah atau reward (Petri, 2004).

Motivasi intrinsik adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal atau mengerjakan suatu kegiatan (Govern & Petri, 2004; Huffman & Vernoy, 2000; Thaha, 1994). Hal ini bisa diartikan bahwa suatu minat atau cita-cita tertentu dari seorang remaja awal berasal dari perasaan dan pikiran mereka yang tertuju atau terarahkan pada objek yang dimaksud.

Motivasi ekstrinsik adalah suatu dorongan yang disebabkan oleh faktor luar (Govern & Petri, 2004; Huffman & Vernoy, 2000; Thaha, 1994). Faktor luar tersebut biasanya berupa penguat (*reinforcement*) atau ganjaran (*reward*), misalnya uang, beasiswa, orang yang dicintai, dan lain-lain. Hal ini bisa diartikan bahwa untuk memantapkan minat atau cita-cita dari remaja awal terhadap suatu hal, pengaruh sosial dapat memperkuat atau memperlemah minat atau cita-citanya, misalnya dukungan atau penguat yang positif (*positive reinforcement*).

Mark Griffiths (dalam Broto, 2006), seorang professor, psikolog dan pakar adiksi *video game* dari Universitas Nottingham Trent mengungkapkan bahwa bermain *video game* bisa membuat orang lebih termotivasi dalam berbagai hal, karena *video game* abad ke-21 lebih memberi kepuasan psikologis dalam beberapa segi daripada *video game* tahun 1980-an. Griffiths mengemukakan bahwa anak-anak mulai tertarik pada *video game* pada usia sekitar tujuh tahun. Penelitian terbaru ditemukan bahwa sepertiga anak usia awal belasan tahun bermain *video game* setiap hari. Sekitar 7% anak usia awal belasan tahun bermain *video game* paling sedikit 30 jam per minggu.

Anak-anak sekolah pada dasawarsa 1980-an biasa bermain dingdong atau permainan *video game* dengan layar televisi khusus beserta tuas dan beberapa tombol kontrol. Pada bulan puasa, anak-anak dan remaja sering menghabiskan waktu saat menunggu tiba adzan maghrib dan berbuka puasa dengan bermain dingdong (Radius, 2006). Seorang siswa sekolah dasar di Jepang bernama Naoto Fukuda biasa menghabiskan waktu sedikitnya satu jam sehari untuk bermain *video game* beserta para siswa sekolah dasar lainnya (Kompas, 2000).

Minat atau cita-cita yang dimiliki remaja awal bentuknya bermacam-macam (Mappiare, 1982). Minat yang sangat kuat pada remaja awal adalah minat terhadap rekreasi (Mappiare, 1982), dimana mereka cenderung memilih apa yang disukai dan melakukan *hobby*. Beberapa kegiatan yang digandrungi oleh remaja awal yaitu menonton film; bermain olahraga, permainan, *game*; membaca buku-buku novel, komik dan lain sebagainya (Mappiare, 1982). Tidak mengherankan bahwa suatu penelitian yang dilakukan oleh sebuah perusahaan di Amerika Utara bernama Nielsen menyebutkan bahwa remaja adalah jumlah mayoritas pemain *video game* yang terbanyak (Chan & Phillip, 2006). Jumlah pemain *video game* yang mendominasi adalah wanita dengan jumlah sebesar 64% dari 117 juta pemain *video game*.

Mengacu uraian di atas maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut (1) apakah terdapat perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain *video game* dengan siswa nonpemain *video game*? (2) Bagaimana tingkat motivasi berprestasi pada siswa pemain *video game* dan siswa nonpemain *video game*?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game*, (2) untuk mengetahui tingkat motivasi berprestasi pada siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game*.

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai sumbangan bagi dunia pendidikan untuk dapat memberikan masukan bagi para pendidik mengenai motivasi berprestasi pada siswa, sehingga diharapkan para pendidik dapat membantu meningkatkan motivasi berprestasi pada anak didiknya. Selain itu sebagai referensi bagi orang tua, keluarga atau siapa pun yang ingin mengetahui tentang motivasi berprestasi dari siswa pemain *video game* dan siswa non pemain *video game*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional* dan bersifat *non experimental*. Deskripsi atau gambaran dari penelitian ini diperoleh melalui pengolahan data secara kuantitatif. Responden penelitian ini diambil dari populasi siswa sekolah dengan karak-

teristik berusia antara 12-15 tahun dan siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Negeri II Bogor. Responden dalam penelitian ini berjumlah 80 orang yang terbagi dalam 2 kategori sampel penelitian yang berbeda yaitu kategori siswa pemain *video game* berjumlah 40 orang dan siswa non-pemain *video game* berjumlah 40 orang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*, yaitu dengan *accidental sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa skala sikap atau *attitude scale*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala motivasi berprestasi dengan jenis skala Likert 6 poin (1-6).

Data uji coba dihitung dan dianalisis dengan bantuan program perangkat lunak komputer atau *software* bernama *Statistical Package for Social Science* versi 15.0 atau lebih dikenal dengan nama *SPSS version 15.0* dan *Microsoft Office Excel Enterprise 2007*.

HASIL PENELITIAN

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *Independent-Samples T-Test* karena terdapat dua kelompok responden yang tidak berhubungan satu sama lain atau tidak terikat.

Tabel 1. Independent Samples Test

		Levene's Test		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	Std. Error Diff.	95% Confidence	
								Lower	Upper	
Skor	Equal variances assumed	0.015	0.904	2.449	78	0.017	4.750	1.940	0.888	8.612
	Equal variances not assumed			2.449	77.840	0.017	4.750	1.940	0.888	8.612

Pada Tabel 1 perbedaan nilai rata-rata atau *mean difference* antara kedua kelompok responden dalam asumsi varians yang sama atau *equal variances assumed* menunjukkan angka 4,750 dengan standar penyimpangan nilai rata-rata atau *standard error difference* sebesar 1,940. Koefisien t pada asumsi varians yang sama atau *equal variances assumed* menghasilkan angka sebesar 2,449 dengan probabilitas atau signifikansi (dalam kolom *Sig. 2-tailed*) sebesar 0,017. Karena nilai probabilitas atau signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata atau *mean* skor motivasi berprestasi antara kelompok siswa pemain *video game* dan kelompok siswa non pemain *video game* berbeda atau tidak identik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi berprestasi kedua kelompok responden. Dengan demikian hipotesis alternatif atau H_a

yang menyebutkan bahwa ada perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game* terbukti dan dapat diterima, sedangkan hipotesis nol atau H_0 yang menyebutkan bahwa tidak ada perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game* ditolak dan tidak terbukti.

Selanjutnya setelah mendapatkan hasil pengukuran motivasi berprestasi melalui skala motivasi berprestasi, data statistik frekuensi deskriptif skor motivasi berprestasi secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Pada Tabel 2 skor motivasi berprestasi seluruh siswa yang terdiri dari pemain *video game* dan non pemain *video game* berada dalam rentang angka 68 sampai 111. Hal tersebut artinya skor paling rendah motivasi berprestasi yang diperoleh dari populasi adalah 68, sedang-

Tabel 2. Statistik Frekuensi Deskriptif Skor Motivasi Berprestasi

Skor Motivasi Berprestasi	N	Mean	Median	Mode	SD	Skor Min-Maks
Siswa Pemain Video Game dan Siswa Non Pemain Video Game	80	90,80	92	93	8,945	68-111
Siswa Pemain Video Game	40	93,18	92	90	8,869	76-111
Siswa Non Pemain Video Game	40	88,43	92	93	8,476	68-101

kan skor motivasi berprestasi tertinggi yang diperoleh dari populasi adalah 111. Secara keseluruhan rata-rata atau *mean* skor motivasi berprestasi responden adalah sebesar 90,80; nilai tengah atau *median* skor motivasi berprestasi adalah sebesar 92; *mode* atau skor motivasi berprestasi yang paling sering muncul adalah angka 93. Standar deviasi dari skor motivasi berprestasi secara keseluruhan adalah sebesar 8,945 yang merupakan derajat penyebaran nilai-nilai variabel dari suatu tendensi sentral dalam sebuah distribusi.

Rata-rata atau *mean* skor motivasi ber-

prestasi dari siswa pemain *video game* adalah 93,18, sedangkan siswa non pemain *video game* adalah 88,43. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata atau *mean* skor motivasi berprestasi dari siswa pemain *video game* lebih besar daripada siswa non pemain *video game*. Hal tersebut artinya siswa pemain *video game* memiliki motivasi berprestasi yang lebih tinggi daripada siswa non pemain *video game*.

Gambaran responden penelitian berdasarkan penggolongan tinggi-rendahnya skor motivasi berprestasi dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4 sebagai berikut.

Tabel 3. Komposisi Frekuensi Subjek Berdasarkan Tingkat Skor Motivasi Berprestasi

Siswa	Frekuensi Skor Motivasi Berprestasi						Total
	Rendah		Sedang		Tinggi		
	L	P	L	P	L	P	
Pemain Video Game	3	1	11	10	8	7	40
Non Pemain Video Game	3	2	8	23	0	4	40
Total	6	3	19	33	8	11	80

L: Laki-laki
P: Perempuan

Tabel 4. Persentase Subjek Berdasarkan Kategori Skor Motivasi Berprestasi

Siswa	Persentase Skor Motivasi Berprestasi						Total
	Rendah		Sedang		Tinggi		
	L	P	L	P	L	P	
Pemain Video Game	3,75	1,25	13,75	12,5	10	8,75	50
Non Pemain Video Game	3,75	2,5	10	28,75	0	5	50
Total	7,5	3,75	23,75	41,25	10	13,75	100

L: Laki-laki
P: Perempuan

Dari Tabel 3 dan 4 menunjukkan bahwa mayoritas responden penelitian memiliki skor motivasi berprestasi sedang, yaitu sebanyak 52 orang (65 %) yang terdiri dari 19 orang laki-laki (23,8 %) dan 33 orang perempuan (41,3 %), disusul dengan 19 orang (23,75 %) yang terdiri dari 8 orang laki-laki (10 %) dan 11 orang perempuan (13,8%) yaitu responden yang memiliki skor motivasi berprestasi yang tinggi, dan sisanya sebanyak 9 orang (11,25 %) yang terdiri dari 6 orang laki-laki (7,5 %) dan 3 orang perempuan (3,75 %) adalah responden yang memiliki skor motivasi berprestasi yang rendah.

PEMBAHASAN

Para pemain *video game* seperti Johnathan Wendel, Ed Boon, John Tobias, dan Hideo Kojima yang dikemukakan pada uraian latar belakang penelitian merupakan pemain *video*

game yang memiliki motivasi berprestasi tinggi. Pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian, yang menyimpulkan bahwa motivasi berprestasi siswa pemain *video game* lebih besar dari siswa non pemain *video game*.

Broto (2006) mengemukakan bahwa pemain *video game* adalah individu yang bermotivasi, berorientasi pada prestasi, dan mampu berprestasi di sekolah tanpa terganggu hobi bermain *video game*. Hal tersebut secara tidak langsung mendukung hasil penelitian dengan terbuktinya bahwa siswa pemain *video game* memiliki rata-rata skor motivasi berprestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa non pemain *video game*.

Pernyataan Mark Griffiths (dalam Broto, 2006) yang menyebutkan bahwa dengan bermain *video game* bisa membuat orang lebih termotivasi dalam berbagai hal, secara tidak langsung dapat mendukung hasil penelitian. Hal tersebut didasarkan atas observasi peneliti yang

melihat siswa pemain *video game* sangat antusias dalam mengisi skala daripada siswa non pemain *video game*, dan data yang terkumpul terlebih dahulu adalah data dari siswa pemain *video game*. Selain itu, Mappiare (1982) menjelaskan bahwa minat yang sangat kuat pada remaja awal adalah minat terhadap rekreasi, dan cenderung memilih apa yang disukai dan melakukan *hobby* seperti *video game*, secara tidak langsung mendukung hasil penelitian.

Selain terdapat pernyataan-pernyataan yang mendukung, terdapat pula pernyataan yang tidak mendukung, seperti pernyataan Chan & Phillip (2006) yang mengemukakan bahwa remaja pemain *video game* yang mendominasi adalah wanita. Sedangkan menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa laki-laki yang mendominasi sebagai pemain *video game*. Hal tersebut dimungkinkan adanya perbedaan budaya pada jender dalam bermain *video game* di negara-negara tertentu.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah (1) terdapat perbedaan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa pemain *video game* dengan siswa non pemain *video game*, (2) siswa pemain *video game* memiliki motivasi berprestasi yang lebih tinggi daripada siswa non- pemain *video game*.

Berkaitan dengan motivasi berprestasi, penelitian selanjutnya disarankan untuk meneliti suatu jenis konsol *video game* untuk melihat apakah dampak bermain *video game* dengan menggunakan alat tersebut mampu memotivasi seseorang untuk berprestasi, dan faktor *video game* dapat memberikan pengaruh positif atau negatif terhadap motivasi berprestasi pada seorang siswa.

Penelitian lanjutan disarankan untuk meneliti lebih rinci mengenai suatu bidang *video game* yang mampu menambah motivasi berprestasi, contohnya seperti jenis *video game* strategi, olah raga, *puzzle*, *quiz*, matematika, *simulator*, dan lain-lain. Penelitian mengenai budaya dan jender dalam bermain *video game* disarankan untuk diteliti lebih lanjut. Hal tersebut dilakukan karena adanya perbedaan jumlah jender dalam bermain *video game*.

DAFTAR RUJUKAN

Ada, W. & Salam, A. 2003. Pengaruh Inteligensi

- dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Taruna Politeknik Ilmu Pelayaran Makassar. *Intelektual: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 1, 7-20.
- Alwisol. 2004. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Berliner, D. C., & Gage, N. L. 1992. *Educational Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- . 1991. *Educational Psychology* (5th ed.). Boston: Houghton Mifflin Company.
- Bermain Dengan Monster-Monster. 2000, 13 Februari. *Kompas*. hlm. 35.
- Broto, R. A. 2006, 17 Januari. Dampak Video Game Pada Anak Perlu Diwaspadai. *Kolumnis: Rab A. Broto*.
- <http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491> diakses pada tanggal 15 September 2006 pukul 21.17 WIB.
- Chan, M., & Phillip. 2006, Desember. 64% Gamers Online Adalah Cewek. *GameStation*, 134, 6.
- Chaplin, J.P. 2001. *Kamus Lengkap Psikologi*, (terj. Kartini Kartono). Jakarta: Rajawali Press.
- Editors of The American Heritage Dictionaries. 2000. *The American Heritage Dictionary of The English Language* (4th ed.). USA: Houghton Mifflin.
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Groth-Marnat, G. 2003. *The Handbook of Psychological Assessment* (4th ed.). New York: Wiley.
- Hadi, M. A. S. 1996. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Hamm, S. 2005, 19 Oktober. Terciptanya Bintang Game. *BusinessWeek* (edisi Indonesia), IV, 19, 50-53.
- Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- McClelland, D. 1953. *The Achievement Motive*. New York: Appleton-Century Crofts, Inc.
- Morgan, C. T., Richard A. K., John R. W. & John S. 1986. *Introduction To Psychology* (7th ed.). Singapore: McGraw-Hill Book Co.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. 2004. *Human Development (International & 7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Piaget, J. 1951. *Play, Dreams, and Imitation*.

- New York: Norton.
- Purwanto, M. N. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Radius, D. B. 2006, 22 Juli. Dingdong Tergusur, Kini Jadi Rongsokan. *Kompas*. Im. 43.
- Rusmini, S., Sundari, S. H. S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salim, P. 1985. *The Contemporary English – Indonesian Dictionary* (edisi kedua). Jakarta: Modern English Press.
- Saraswati, I. 1986. Perbandingan Motivasi Berprestasi Antara Remaja Dari Kelompok Computer Games Dengan Remaja Dari Kelompok Non Computer Games. Depok: *Skripsi Sarjana Psikologi Universitas Indonesia*.
- Thaha, H. T. 1994. Hubungan Persepsi Terhadap Karang Taruna dan Motivasi Berprestasi dengan Kreatifitas Siswa SMP Putus Sekolah di Kabupaten Donggala. Depok: *Tesis Sarjana Psikologi Universitas Indonesia*.
- Winarsunu, T. 2002. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Winedar, D. N. 2003. Perbedaan Motivasi Berprestasi Pada Siswa SMUN I Kebumen dengan Ciri Atribusi Terhadap Kegagalan yang Berbeda (Tinjauan Menurut Teori Atribusi Weiner). Depok: *Skripsi Sarjana Psikologi Universitas Indonesia*.
- Winkel, W. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.