

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Game Online* di Kalangan Siswa

1. Pengertian *Game online*

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) *game online* ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Menurut pendapat Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual

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* dapat berupa konsol, handheld, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

2. Alasan Siswa Bermain *Game online*

Menurut pendapat Hanni dan Budhi (2015:36) ada tiga alasan menggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.

a. Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri

b. Menghilangkan *Stress*

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

c. Mengisi Waktu Luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

Menurut pendapat Alif (2010:64) alasan siswa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

a. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

b. Mengusir *Stress*

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

c. Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain *game* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

d. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain game biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.

3. Dampak Bermain *Game online* Bagi Siswa

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi.

Mayoritas orang tua dan media berpikir 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 bermamfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

a. Dampak Positif

Menurut Anhar (2010:27) Beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

b. Dampak Negatif

Menurut Anhar (2010: 33), dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat Darma (2011:67) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- 3) Tertidur di sekolah.
- 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- 5) Nilai di sekolah menurun.

- 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.
- 7) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
- 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *game online* tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

4. Tingkatan Pemain *Game Online*

Game online merupakan sebuah tren hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini. Pemain *game online* bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain game online dan uang yang banyak yang dikeluarkan. Hobi adalah kegiatan rutin atau kepentingan yang dilakukan untuk kesenangan, biasanya dilakukan selama seseorang luang waktu.

Permainan game maupun *game online* banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. *Game* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbaruhi tren game itu sendiri, baik jenis game maupun update game baru. Menurut Andi (2011) merumuskan empat tipe pemain seperti *achievers*, yakni mereka yang

bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka didalam *game* tersebut; *explorers*, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan; *socializers*, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan; *griefs*, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti para pemain lain.

Menurut Hananto (2010:116), pemain *game* usia remaja (siswa SMA dan SMP) umumnya masuk dalam kategori *achievers*. Remaja bermain *game* untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan berupaya untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam bermain satu jenis *game* yang telah dipilihnya. Bahkan tidak sedikit diantara remaja yang setia pada satu jenis *game*, karena beberapa alasan, yaitu *game* memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain, dan *game* memberikan keuntungan dalam bentuk uang dengan cara menjual point yang lebih dikenal dengan nama point bank.

5. Faktor Pendorong Siswa Bermain *Game Online*

Faktor pendorong siswa bermain *game online* yang dikutip dari beberapa sumber adalah sebagai berikut:

a. Nilai Pengalaman

Nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pedoman serta pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari setiap kehidupan manusia. Menurut Samuel (2010:52) pengertian nilai (*value*) adalah sesuatu yang berharga, yang penting dan berguna serta menyenangkan dalam kehidupan manusia

yang dipengaruhi pengetahuan dan sikap yang ada pada diri atau hatinuraninya.

Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung) (KBBI, 2005). Menurut Sri (2011:74) nilai pengalaman menyangkut penerimaan dari dunia. Bentuknya pasif (misalnya menikmati dunia, menikmati konser musik, pemandangan dll). Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif, walaupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial didalam *game* itu sendiri yang tidak dibatasi dan pemain *game online* bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain *game online* mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama. Menciptakan suatu komunitas didalam *game online* bisa mewujudkan fungsi sosial menjadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain *game online* tanpa membeda-bedakan asal muasal masing-masing (Anhar, 2010:61).

c. Rasa Keterlibatan

Pada *game online* rasa memiliki akan timbul bila seseorang pemain game online mendapatkan seorang sahabat, teman bahkan pacar dalam dunia maya. Menurut Maslow dalam hirarki kebutuhan menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hirarki

kebutuhan dari Maslow menyatakan bahwa manusia memiliki lima macam kebutuhan, salah satunya *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki) (Anhar, 2010:81).

Ketika kedua jenis kebutuhan dari teori hirarki kebutuhan terpenuhi, maka akan mulai timbul kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki. Hal ini dapat dilihat dari usaha seseorang pemain *game online* untuk mencari dan mendapatkan teman, pacar atau bahkan keinginan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas tertentu.

d. Empati dan *Escapism* (lari dari kenyataan)

Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, dan merasakan perasaan orang lain. Menurut Anhar (2010:36), empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu.

Escapism merupakan sebuah pengalihan/gangguan jiwa dimana orang yang menderitanya merasakan tekanan batin dan ketidaksenangan akan rutinitas sehari-harinya. Hal itu dapat berupa suatu yang konkret, misalnya tekanan dalam pekerjaan, sekolah atau keluarga. Penderita akan cenderung berusaha menghindari permasalahan tersebut dengan berbagai cara, antara lain dengan hiburan atau rekreasi. *Escapism* juga dapat didefinisikan sebagai tindakan seseorang untuk berusaha menghilangkan beban atau depresi akan kesedihannya. Biasanya, mereka akan mengalihkan permasalahan mereka

dengan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat, misalnya bermain *game*, alkohol atau bahkan obat-obatan (*drugs*) (Anhar, 2010:73).

e. Nilai ekonomis

Nilai ekonomi yang bisa didapat dari *provider game online* bisa dari penjualan barang-barang *game online* yang disediakan untuk pemain *game online* untuk menunjang permainan yang menarik dan menantang. Dari penjualan yang terjadi antara pemain *game online* dan *provider game online* bisa mendapatkan keuntungan yang besar dari pemain *game online* yang royal terhadap *game* yang dimunculkan terhadap *provider game online* tersebut. Pemain *game online* yang royal terhadap satu *game online* bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu *game online* yang dimainkannya. Oleh karena itu, *provider game online* sangat dibutuhkan untuk memperhatikan kepuasan pemain *game online* dalam memainkan *game online* dengan terhindar dari suatu yang merugikan seperti *cyber crime* (Alfa, 2010:92).

f. Mengejar Kecepatan dan Pemakaian Berlebihan

Pada *game online* sering terjadi seorang pemain *game online* yang lupa diri atau terlalu mengejar *level up* pada *game online* itu sendiri, sehingga mengakibatkan banyak para pemain *game online* yang lupa mandi, lupa makan, lupa pulang kerumah kalau maen di *game net*. Apabalia seorang pemain *game online* sudah menemukan satu *game* yang bagus dan seru, pasti pemain *game online* tersebut akan lupa diri dan terlalu fokus pada

game tersebut sehingga kelebihan konsumsi dan mengejar kecepatan untuk *game* tersebut lebih besar dibandingkan untuk kebutuhan pribadi (Alfa, 2010:82).

g. Gaya Hidup

Gaya hidup menurut Alfa (2010:17) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pemain *game online* yang hobi bermain *game online* merupakan suatu cara untuk mengekspresikan suatu hobi atau pada saat mereka kecewa sehingga terjadi perilaku escapism. Gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana seseorang membentuk image dimata orang lain, sehingga gaya hidup adalah suatu pola atau cara individu mengekspresikan atau mengaktualisasikan, cita-cita, kebiasaan / hobby, opini, dengan lingkungannya melalui cara yang unik, yang menyimbolkan status dan peranan individu bagi lingkungannya.

Menurut pendapat Armstrong dikutip dalam Alfa (2010:77) gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa, termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan pada penentuan kegiatan-kegiatan tersebut.

Pemain *game online* dengan gaya hidup yang bisa dibilang tidak teratur pada saat bermain *game online* dengan waktu yang lama untuk bermain sehingga lupa untuk keperluan pribadi seperti makan, tidur, maupun mandi.

h. Mengejar Rekreasi dan Merasakan Kehidupan

Bagi para pemain *game online*, bermain *game online* dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri dan mempunyai nilai hidup. Dengan bermain *game online* para pemain *game online* dapat melupakan hal-hal yang terjadi disekitarnya dan lebih menikmati permainan yang ada di depan mereka sehingga para pemain *game online* mempunyai ruang khusus sendiri dan kesenangan tersendiri saat bermain *game online*.

6. Sejarah dan perkembangan *game online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Freeman (2008) mengemukakan bermain *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain games. Lalu munculah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Kemudian pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya

sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

7. Perkembangan *Game Online* Di Indonesia

Menurut Ligagame Indonesia (*ligagames.com*), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia:

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grafis	Status
Nexia	2001	Boleh Game	RPG	2D	Ditutup thn 2004
Red Moon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup thn 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game Action	RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game Strategy	RPG	3D	Masih
Risk Your	2004	Dream Web Tech	RPG	3D	Masih

Life		Action			
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup thn 2006
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup thn 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup thn 2008
O2 jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Game	Sport	3D	Ditutup thn 2008
Knight 3D	2005	Infomedia Nusantara	RPG		Ditutup thn 2007
Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup thn 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspace	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Megaxus Infotech	Musical	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih

Selain *game online* diatas, ada juga game-game seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *gamer* di Indonesia walaupun tidak sebesar *game – game* yang disebutkan diatas. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena latencynya yang besar dan

servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain game ada jeda membuat gamers menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft dan Age of empire*.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kegiatan berproses untuk menambah pengetahuan, ketrampilan. Prestasi hasil belajar juga bisa dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajarannya disekolah yang dinyatakan dalam bentuk angka. Belajar yang baik dapat menciptakan sebuah prestasi hasil belajar, agar menghasilkan sebuah prestasi hasil belajar hendaknya siswa mengetahui aspek-aspek belajar.

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Tim (2007:84), prestasi hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Sementara menurut Conny (2012:53), pengalaman belajar meliputi apa-apa yang dialami siswa baik itu kegiatan pengamatan atau mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

Pengertian prestasi hasil belajar berdasarkan bentuk-bentuknya dikemukakan oleh Dwijoseputro (2007:55) yang menyatakan bahwa, “prestasi hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan setelah siswa melalui proses belajar”.

Menurut Shin (2013:58), hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan setelah siswa melalui proses belajar sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami siswa. Pengalaman tersebut diperoleh melalui aktivitas pengamatan atau mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sri, 2011:95). Penjelasan mengenai ketiga ranah hasil belajar di atas selengkapnya ditulis oleh Prayitno (2012:82) berikut ini:

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar yang berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan dalam membuat kalimat.

2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dll.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah ini terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tiga kategori ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis,

sintesis, evaluasi. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu, menerima, menjawab/reaksi, menilai, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan kemampuan menghubungkan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Prayitono (2012:19) menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Faktor individu misalnya saja adalah jenis kelamin siswa di mana menurut Tabrani Rusyan (2007:73-74) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil siswa dalam proses belajar adalah jenis kelamin. Sri (2011:22) mendukung hal tersebut dengan menyatakan bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan.

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004:138) mengemukakan bahwa prestasi hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, budaya, lingkungan fisik, lingkungan spiritual. Siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi tentu cenderung memiliki proses belajar yang baik. Menurut Prayitno (2012:27), faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan siswa. Dalam lingkunganlah siswa hidup dan berinteraksi. Lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Lingkungan alami

Lingkungan alami adalah lingkungan tempat siswa berada dalam arti lingkungan fisik. Yang termasuk lingkungan alami adalah lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan bermain.

2) Lingkungan sosial

Makna lingkungan dalam hal ini adalah interaksi siswa sebagai makhluk sosial, makhluk yang hidup bersama atau homo socius. Sebagai anggota masyarakat, siswa tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang berlaku dalam masyarakat tempat siswa tinggal mengikat perilakunya untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum. Contohnya ketika anak berada di sekolah, ia menyapa guru dengan sedikit membungkukkan tubuh atau memberi salam.

b. Faktor instrumental

Setiap penyelenggaraan pendidikan memiliki tujuan instruksional yang hendak dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan seperangkat kelengkapan atau instrumen dalam berbagai bentuk dan jenis. Instrumen dalam pendidikan dikelompokkan menjadi:

1) Kurikulum

Kurikulum adalah rencana pembelajaran yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum, kegiatan belajar mengajar tidak dapat

berlangsung. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

2) Program

Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia; baik tenaga, finansial, sarana, dan prasarana.

3) Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Sebagai contoh gedung sekolah yang dibangun atas ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, auditorium, ruang OSIS akan memungkinkan untuk pelaksanaan berbagai program di sekolah tersebut. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus disediakan oleh sekolah. Hal ini merupakan kebutuhan guru yang harus diperhatikan. Guru harus memiliki buku pegangan, buku penunjang, serta alat peraga yang sudah harus tersedia dan sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Fasilitas mengajar sangat membantu guru dalam menunaikan tugas mengajar di sekolah.

4) Guru

Guru merupakan penyampai bahan ajar kepada siswa yang membimbing siswa dalam proses penguasaan ilmu pengetahuan di sekolah. Perbedaan

karakter, kepribadian, cara mengajar yang berbeda pada masing-masing guru, menghasilkan kontribusi yang berbeda pada proses pembelajaran.

5). Siswa

Siswa yang kita maksud di sini adalah seorang anak, baik laki-laki maupun perempuan, berusia 8-17 tahun yang masih menjajaki dunia pendidikan khususnya di tingkat SD, SMP, dan SMA. Siswa, selain mempunyai hak yang harus di terima, juga mempunyai kewajiban yang harus dipenuhinya. Salah satu kewajiban seorang pelajar yang kita ketahui adalah menuntut ilmu dan belajar. Di jaman sekarang kewajiban seorang pelajar mulai terkikis adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, pelajar lebih memomorduakan belajar dari pada bermain *game online*, di dalam kesehariannya para pelajar lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang baru lah yang mendorong mereka untuk mencoba mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan.

Siswa sendiri mudah terpengaruh adanya hal hal yang baru, umumnya mereka terpengaruh dari pergaulan, teman teman dari pergaulan tersebut yang mencoba mempengaruhi pelajar tersebut untuk bermain *game online*. Namun pengaruh tersebut lebih baik dari pada diajak untuk kearah lebih negatif seperti mabuk- mabukan, judi, narkoba dll. Pada situasi seperti ini, peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua dirumah lebih berperan penting dalam mengatur tingkah laku dan kepribadian dari

pelajar tersebut, sedangkan orang tua di sekolah lebih diatur untuk mengarahkan kemana pelajar tersebut bergaul.

Sementara faktor-faktor internal yang mempengaruhi prestasi hasil belajar adalah:

a. Fisiologis

Merupakan faktor internal yang berhubungan dengan proses proses yang terjadi pada jasmaniah.

1) Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar individu. Siswa dalam keadaan lelah akan berlainan belajarnya dari siswa dalam keadaan tidak lelah.

2) Kondisi panca indera

a. Merupakan kondisi fisiologis yang dispesifikkan pada kondisi indera.

Kemampuan untuk melihat, mendengar, mencium, meraba, dan merasa mempengaruhi hasil belajar.

Anak yang memiliki hambatan pendengaran akan sulit menerima pelajaran apabila ia tidak menggunakan alat bantu pendengaran.

b. Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor dari dalam diri individu yang berhubungan dengan rohaniah. Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memerintahkan.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

2) Kecerdasan

Kecerdasan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk beradaptasi, menyelesaikan masalah dan belajar dari pengalaman kehidupan. Kecerdasan dapat diasosiasikan dengan intelegensi. Siswa dengan nilai IQ yang tinggi umumnya mudah menerima pelajaran dan hasil belajarnya cenderung baik.

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dilatih dan dikembangkan. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu.

4) Motivasi

Motivasi adalah suatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. kondisi psikologis yang mendorong atau memotivasi belajar siswa diantaranya adalah:

- a) Adanya keinginan untuk tahu
- b) Agar mendapatkan simpati dari orang lain.
- c) Untuk memperbaiki kegagalan.
- d) Untuk mendapatkan rasa aman.

5) Kemampuan kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan pengetahuan, ingatan, pemahaman dan lain-lain.

C. Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa

Prestasi hasil belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya (Moh. Surya, 2004:75). Prestasi hasil belajar juga terdampak oleh *game online*. Menurut Samuel (2010:67), *game online* memberikan dampak pada siswa, yaitu :

- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah. Dengan kondisi ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin berkurang. Blais dkk (2007) mengemukakan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game online*. Selanjutnya, menurut Anhar (2010:31), untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, di rumah anak harus disiplin mengulas kembali materi pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa, faktor intelegensi memberikan sumbangan sebesar 29%, motivasi sebesar 34%, waktu belajar sebesar 26%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Siswa yang memiliki waktu bermain lebih banyak cenderung akan

memiliki waktu belajar yang lebih sedikit, dan perolehan hasil belajar siswa cenderung rendah.

- b. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.

Menurut Samuel (2010:96), dalam belajar siswa membutuhkan pikiran yang terfokus pada materi pelajaran. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar siswa.

- c. Tertidur di sekolah.

Menurut Samuel (2010:111), dalam banyak kasus sering dijumpai siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas. Umumnya keadaan siswa tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik siswa yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau siswa sedang sakit.

Dampak dari semua itu akan menyebabkan siswa tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar siswa tidak memuaskan.

- d. Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.

Griffiths dkk (2004) mengatakan bahwa para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Menurut Samuel (2010:108), siswa yang terlalu sibuk dengan urusan lain akan

menyebabkan siswa melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi siswa malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.

Siswa yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena siswa telalu banyak membuang waktu untuk bermain *game online*.

Dampak bermain *game online* terhadap siswa di atas menunjukkan bahwa *game online* tidak serta merta atau secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, tetapi permainan *game online* akan mempengaruhi beberapa faktor penting yang secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *game online* akan berdampak atau berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan dua hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa *game online* memberikan pengaruh pada motivasi belajar dan aktivitas belajar, motivasi belajar dan aktivitas belajar akan mempengaruhi prestasi hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Sedangkan konsep yang dibangun dalam penelitian ini adalah variabel *game online* secara langsung akan dipengaruhi oleh variabel hasil belajar.

Untuk menghandari timbulnya *variabel moderating*, dalam penelitian ini unsur-unsur yang mempengaruhi prestasi hasil belajar dan berkaitan dengan *game online* diidentifikasi sebagai indikator yang dimasukkan dalam instrumen penelitian.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kedua adalah pada pemilihan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dipilih adalah variabel hasil belajar, sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah aktivitas belajar.

1. Aspek dalam Hasil Belajar

a. Aspek kognitif

yaitu berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipejari untuk memecahkan masalah tersebut.

b. Aspek afektif,

yaitu aspek yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Aspek afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

c. Aspek psikomotorik,

yaitu aspek yg berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Prestasi hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kesimpulan dari aspek dalam prestasi hasil belajar sebenarnya ada kaitannya antara kemampuan berfikir dengan sikap dan nilai serta berkaitan juga dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor yang memengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu fisiologis dan psikologis.

- a. Faktor fisiologis meliputi kondisi fisik dan kondisi panca indera Faktor psikologis meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.
- b. Faktor dari luar dibagi menjadi dua yaitu lingkungan dan instrumental.

Faktor lingkungan meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial Faktor instrumental meliputi kurikulum atau bahan pembelajaran, guru, sarana, dan fasilitas, administrasi atau manajemen.

Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas yaitu dengan menentukan arah dan tujuan yang jelas maka keberhasilan atau prestasi hasil belajar dapat mudah tercapai. Kemudian proses belajar terjadi apabila seseorang menghadapi sebuah problematis, sesuatu yang mengandung problematis (masalah) dapat merangsang pikiran untuk berpikir, bagaimana cara memecahkan suatu masalah tersebut. Selain itu belajar dengan pengertian lebih bermakna daripada dengan hafalan. Belajar menggunakan pengertian lebih memungkinkan seseorang untuk lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkan segala hal yang sudah dipelajari, sebaliknya belajar menggunakan hafalan mungkin hasilnya hanya tampak dalam bentuk kemampuan mengingat pelajaran itu saja, belajar sendiri merupakan proses yang kontinu. Belajar harus dilakukan secara kontinu didalam jadwal waktu

tertentu dengan jumlah materi yang sesuai dengan kemampuan kita, belajar juga memerlukan kemauan yang kuat.

Kembali ke kalimat pertama, belajar harus memiliki kemauan yang kuat, yang pertama kita lakukan adalah menetapkan tujuan yang jelas sebelum memilih sesuatu untuk dipelajari. Tujuan yang jelas dan diinginkan seseorang, akan menyebabkan orang tersebut berusaha untuk belajar dengan rajin agar apa yang menjadi tujuannya tercapai, selain itu belajar ditentukan oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu banyak, secara garis besar ada dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri, seperti kesehatan, kecerdasan dll. Sedangkan faktor eksternal, faktor dari luar diri seperti lingkungan rumah, sekolah, masyarakat. (Hakim, Thursan. 2002. 2:7)

Belajar secara keseluruhan lebih berhasil dari pada belajar dengan terbagi bagi. Prinsip belajar ini memungkinkan seseorang untuk dapat mengerti suatu pelajaran dengan lebih cepat dan mudah, sedangkan belajar dengan terbagi bagi, menyulitkan seseorang jika sulit untuk mengingat apa yang telah diajarkan, karena menggunakan system bersambung, proses belajar memerlukan metode yang tepat.

Metode belajar siswa yang tepat akan memungkinkan seorang siswa menguasai ilmu dengan mudah dan lebih cepat sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan, belajar juga memerlukan kemampuan untuk menangkap intisari dari pelajaran itu sendiri. Menangkap intisari pelajaran sangat perlu dimiliki siswa, dengan cara ini siswa akan dapat membuat suatu ringkasan

dari apa yang telah dipelajarinya. Materi pelajaran yang terasa sangat banyak akan terasa lebih sedikit, ringan dan mudah untuk dipelajari.(Hakim, Thursan. 2002. 8:9).

D. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu :

1. Judul : “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi” oleh Madya Nefriza Mitra Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi pada 2016.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Madya Nefriza Mitra dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai hasil belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel X “ Pengaruh internet” sedangkan pada peneliti disini varaiabel X (Pengaruh *game online*).

2. Judul : “ Pengaruh *Game online* terhadap perilaku konsumtif siswa” oleh Sonia Ambarwati Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010).

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia Ambarawati dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “Perilaku konsumtif siswa” sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Hasil belajar siswa).

3. Judul : “ Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa ” oleh Khairul Anwar Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011).

Berdasarkan prestasi hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *Game Inline*. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “ prestasi belajar siswa “ sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Hasil belajar siswa).