

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembahasan Tentang *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan koneksi internet.¹ Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan *game online* ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam jaringan tertentu.

Menurut Griffiths dkk 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 keluarga.² Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *game online* merupakan aplikasi komputer berupa permainan untuk anak-anak sampai dewasa, *game-game* itu

¹ Freeman, Cindy B, Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008, hal. 42-47.

² Griffiths, M, D., Mark N.O.D. Daren Chappell. 2004, *Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. Cyber Psychology ang Behavior Vol 7. No 4*

memberikan keasyikan tersendiri.³ Menurut Hasan mengatakan bahwa jenis *game multiplayer online* adalah *game online* yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan.⁴ Sedangkan menurut Kim dkk mengemukakan bahwa *game online* merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas *LAN* maupun internet.⁵ *Game online* menyuguhkan berbagai macam karakter yang hampir mirip dengan yang ada dalam dunia nyata dan seseorang bisa memilih untuk menjadi siapa saja sehingga memberikan kepuasan pada para pemain *game online* sebenarnya hampir mirip dengan *video game* yang ada hanya saja *game online* itu bisa dimainkan dengan siapa saja dan dimana saja jika menggunakan fasilitas internet.

Berdasarkan pengertian diatas, maka disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu bentuk berbagai permainan yang menggunakan jaringan internet dan dalam memainkannya melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. Dalam permainan *game online* tujuannya yaitu untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya.

³ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. (Yogyakarta: Andi, 2002), hal. 217

⁴ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*. (Jakarta: Media Kita, 2011), hal. 3

⁵ Freeman, Cindy B, Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008, hal. 42-47.

2. Tipe-Tipe Game Online

Tipe-tipe *game online* yang dimainkan oleh siswa adalah sebagai berikut:⁶

a. *First Person Shooter (FPS)*

First Person Shooter (FPS) merupakan game yang mengambil pandangan orang pertama pada game sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah *Point Blank, Cross fire dan X-Shot*.

b. *Real Time Strategy (RTS)*

Real Time Strategy merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, taktik dan logika, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya adalah *Atlantika Online*.

c. *Cross-Platform Online*

Cross-Platform Online merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda contohnya *Need for Speed Undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox 360* merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online.

⁶Irman, *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Pelajar*. Dalam <https://irman12118882.weebly.com/irman12118882.weebly.com/bab-ii--pembahasan.html>. Diakses 5 Desember 2018

d. Browser Games

Browser Games merupakan game yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, dan *IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun flash contohnya *City Ville*, *Castle Ville*, dan *Ninja Saga*.

3. Indikator *Game Online*

Indikator kebiasaan dalam bermain *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu :⁷

a. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, kafe, dll.

b. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para gamers menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa SD, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk istirahat di rumah.

⁷ Taufik, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD N 1 Sokaraja Wetan*. (UMP: SKRIPSI, 2014), hal. 27

c. Jenis *game online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SD antara lain *point blank, hago, mobile legend, AOV, ragnarox, mafia wars* dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia.

d. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlibat pada siswa yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk siswa SD cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

4. Dampak Negatif *Game Online*

Dampak negatif dari *game online* bagi siswa antara lain:⁸

a) Secara Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di *games online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *games online*.

⁸ Rifat Dzakaf mrian, <http://Rifatdzakafmrian.blogspot.com/2012/04/Makalah-Pengaruh-Game-Online.Html>, 2013. Diakses pada 30 April 2019.

b) Secara Psikis

Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c) Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negatif *games online* antara lain:⁹

⁹ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. (Jogjakarta: A+Plus Books, 2010), hal. 45-47.

1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak segitu apalagi saat bermain game mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alis lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain games. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.

2) Membuat anak malas belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak untuk bermain game tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

3) Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti game action dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung

menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam game mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

4) Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang saat “nge-game” tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain games. Apalagi, game tersebut merupakan salah satu game pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari anda akan berakibat buruk dan anak bisa kebablasan dengan perjudian besar.

5) Berisiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya game setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain games sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan social anak dan remaja.

B. Pembahasan Tentang Konsentrasi Belajar

1. Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar menurut Sudirman dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar.¹⁰ Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian. Di dalam konsentrasi ini keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan, sehingga tidak “perhatian” sekedarnya.

Menurut Slameto, konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.¹¹ Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsentrasi adalah kemampuan untuk memusatkan pikiran terhadap aktivitas yang sedang dilakukan.¹²

Susanto menjabarkan konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama.¹³ Sedangkan siswa dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa

¹⁰ Sudirman, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 40

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 86

¹² Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 588

¹³ Handy Susanto, *Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui modalitas belajar siswa*. (Jurnal Pendidikan Penabur, 2006), hal. 46-51

memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Dengan berkonsentrasi, siswa tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain diluar yang dipelajarinya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Semakin tinggi tingkat konsentrasi maka proses belajar menjadi lebih efektif.

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi, maka belajarnya akan sia-sia karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah yang dapat berkonsentrasi., ia harus memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran atau perhatian ini mutlak perlu dimiliki oleh setiap siswa yang belajar dengan memperhitungkan waktu belajarnya dengan baik.

Slameto mengatakan penyebab seseorang sering mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi adalah :¹⁴

- a. Kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
- b. Terganggu oleh keadaan lingkungan (bising, keadaan yang semrawut, cuaca buruk dan lain-lain).
- c. Pikiran kacau dengan banyak urusan/masalahmasalah kesehatan (jiwa dan raga) yang terganggu (badan lemah)
- d. Bosan terhadap pelajaran/sekolah dan lain-lain.

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 87

2. Indikator Konsentrasi Belajar

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat dirumuskan indikator sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator konsentrasi belajar

Dimensi	Indikator
Pengertian konsentrasi menurut Sadirman (2007 : 40) konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar.	<ul style="list-style-type: none"> - Pikiran dan perasaan terpadu pada pelajaran - Perhatian tidak menyebar
Pengertian konsentrasi menurut Slameto (2010 : 86) konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terpengaruh oleh hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan proses belajar - Antusias belajar tinggi
Menurut Susanto (2006 : 46) konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama.	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memusatkan perhatian dalam waktu lama - Perhatian penuh sampai proses belajar selesai

3. Ciri-Ciri Konsentrasi Belajar

Menurut Slameto, siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika proses belajar mengajar, antara lain:¹⁵

- a. Berminat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari.
- b. Perhatian pada setiap materi yang disampaikan guru.
- c. Aktif dalam pembelajaran.
- d. Menjaga kondisi kesehatan dan memperhatikan kelelahan

¹⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 87

- e. Suasana kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran bertekad untuk mencapai tujuan atau hasil terbaik setiap kali belajar.

Ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi belajar berkaitan dengan perilaku belajar yang meliputi perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor. Karena belajar merupakan aktifitas yang berbeda-beda pada perilaku belajar tersebut. Klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar sebagai berikut :¹⁶

- a. perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yang berupa keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, mengemukakan suatu

¹⁶ Engkosawara dan Aan Komariah, *Administrasi Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 15

pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.

- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, serta komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- d. Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai adanya aktifitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

4. Cara Mengembangkan Konsentrasi Belajar

Cara mengembangkan kemampuan konsentrasi belajar, antara lain:¹⁷

a. Kesiapan belajar

Sebelum melakukan aktivitas kita harus benar-benar dalam kondisi segar untuk belajar. Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam kesiapan belajar, yaitu kondisi fisik dan kondisi psikis.

b. Belajar aktif

Jika kita sulit berkonsentrasi belajar disekolah atau sulit mengerti apa yang dijelaskan guru dan sebagainya, maka kita harus dapat mengembangkan pola belajar aktif. Kita harus aktif belajar dan berani mengungkapkan ketidaktahuan pada guru atau teman.

¹⁷ Hendra Surya, *Kiat Mengajak Anak Belajar dan Berprestasi*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003), hal. 31-35

Jika kita proaktif dalam belajar, maka kita akan mendapat perhatian khusus guru. Kita yang belajar proaktif akan menghalau timbulnya proses pengembangan pikiran. Kita akan tetap focus pada pelajaran. Intensitas konsentrasi belajar pun akan menjadi semakin optimal.

c. Lingkungan belajar harus kondusif

Belajar membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk memperoleh hasil belajar secara optimal.

d. Perlu disediakan waktu untuk menyegarkan pikiran saat menghadapi kejenuhan belajar

Saat kita belajar sendiri dirumah dan menghadapi kesulitan (jalan buntu) mempelajari materi pelajaran, kadang kala menimbulkan rasa jemu dan bosan untuk berfikir. Jika hal ini terjadi, maka jangan paksakan diri kita untuk terus melanjutkan belajar karena akan menimbulkan kelelahan.

C. Pembahasan Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kata “Prestasi Belajar” terdiri dari dua suku kata, yaitu prestasi dan belajar. Prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu “Prestasie”. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “Prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Prestasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah

“hasil yang diperoleh dari sesuatu yang dilakukan dan sebagainya.”¹⁸ Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga dan pendidikan khususnya pembelajaran.¹⁹ Prestasi juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan.²⁰ Juga terdapat pendapat lain yang menyatakan bahwa prestasi merupakan nilai pencapaian yang mencerminkan tingkatan-tingkatan siswa sejauh mana telah dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan di setiap bidang studi.²¹

Selanjutnya belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang, setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.²² Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar.²³ Ada beberapa pengertian lain tentang belajar yang cukup banyak, baik dilihat dari arti luas maupun sempit. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Sedangkan dalama arti sempit, belajar dimasukkan sebagai

¹⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar...*, hal. 895

¹⁹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), hal. 12

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 2009), hal. 19

²¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1990), hal. 282

²² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 38

²³ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: Rafika Aditama, 2011), hal. 3

usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.²⁴

Fatkhurrohman menjelaskan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.²⁵ Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya perubahan fisik, mabuk, gila dan sebagainya. Sedangkan Slameto menjelaskan bahwa, secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.²⁶ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamalannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Setelah memahami uraian tentang makna/pengertian dari “prestasi” dan “belajar”. Prestasi pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan perilaku. Dalam demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana tentang prestasi belajar. Prestasi belajar adalah hal yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

²⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hal. 36

²⁵ Faturrahman, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Refika, 2007), hal. 6

²⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 2

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdikbud menjelaskan bahwa, prestasi belajar adalah penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru.²⁷ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar dengan berbagai faktor internal maupun eksternal yang mengukur siswa dalam segala aspek baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen yang relevan.

Berdasarkan uraian diatas, maka prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil belajar yang diperoleh setelah menempuh proses pembelajaran yang dilambangkan dengan nilai hasil belajar.

2. Macam-Macam Prestasi Belajar

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia banyak dipengaruhi diantaranya oleh pemikiran Benyamin S, Bloom. Menurut beliau tujuan belajar siswa harus diarahkan untuk mencapai ketiga ranah

²⁷ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 895

yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, melalui ketiga ranah ini akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran.

Benyamin S, Bloom sebagaimana dikutip oleh Anas Sudiyono berpendapat, prestasi belajar mencakup tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²⁸

Ranah kognitif yang meliputi beberapa taraf, diantaranya adalah:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*), ciri utama taraf ini adalah pada ingatan.
- b. Pemahaman (*Comprehension*), pemahaman digolongkan menjadi tiga yaitu: menerjemahkan, menafsirkan, dan mengeksplorasi (memperluas wawasan).
- c. Penerapan (*Application*), merupakan abstraksi dalam suatu situasi konkret.
- d. Analisis, merupakan kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur yang memiliki arti sehingga hirarkinya menjadi jelas.
- e. Sintesis, merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur menjadi suatu integritas. Dan evaluasi yang merupakan taraf terakhir dalam ranah kognitif.

²⁸ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. {Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 49

- f. Evaluasi, merupakan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya, misalnya : baik_buruk, benar-salah, kuat-lemah, dan sebagainya.²⁹

Ranah kedua adalah ranah afektif yang terdiri dari lima taraf, diantaranya adalah:

- a. Memperhatikan (*Receiving / attending*), yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain-lain.
- b. Merespon (*Responding*), yaitu reaksi yang diberikan kepada seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c. Menghayati nilai (*Valuing*), yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau sistem.
- d. Mengorganisasikan atau menghubungkan, yaitu mengembangkan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi.
- e. Menginternalisasi nilai, sehingga nilai-nilai yang dimiliki telah mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku seseorang.³⁰

Ranah ketiga adalah ranah psikomotorik, ranah ini berhubungan dengan keterampilan peserta didik setelah melakukan belajar yang meliputi beberapa taraf, diantaranya:

- a. Gerakan reflek, yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.

²⁹ *Ibid*,... hal. 23

³⁰ *Ibid*,... hal. 29

- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motorif, dan lain-lain.
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan.
- e. Gerakan-gerakan skill dari yang sederhana sampai pada keterampilan yang kompek.³¹

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain :³²

a. Faktor Intern

1. Faktor Jasmaniah

Di dalam faktor jasmaniah terdapat penyebab yang mempengaruhi belajar siswa antara lain :

- a) Faktor kesehatan seperti mudah pusing, ngantuk jika badan lemah, kurang darah ataupun gangguan kesehatan lainnya,
- b) Cacat tubuh seperti buta, setengah buta ataupun kurang sempurnanya tubuh.

2. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa antara lain yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

3. Faktor kelelahan

³¹ *Ibid*,... hal. 31

³² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 54

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a) Kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemahnya lunglai tubuh dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh
- b) Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Ekstern

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup : metode pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat seperti kederadaan

siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat

Muhibbin menjelaskan, bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

- a) Faktor internal yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa
- b) Faktor eksternal yakni kondisi disekitar siswa
- c) Faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pelajaran.

4. Indikator Prestasi Belajar

Muhibbin menjelaskan, bahwa kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan dan diukur. Berikut jenis indikator prestasi belajar :³³

Tabel 2.2 Indikator Prestasi Belajar

Ranah / Jenis Prestasi		Indikator
A	Ranah Cipta (Kognitif)	
	1	Pengamatan
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan

³³ Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 118

	2	Ingatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan 2. Dapat menunjukkan kembali
	3	Pemahaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri

1) Pengamatan

Muhibbin menyatakan bahwa pengamatan artinya proses menerima, menafsirkan dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indra-indra seperti mata dan telinga. Berkat pengamatan beajar, seorang siswa akan mampu mencapai pengamatan yang benar objektif sebelum memperoleh pengertian. Pengamatan yang salah akan mengakibatkan timbulnya pengertian yang salah pula.

2) Ingatan

Ingatan adalah penarikan kembali informasi yang pernah diperoleh sebelumnya. Menurut Slameto informasi yang dapat diterima dapat disimpan untuk beberapa saat saja, beberapa waktu, dan jangka waktu yang tidak terbatas.

3) Pemahaman

Pemahaman atau persepsi dijelaskan oleh Slameto adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat indera, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan penciuman.

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, terdapat karya ilmiah yang ada sebelumnya, guna memberikan gambaran tentang sasaran penelitian yang akan di paparkan dalam penelitian ini, penelitian yang dimaksud adalah :

1. Penelitian ini ditulis oleh Angela dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan diuji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor yang tidak diketahui.
2. Penelitian ini ditulis oleh Inon Beydha dengan judul Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2013/2014. Berdasarkan analisa SPSS 16.0, maka diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,557. Berdasarkan pernyataan $r_s > 0$ maka hipotesis diterima. Karena probabilitas lebih kecil dari 0.005 maka hal ini menunjukkan signifikansi, artinya terdapat pengaruh hubungan yang cukup berarti antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kota Medan.

3. Penelitian ini ditulis oleh Maria Yohanesti Gola Nuhan dengan judul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan. Dibuktikan dengan nilai *t* hitung sebesar -0,229 nilai *t* hitung sebesar -2,192 dengan nilai signifikansi sebesar 0,031 ($p < 0,05$). Bermain *game online* memberikan kontribusi negatif sebesar 4,1% terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.

Tabel 2.3 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dengan sekarang

No	Nama, Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Angela, "Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir".	Pada penelitian terdahulu variabel terikatnya berupa motivasi belajar, sedangkan pada penelitian yang akan datang variabel terikatnya berupa konsentrasi dan prestasi belajar siswa yang nantinya menunjukkan seberapa besar pengaruh konsentrasi belajar pada prestasi belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu dengan yang mendatang sama-sama menggunakan variabel bebas berupa <i>game online</i> .
2	Inon Beydha, "Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2013/2014".	Pada penelitian terdahulu variabel terikatnya hanya pada prestasi belajar tanpa dikaitkan dengan variabel terikat yang lain dan menggunakan subjek berupa peserta didik SMP yang peserta didiknya rata-rata sudah diberi kebebasan memakai <i>hand phone</i> . Sedangkan pada penelitian yang akan datang variabel terikatnya terbagi menjadi dua yaitu konsentrasi dan prestasi belajar	Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan datang sama-sama menggunakan variabel bebas berupa <i>game online</i> .

		siswa dengan subjek berupa peserta didik MI yang masih membutuhkan perhatian lebih dari orang tuanya.	
3	Maria Yohanesti Gola Nuhan, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016".	Pada penelitian terdahulu yang menjadi variabel adalah keterkaitan hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian yang akan mendatang menggunakan variabel bebas berupa game online dan variabel terikatnya berupa konsentrasi dan prestasi belajar siswa	Pada penelitian dahulu dan sekarang sama-sama menggunakan variabel bebas berupa game online dan variabel terikatnya sama-sama menggunakan prestasi belajar

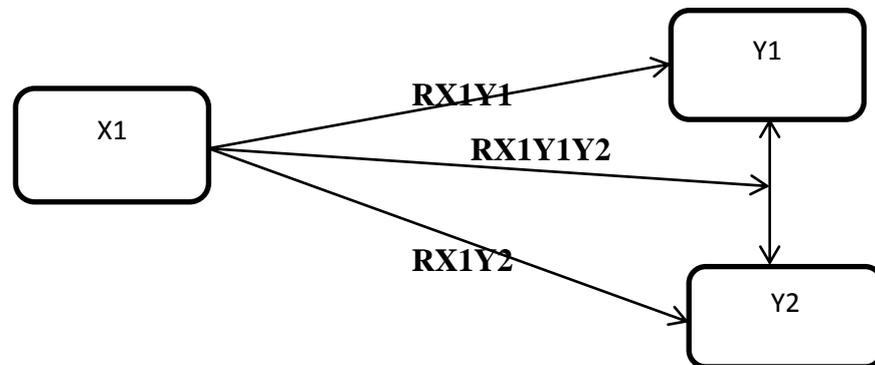
E. Kerangka Berfikir

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berpikir. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.³⁴ Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini bahwasannya variabel bebasnya *game online* dan memiliki variabel terikat konsentrasi belajar dan prestasi belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berpikir penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :

³⁴ Sugiyono, *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 60

Bagan 2.1
Kerangka Konseptual



Keterangan :

X1 : *game online* adalah variabel bebas pertama

Y1 : konsentrasi belajar adalah variabel terikat pertama

Y2 : prestasi belajar adalah variabel terikat kedua

R : Korelasi antar variabel

Pola pengaruh dalam kerangka berpikir penelitian diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Game Online merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya kalangan siswa sekolah dasar. *Game online* yang dimaksud penelitian disini adalah variabel X. Sebuah permainan *game online* sangat memberikan pengaruh yang besar dalam proses akademik terhadap konsentrasi dan prestasi belajar akan ada nilai negatif dan positifnya. Sebelum mengetahui prestasi belajar siswa, maka dilihat pula tingkat konsentrasi siswa tersebut. Konsentrasi belajar dalam penelitian ini menjadi variabel Y1 dan prestasi

belajar dalam penelitian ini menjadi variabel Y2. Apabila hasil belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain game online maka nantinya dapat menimbulkan hasil belajar yang tidak maksimal. Hasil belajar yang cukup tinggi pun bisa dikarenakan siswa bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan *game online* merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seorang siswa, setelah mengikuti pelajaran secara terus menerus yang ditandai dengan peningkatan prestasi belajar. Permasalahan yang muncul ini merupakan penggunaan dalam pemanfaatan permainan *game online* pada pendidikan yang mempengaruhi prestasi belajarnya.