

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Kajian Teori

##### 1. *Game Online*

###### a. Pengertian *Game Online*

Menurut Kim, *game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Hampir setiap para pemain *game online* adalah anak-anak, setiap anak hampir saja menyukai *game online*, apapun bentuk dari *game online* itu sendiri. Mulai dari *game online* yang sifatnya sederhana sampai *game online* yang sifatnya paling modern sekalipun.<sup>1</sup>

Young mengemukakan bahwa *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. Lebih lanjutnya bisa dikatakan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh orang banyak secara bersamaan, dengan demikian permainan akan semakin seru<sup>2</sup>

*Game online* adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan internet yang sering digunakan pada saat ini adalah modem dan koneksi kabel. Banyak sekali permainan *game online* yang ditawarkan untuk permainan

---

<sup>1</sup> Yohanes Rikky Dwi Santos., Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Dharma* 38.

<sup>2</sup> Drajat Edy Kurniawan., Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling, *Jurnal Konseling*, (2017):98.

ini. *Game online* sengaja diciptakan untuk para penggemarnya lebih tertarik dan antusias karena, di dalam *game online* disajikan permainan yang berbentuk visual dan grafis sehingga membuat para pemainnya menjadi betah untuk bermain *game online*.<sup>3</sup>

*Game online* sedang mengalami perkembangan yang pesat baik dari segi teknologi. *Game online* telah mempengaruhi cara kita berkomunikasi dengan orang lain yaitu dimainkan secara bersamaan dengan beberapa pemain lainnya. Menurut Subarti penafsiran *game online* ini ialah video game yang dimainkan dikomputer atau ponsel pribadi dengan menggunakan jaringan internet. Ekspansi *game online* ini telah mencerminkan seluruh perluasan jaringan internet, serta pertumbuhan akses kecil ke akses internet yang lebih besar.<sup>4</sup>

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan *game online* para pemain disuguhkan berbagai game yang menarik bagi penggemarnya<sup>5</sup>.

#### b. Dampak *Game Online*

*Game online* telah menjadi salah satu hiburan populer didunia saat ini, *game online* ini jauh lebih unggul jika dibandingkan dengan hiburan anak lainnya, hal ini terjadi karena *game online* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering terjadi dalam kehidupan nyata,

---

<sup>3</sup> Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Al-Ikhlash Way Jepara Lampung Timur*, (Raden Intan Lampung, 2020)

<sup>4</sup> Sri, Wahyuni., *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*, (Makassar:2021). 8-9.

<sup>5</sup> Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, *Pengaruh Game Online....*13

sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan video game. Jika seseorang kecanduan bermain *game online*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama-lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak.

Seseorang yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain game, bolos sekolah malas untuk mengerjakan tugas, sehingga ada rasa ingin bermain *game online* setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan maupun kehidupan sosial. Anak-anak yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

*Game online* muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Bahkan anak-anak yang kecanduan *game online* sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan bermain. Secara psikis, pikiran terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sulit berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada hal yang ada disekelilingnya. Seiring dengan perkembangan *game online*, akan

membawa dampak terhadap penggunanya. <sup>6</sup>Adapun dampak tersebut berupa dampak positif dan dampak negatif sebagai berikut:

1) Dampak Positif

Dampak positif *game online* antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.
- b) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan
- c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca siswa.
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

---

<sup>6</sup> Sri, Wahyuni., *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*, (Makassar:2021), 12-13.

f) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata. Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya agar memenangkan suatu permainan.

## 2) Dampak Negatif

Adapun dampak negatif dari *game online* adalah:

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- b) Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain game.
- c) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, ketertarikan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali

membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah ataupun pekerjaan lainnya .

- d) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi akibat menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu istirahat pun berkurang.
- e) Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet ataupun membeli poin atau karakter yang kadang nilainya bisa mencapai jutaan rupiah

c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Terhadap *Game online*

Menurut Yee dalam Lusi Ardinasari terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

- 1) *Relationship*, adanya suatu kemauan suatu individu untuk berinteraksi dan melakukan hubungan keakraban karena dianggap memiliki frekuensi sama sehingga memudahkan untuk berinteraksi.
- 2) *Manipulation*, adanya suatu keinginan dari seseorang untuk berbuat curang kepada pemain lain agar dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri.
- 3) *Immersion*, pemikiran dari suatu individu supaya menjadi seperti tokoh yang ada di dalam game tersebut.
- 4) *Escapism*, dimiliki oleh pemain yang ingin menghindar dari suatu permasalahan di dunia nyata agar bisa melupakan permasalahan yang terjadi.
- 5) *Achievement*, memiliki keinginan yang kuat dalam melakukan permainan karena senang dengan hal-hal yang cenderung mengenai bahasan virtual.<sup>7</sup>

d. Aspek-aspek Kecanduan *Game online*

---

<sup>7</sup> Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Al-Ikhlash Way Jepara Lampung Timur*, (Raden Intan Lampung, 2020) 20-22.

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimaksudkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam Asian Journal of Health and Information Sciences, menyebutkan bahwa ada beberapa aspek kecanduan *game online*, aspek tersebut adalah:

1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

*Compulsion* merupakan suatu dorongan atau tekanan yang kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) *Mood Modification Orescape*

Kondisi ini merujuk pada pengalaman subyektif yang dialami oleh seseorang dimana melarikan diri dari perasaan yang kurang menyenangkan.

4) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang banyak

dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga mereka merasa puas.

5) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pecanduan *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Siswa sekolah dasar yang kecanduan *game online* termaksud dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.<sup>8</sup> Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, aspek seseorang yang kecanduan *game online* akan mengalami *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu proses di dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas. Proses

---

<sup>8</sup> C. Y. Chen, & S. L. Chang., *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*, 2008, 45.



belajar mengajar mempunyai tujuan yang bersifat transaksional artinya dapat diketahui secara jelas oleh guru dan siswa. Belajar bukanlah semata-mata mengumpulkan dan menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Belajar adalah suatu proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Menurut sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas 2 kata, yakni “hasil” dan “belajar”. Menurut hasan alwi “hasil” berarti sesuatu yang diadakan oleh suatu usaha, sedangkan “belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>9</sup>

Budiarti lisna juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan setelah siswa melalui proses belajar, hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada 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.<sup>10</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses

---

<sup>9</sup> Muhammad Yusuf Mappede., Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller , *Jurnal Medtek* 1, no 2 (2009).

<sup>10</sup> Budiarti Lisna, *Pengaruh Kebiasaan Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*, (Kecamatan Baleendah Bandung, 2019), 25.

pembelajaran. proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut Dimayati dan Mudjiono hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar adalah suatu saat terselesaikannya bahan pelajaran.<sup>11</sup> Dalam sistem nasional tujuan instruktual menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
2. Ranah efektif dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak individu yang terdiri dari beberapa aspek yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan harmonis atau ketepatan gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>12</sup>

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

---

<sup>11</sup> Kuswandari, Martanti., *Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Siswa Kelas IV Sdn Tirtoadi Tahun Ajaran 2010/2011*, (Yogyakarta, 2014) 11-13.

<sup>12</sup> Zurtina, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Index Xard Match Pada Mata Strategi Pelajaran IPA Di Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung*, Lampung, 2017, H 26-28.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

### 1. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu faktor *fisiologis* (jasmani) dan faktor *psikologis* (rohani).

#### a) Faktor Fisiologis

Aspek fisiologis meliputi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra. Anak yang sehat jasmaninya dan kondisi panca indra yang baik akan memudahkan anak dalam proses belajar sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

#### b) Faktor Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas dalam pembelajaran siswa. Namun, di antara faktor-faktor rohaniah siswa yang dipandang umumnya adalah sebagai berikut: tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

### 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua faktor, eksternal juga terdiri atas dua faktor yang meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial.

#### a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Masyarakat,

tetangga, dan lingkungan fisik atau alam dapat juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

b) Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan belajar siswa. Faktor-faktor yang di atas menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa<sup>13</sup>

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, pertama faktor internal meliputi fisiologis yaitu kesehatan jasmaniah peserta didik dan psikologis yaitu menyangkut keadaan rohaniah peserta didik. Kedua faktor eksternal meliputi lingkungan sosial yaitu keadaan sekolah, guru, staff dan masyarakat sekitar serta keluarga peserta didik dan non-sosial berupa sarana dan pra-sarana sekolah peserta didik.

**c. Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

---

<sup>13</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2007, hal. 148.

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Lebih mengembangkan keterampilannya
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya<sup>14</sup>

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan diri pada peserta didik, menciptakan karakteristik baru pada peserta didik itu sendiri sehingga dapat suatu perubahan baik dari segi pengetahuan atau karakteristik peserta didik, menambah ilmu pengetahuan dari tidak ada menjadi ada, sikap yang yang berubah menjadi baik, dan keterampilan yang menarik dalam kehidupan sehari-harinya.

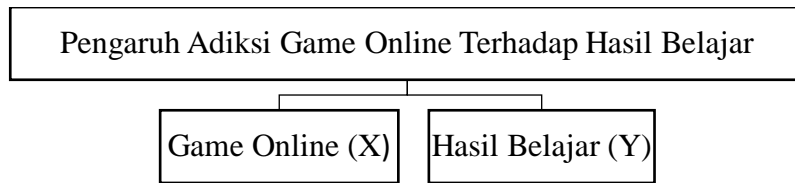
## **B. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir yang diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar di SDN 1 Ayuang Kec. Barabai. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi, salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Banyak hal yang dapat dilakukan internet salah satunya adalah *game online*.

Munculnya *game online* memberikan suatu warna baru dan membawa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya. *Game online* memiliki daya tarik yang kuat sehingga para pemain terus memainkannya. Berdasarkan uraian diatas dapat diterangkan dengan skema kerangka pikir sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009)



Gambar 2.1 Kerangka Pikir