

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian teoritis

1. Kebiasaan Bermain Game Online

a. Pengertian Kebiasaan

Kebiasaan belajar bukan sesuatu yang telah ada namun sesuatu yang harus dibentuk. Kebiasaan belajar yang baik perlu dipupuk dan dikembangkan dan untuk membentuknya ada beberapa hal yang harus diperhatikan siswa yaitu cara belajar. Cara belajar yang baik akan membentuk kebiasaan yang baik pula. Oleh karena itu pembentukan kebiasaan belajar perlu dikembangkan dalam diri siswa baik di rumah maupun di sekolah. Sebaliknya kebiasaan belajar yang tidak sesuai atau kurang tepat maka akan memperoleh hasil belajar yang tidak memuaskan dan dapat mempersulit siswa dalam memahami dan memperoleh pengetahuan.¹

Menurut Asih, kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang

¹ Heryanto dan Yuni Sarah Br Sembiring. *Hubungan kebiasaan belajar dengan hasil belajar ipa*. (curere. Vol.4 no.2 oktober 2020)

dalam hal yang sama,² sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat. Anak-anak yang terbiasa bermain *game online* adalah mereka yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini seringkali tidak menyukai rangsangan yang lemah, monoton, tidak responsif dan lambat. Hal ini setidaknya berdampak pada proses pembelajaran akademik. Suasana di kelas seperti penjara bagi jiwa, tubuhnya ada di dalam kelas, tetapi pikiran, keingintahuan, dan keinginannya ada dalam video game. Terkadang, anak juga menjadi malas belajar atau sering membolos hanya untuk bermain game.³

Menurut Hanni dan Budhi, ada tiga alasan siswa bermain game online, yaitu:

- 1) Memberikan kesenangan dan tantangan. Banyak orang merasa bahwa mereka tidak memiliki kekuatan dalam masyarakat, tetapi ketika mereka bermain game online, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan

² Kurniawati Ika dan Heru Purnomo. *Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SD*. Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin. Vol.3 no.1 maret 2021 hal.74-81

³ Kurniawati Ika dan Heru Purnomo. *Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SD*. Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin. Vol.3 no.1 maret 2021 hal.74-81

tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kebahagiaan dan kepuasan bagi mereka

- 2) Menghilangkan stres. Bermain *game online* dapat mengendurkan saraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.
- 3) Mengisi waktu luang. *Game online* biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang setelah lelah. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang lelah.

Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* di waktu senggangnya. Dalam hal ini, waktu belajar anak semakin berkurang. Blais dkk, merekomendasikan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh siswa laki-laki adalah *game online*. Selain itu, menurut Anhar, untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik, anak-anak di rumah harus disiplin saat mengulang mata pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Banyak penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan menyumbang 29%, motivasi menyumbang 34%, waktu belajar menyumbang 26%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Siswa dengan waktu bermain yang lebih

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

Kebiasaan seseorang untuk bermain, sebenarnya tidak terlepas dari eksistensinya sebagai manusia yang berakal yaitu kebebasan (frendom), dalam kebebasanya seseorang diperhadapkan dengan berbagai pilihan dimana kita dituntut harus memiliki kesanggupan untuk menentukan pilihan-pilihan tersebut. Kebiasaan (habit) adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ualangan dan belajar.

Kebiasaan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan sebagai hiburan atau pengalihan suatu permasalahan yang dihadapi. Salah satu yang berkembang saat ini adalah jenis permainan berbasis teknologi seperti game online.⁴

⁴Mahyani putri. 2022. *Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah menengah atas negeri 12 pekanbaru*. Skripsi. Fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Sultan syarif kasim riau.

Kebiasaan bermain *game online* adalah kesenangan bermain game karena memberi rasa keputusan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain game online. Kebiasaan bermain *game online* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan.

b. Pengertian Game Online

Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti instagram, email, film, berita, dan *game online*.⁵

⁵ Rahyuni, Muhammad Yunus , Sundari Hamid. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.* (BJE 1(2): 65-70, Juni 202)

Menurut KBBI, *game* (permainan) adalah sesuatu media yang dipakai untuk bermain. Sedangkan main itu sendiri adalah melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.⁶

Menurut ananda (2015) mengungkapkan bahwa *game online* adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati dan saat ini sedang menjadi trend an lifestyle yang sedang di gandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak.

Menurut alam (2010), *game* adalah sesuatu yang dapat dimaikan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *Game online* yaitu bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet menggunakan gadget atau alat komunikasi individu maupun computer dengan ketersediaan server.⁷

Menurut Affandi permainan berbasis *online* merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia online. <http://kbbi.web.id>, diakses pada tanggal 25 agustus 2022

⁷ Nadya astute. *Pengaruh Gamen Online Terhadap Hubungan Sosial Siswa SDN 2 Loktabat Utara*. (jurnal pahlawan vol.18 no.1: (april) 2022, h.1

ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan.⁸

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. *Game online* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. *Game online* yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu *game online* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak

⁸ Kurniawati Ika dan Heru Purnomo. Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SD. Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin. Vol.3 no.1 maret 2021 h.74-81

kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.⁹

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya.¹⁰

c. Macam-Macam Game Online

Menurut Nilwan, Agustinus *game online* dibagi menjadi:

⁹ Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. (BJE 1(2): 65-70, Juni 202)

¹⁰ Marsanda Claudia Pareswara, Triana Lestari. *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. (Jurnal Pendidikan Tambusai: Vol. 05 No.01, 2021). h.1473-1481

1) *Fun games*

Fun games adalah permainan seperti: *skate board, bilyars, catur, puzzle, windows entertainment pack games* dan semua permainan yang animasinya sedikit dan pembuatannya relative mudah.

2) *Arcade games*

Arcade games adalah semua permainan yang mudah dimengerti, menyenangkan dan grafiknya bagus walau biasanya sederhana dikrenakan permainan ini hanyalah berkisar pada hal-hal yang disenangi umum seperti pukul memukul, tembak menmbak, tusuk menusuk dan kejar mengejar. Yang termasuk ke dalam permainan jenis ini adalah *ragnarok, seal online, ghost online, RF online*.

3) *Adventure games* terbagi atas tiga macam pertualangan biasa (*multi layered adventure*), *dungeon-underworld abventure* (3D *adventure*) dan *role playing game adventure*.¹¹

4) *Game free fire*

Game free fire adalah game mobile yang dapat dimainkan melaluisw smartphone, game ini bertemakan *battle royale* yang

¹¹ Nadia Tattakuna.2016. *Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online.*(Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

menampilkan perkelahian dengan menggunakan senjata seperti senapan, pistol, pisau, bahkan menggunakan bom. Game ini mempertemukan 49 pemain dalam satu permainan yang dimana waktu dalam satu permainan itu sekitar 15-20 menit hingga bisa memenangkan game tersebut.

5) *Game mobile legends*

Game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*.

MLBB adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip dengan game Dota 2 dimana game ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 versus 5 melawan tim musuh.

Game ini mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan hero yang kita gunakan. *Game online* MLBB saat ini sedang marak (booming) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.¹²

Game Mobile Legends tidak terlepas dari karakter atau avatar yang digunakan, menurut Ray dalam Kim, menjelaskan tentang avatar atau identitas virtual yang menghiasi game online, tergantung bagaimana avatar disajikan dan digunakan, tingkat kenyamanan pemain dan meningkatnya kenikmatan dalam permainan online, karena beberapa permainan online cenderung menawarkan karakter wanita yang kurang menarik, sehingga dapat dirubah sesuai dengan keinginan.

d. Dampak Positif dan Dampak Negatif Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang

¹² Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan & Rehia K. Isabela Barus. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa.* (Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif>)

berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.¹³

1) Dampak positif *game online*

a) Untuk meningkatkan konsentrasi.

Penmain yang bermain *game online* harus sangat focus. Semakin sulit permainanya, semakin tinggi titik konsentrasi yang dibutuhkan. Ketika konsentrasi bermain *game online* meningkat, aspek perhatian lainnya juga akan meningkat.

b) Kembangkan keterampilan berfikir atau penalaran. Dengan bermain *game online*, pemain akan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, analisis situasi dan keterampilan matematika . dan dilatih untuk mengambil keputusan dengan cepat.¹⁴

Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/Level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta

¹³ Tri Rizqi Ariantoro. *Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar*. JUTIM, vol. 1 no. 1.Desember 2016

¹⁴ Kurniawati Ika dan Heru Purnomo. *Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SD*. Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin. Vol.3 no.1 maret 2021 h.74-81

permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak.

Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.

Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris. 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. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.¹⁵

2) Dampak negative *game online*

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

¹⁵ Tri Rizqi Ariantoro. *Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar*. JUTIM, vol. 1 no. 1. Desember 2016

diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau

karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.¹⁶

e. Indikator Kebiasaan Bermain Game Online

Game bisa saja menjadi candu atau bisa juga menjadi penghilang stress bagi seseorang, adapun indikator-indikator seseorang yang kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain :

1) Frekuensi bermain game

Frekuensi bermain game diartikan sebagai layanan bermain dalam setiap harinya. Para pemain *game* tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, melainkan dapat berjam jam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun bermain *game* setiap hari namun tidak sering akan menghabiskan waktu hanya untuk bermain saja.

¹⁶ Tri Rizqi Ariantoro. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. (JUTIM, Vol 1, No. 1, Desember 2016)

2) Jenis permainan *game*

Jenis yang disajikan dibuat semenarik mungkin sehingga para *gamer* merasa menikmati permainan tersebut. Ada juga *game* yang dibuat dengan level-level tertentu sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ingin mencapai level yang lebih tinggi.¹⁷

3) Kecanduan permainan *game*

Ketika seseorang terbiasa bermain *game* maka seseorang tersebut akan kecanduan dan terus menerus melakukan kegiatan itu dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan lupa akan kewajibannya. Kecanduan bermain *game* dapat berupa rasa senang sementara, ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas, keinginan lebih banyak waktu di depan computer atau *gadget*, mengabaikan keluarga dan teman-teman, serta merasa kosong jika tidak bermain *game*.

4) Tujuan bermain *game*

Beberapa orang mengatakan ketika bermain *game* karena seseorang tersebut merasa sepi. Selain itu bermain *game*

¹⁷ Fahmi aqwa mohammad.2021. *Pengaruh bermain game online dan minat belajar terhadap prestasi belajar pai siswa kelas XI SMAN 1 ngadiluwih*. Skripsi. Program studi pendidikan agama islam fakultas tarbiyah (IAIN) Kediri.

digunakan untuk melarikan diri dari masalah, serta menghilangkan kecemasan atau depresi.

f. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudijono, bahwa hasil belajar merupakan gambaran tentang kemajuan atau perkembangan siswa sejak dari awal mula mengikuti program pendidikan sampai pada saat mereka mengakhiri program pendidikan yang di tempuhnya.

Menurut purwanto, bahwa hasil belajar untuk mengukur tujuan pelajaran yang telah diajarkan atau mengukur kemampuan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar suatu mata pelajaran tertentu.¹⁸

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan, sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dijadikan

¹⁸ Maryam Muhammad. *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 4 No. 2, 2016. h.2

tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan

motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).¹⁹

b. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari 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, afektif, dan psikomotor.

Ada tiga bagian macam hasil belajar yaitu, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus padadiri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Sudjana berpendapat ada 5 macam hasil belajar:

- 1) Penilaian formatif merupakan penilaian yang dilaksanakan di akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.

¹⁹ Rike Andriani, Rasto. *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran) Vol. 4 No. 1, 2019, h. 80-86

- 2) Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan di akhir unit program yaitu akhir caturwulan, akhir semester dan akhir tahun, penilaian ini berorientasi pada produk bukan pada proses.
- 3) Penilaian diagnostik merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
- 4) Penilaian selektif merupakan penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian penempatan merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut :

- a. Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :

1) Kesehatan fisik.

Kesehatan fisik atau kondisi jasmani (fisiologis) dan rohani (psikologis) yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, siswa yang sakit, apalagi kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif di rumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik. Tentu saja ia pun tidak akan dapat meraih prestasi belajar dengan baik bahkan bisa berakibat pada kegagalan belajar (*learning failure*).²⁰

2) Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah. Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) ialah motivasi yang akan

²⁰ Fahmi aqwa mohammad.2021. *Pengaruh bermain game online dan minat belajar terhadap prestasi belajar pai siswa kelas XI SMAN 1 ngadiluwih*. Skripsi. Program studi pendidikan agama islam fakultas tarbiyah (IAIN) Kediri.

mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain.²¹

b. Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1) Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*) ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, tersedianya AC (penyejuk ruangan), *Overhead Projector* (OHP) atau LCD, papan tulis (*whiteboard*), spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium, dan sarana penunjang belajar lainnya.

²¹ Fauhah Homroul. *Analisis model pembelajaran make A match terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal pendidikan administrasi perkantoran (JPAP). Vol.9 n0.2. 2021

Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar.²² Sekolah merupakan suatu institusi pendidikan formal di lingkungan sekolah terjadi interaksi pembelajaran. Muatan materi pelajaran dan cara guru membelajarkannya, akan berpengaruh bagi minat untuk belajar anak, yang akhirnya akan berimbas kepada prestasi belajar anak. Disamping faktor lainnya, seperti teman sekelasnya, fasilitas pembelajaran, keamanan, kenyamanan dan lain-lain.²³

- 2) Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat anak di lahirkan. Keluarga merupakan tempat pertama dan utama anak tumbuh dan berkembang. Dalam keluarga anak berinteraksi dengan ayah dan ibunya,

²² Fauhah Homroul. *Analisis model pembelajaran make A match terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal pendidikan administrasi perkantoran (JPAP). Vol.9 n0.2. 2021

²³ Munirwan umar. *Peranan orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak*. Jurnal ilmiah edukasi vol. 1 no.1 juni 2015

kakak, dan adanya mungkin juga dengan kakek dan neneknya, sepupunya, paman dan bibinya. Bagaimana perilaku prang di sekitarnya di dalam keluarganya, maka demikianlah yang mempengaruhi perilakunya.²⁴ Orangtua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu (*pseudo obedience*) dan memberontak bila di belakang orang tua. Pengasuhan permisif yang serba memperbolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali orang tua, akibatnya anak tidak tahu akan tuntutan dan tanggung jawab dalam hidupnya sebagai pelajar. Kedua pengasuhan ini akan berdampak buruk pada pencapaian prestasi belajar anak disekolah.²⁵

²⁴ Munirwan umar. *Peranan orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak*. Jurnal ilmiah edukasi vol. 1 no.1 juni 2015

²⁵ Azza Salsabila dan Puspitasari. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Dakwah Vol. 2, No. 2. Mei 2020. h. 278-288

3) Lingkungan masyarakat

Di lingkungan masyarakat. Pendidikan yang diterima anak lebih kompleks. Di lingkungan masyarakat berkumpul berbagai unsur masyarakat dengan berbagai latar belakang pendidikan. Dan yang jelas di lingkungan masyarakat, bukan hanya terdapat teman sebayanya, tetapi juga orang dewasa, jadi bagaimana karakteristik orang-orang yang ada di lingkungan masyarakatnya, maka demikianlah perilaku yang akan mempengaruhi anak.

c. **Indikator Hasil Belajar**

Menurut Moore, indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.²⁶

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah, 1. Kognitif, 2. Efektif, 3. Psikomotorik.²⁷

²⁶ Ricardo dan rini intansari meilani. *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*. (jurnal pendidikan manajemen perkantoran vol.2 no.2, juli 2017. h. 188-201

²⁷ Homroul Fauhah. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol. 9 No. 2, 2021)

B. Kerangka pemikiran

Berdasarkan rumusan masalah pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa khususnya tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap relevansi dengan pembelajaran, kondisi ekonomi, prestasi rendah, pergaulan terbatas dan waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar, sehingga dapat diketahui apakah pengaruh game online berdampak positif atau negative sedangkan indikator dari hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik, sehingga dapat diketahui apakah siswa hasil belajar baik, kurang baik, dan tidak baik.



Indikator kebiasaan bermain game online	Indikator hasil belajar
<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi bermain game • Jenis permainan game • Kecanduan permainan game • Tujuan bermain game 	<ul style="list-style-type: none"> • Ranah kognitif • Ranah efektif • Ranah psikomotorik

C. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu, kemudian dicari perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian
Penulis

Nama	Judu	Perbedaan	Hasil
Ika Kurniawati Dan Heru Purnomo	Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi siswa SD.	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti ialah dimana pada penelitian ika kurniawati dan heru purnomo meninjau pada pada pengaruh game online terhadap prestasi siswa, sedangkan peneliti meninjau dari segi pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa.	Dampak bermain game online terhadap siswa menunjukkan bahwa game online tidak serta merta atau langsung berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar siswa, tetapi permainan game online akan mempengaruhi beberapa faktor penting yang secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
Mahyani putri	Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap	Perbedaan dari penelitian yang dilakukan	Berdasarkan data yang diperoleh Konsentrasi belajar adalah kemampuan untuk memusatkan perhatian

	<p>konsentrasi belajar siswa sekolah menengah atas negeri 12 pekan baru.</p>	<p>peneliti ialah dimana penelitian mahyani putri meninjau pengaruh game online terhadap konsentrasi siswa, sedangkan peneliti meninjau dari pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa.</p>	<p>pada suatu objek dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan hal tersebut. Konsentrasi dapat secara efektif apabila seseorang mampu menikmati kegiatan belajar yang sedang dilakukan.</p>
<p>Angela</p>	<p>Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir tahun ajaran 2013.</p>	<p>Perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti ialah dimana penelitian angela meninjau pada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti meninjau pada</p>	<p>Berdasarkan data yang diperoleh bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan diuji melalui hitung sebesar 8,753 yang lebih besar t tabel sebesar 1,665.</p>

		pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa.	
--	--	--	--

D. Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak terdapat pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa di MIN 2 Bengkulu Tengah.

Ha : Terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa di MIN 2 Bengkulu Tengah.

