

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game Online*

1. Pengertian *game*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam kamus besar bahasa Indonesia *online* permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan.²⁹

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

2. Pengertian *game online*

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Aji *game online* adalah

²⁹ Wulandari, *Game Edukatif Sejarah komputer Menggunakan Role Playing game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*, (Fakultas Teknik: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hal. 54

suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.³⁰

Game online adalah teknologi daripada *genre*, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. “*game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada *internet*”. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis permainan.³¹

3. Jenis-jenis game online

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Menurut Henry format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain.

³⁰ Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong Kabupaten Sragen Tahun 2013)*, (Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sos Ant, 2013), hal. 9

³¹ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, (FKIP Universitas Quality: Jurnal Curere, 2017), hal. 30-31

Jenis *game* yang ada menurut Henry adalah sebagai berikut:

a. *Board game*

Game jenis ini sama dengan *game board* tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer

b. *Puzzle game*

Jenis *game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh *game* ini adalah Tetris.

c. *Fighting game*

Jenis *game* ini sesuai dengan namanya berisi tentang pertarungan. Contoh *game* ini yaitu *street fighter*, *samurai showdown*, *virtual fighter* dan *kungfu*.

d. *Racing game*

Racing game adalah *game* tentang balapan. Contoh *game* ini yaitu *need for speed underground* dan *toca race driver*.

e. *Mobile legend*

Game dengan *genre* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi *internet*, dalam pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5. Di satu map dengan 3 lorong untuk melawan *tower* musuh. 3 area hutan, 18 *tower* pertahanan, 2 boss yang buas. Hancurkan *tower* lawan dan kamu bisa menang. Membutuhka kerjasama tim yang baik.

f. *Pubg mobile*

Game ini sebenarnya pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat-sangat populer. Hingga pada bulan Maret 2018, *tencent games* selaku *developer mobilnya* merilis PUBG versi *mobile* secara resmi. Dalam permainan ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir.

g. *Free fire*

Game ini memiliki tujuan yang sama dengan PUBG. *Game* ini dirilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

h. *Adventure game*

Adventure game merupakan *genre game* petualangan. Di sepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh *game* ini yaitu *sam and max* atau *beyond and evil*.³²

4. Aspek kecanduan *game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan

³² Wulandari, *Game Edukatif Sejarah komputer Menggunakan Role Playing game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*, (Fakultas Teknik: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hal. 56-59

game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada tiga buah aspek kecanduan *game online*.³³ Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan 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*.

- b. *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 seseorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- c. *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 dalam hal ini adalah bermain *game*

³³ C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*, (2008), hal.44

online, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pecandu *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. Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan segala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.³⁴

5. Dampak dari bermain *game online*

Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat pemain

³⁴ C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*, (2008), hal.45

ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.³⁵

Menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negatif *game online* antara lain:³⁶

- a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan
- b. Membuat anak malas belajar
- c. Mengajarkan kekerasan
- d. Berpeluang mengajarkan judi
- e. Berisiko kecanduan

B. Minat Belajar

1. Pengertian minat belajar

Secara bahasa berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Sardiman berpendapat bahwa minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ingin tahu pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

³⁵ S. Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Game Online*, (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81

³⁶ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A'Plus Books, 2010), hal. 45-47

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu atau rasa ingin tahu.

Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru. Minat merupakan faktor perangsang yang kuat untuk melakukan aktivitas yang timbul karena perangsang senang, bakat, cita-cita dan perhatian. Semua itu bermula dari adanya suatu kebutuhan. Suatu yang menarik minat menimbulkan dorongan kuat untuk melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, minat timbul bukannya secara spontan, melainkan timbul atas dorongan sadar dengan perasaan senang karena adanya perhatian, misalnya belajar atau bekerja.³⁷

Arti penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah:

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta
- b. Minat memudahnya terciptanya konsentrasi
- c. Minat mencegah gangguan dari luar
- d. Minat merupakan melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.³⁸

³⁷ Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hal. 137-138

³⁸ *Ibid*, hal. 138

2. Unsur-unsur minat belajar

a. Perhatian

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar, perhatian adalah permusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkannya. Orang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Ia tidak segera mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut. Oleh karena itu, seorang siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

b. Perasaan

Perasaan sebagai faktor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat belajar. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan

senang di hatinya akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam mengajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

c. Motif

Seorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seorang untuk belajar. Dan minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab kenapa anak didik tidak bergeming untuk mencatat apa-apa yang telah disampaikan oleh guru. Itulah sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus bisa membangkitkan minat anak didik. Sehingga anak didik yang pada mulanya tidak ada

hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar.³⁹

3. Fungsi minat belajar

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagai berikut:

- a. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita
- b. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- c. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas
- d. Minat yang terbentuk sejak kecil atau masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.⁴⁰

4. Indikator minat belajar

Indikator minat sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun rumah.

- a. Perasaan senang
- b. Perhatian dalam belajar
- c. Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik
- d. Manfaat dan fungsi mata pelajaran⁴¹

³⁹ Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hal. 138-139

⁴⁰ Ibid, hal. 140

⁴¹ Ibid, hal. 141-141

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

a. Faktor internal

Dalam hal ini, Slameto berpendapat bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, yakni faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1) Faktor jasmani

a) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan segenap badan beserta bagian-baginnnya atau bebas dari penyakit.

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat, kesehatan seorang berpengaruh terhadap belajarnya.

b) Cacat tubuh, yang berarti sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna sehingga berpengaruh terhadap belajarnya.

2) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa. Faktor-faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat bakat, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan

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

- a) Kelelahan jasmani, kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendetungan untuk membaringkan tubuh.
- b) Kelelahan rohani, dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang hilang.⁴²

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal atau lingkungan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang berada di luar diri anak. Dalam kaitan dengan proses pembelajaran di sekolah faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi minat belajar siswa yaitu menyangkut tujuan belajar, guru, bahan pelajaran, metode mengajar dan media pengajar. Adapun faktor eksternal itu meliputi:

- 1) Tujuan pengajaran, mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tujuan dapat mengarahkan usaha-usaha guru dalam mengajar. Dengan adanya tujuan, guru akan selalu siap mengajar dan membawa anak pada proses belajar. Tujuan dapat pula membangkitkan minat belajar siswa sebab dengan adanya tujuan itu seorang siswa akan berusaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tersebut.

⁴² Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hal. 143-144

- 2) Guru yang mengajar, guru yang berpenampilan menarik akan membangkitkan siswa dalam belajar. Interaksi guru dengan siswa pun memegang peranan dalam membangkitkan minat belajar siswa.
- 3) Bahan pelajaran, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- 4) Metode pengajaran, dalam penyampaian materi atau bahan pelajaran kepada siswa, seorang guru hendaknya memilih dan mempergunakan metode mengajar yang sesuai dengan sifat bahan pelajaran, serta situasi kondisi kelas.
- 5) Media pengajaran, media pembelajaran yang dipergunakan guru bermanfaat sekali guna memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalitas, karena dengan adanya media pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan rasa senang dalam belajar.
- 6) Lingkungan, siswa akan berminat terhadap suatu pelajaran, jika ia berada dalam suatu situasi atau lingkungan yang mendorong tumbuhnya minat tersebut. Belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang-perangsang dari sekitar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran, jangan sampai

belajar sambil mendengarkan. Sebaliknya keadaan yang terlampau menyenangkan akan dapat merugikan.⁴³

C. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang di ajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuk yaitu “hasil” dan “belajar”, pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar merupakan proses dari perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dari perilakunya. Sedangkan menurut Winkel, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁴⁴ Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya.⁴⁵

Menurut Bloom dan Agus Suprijoni, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension*

⁴³ Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hal. 144-146

⁴⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 38-45

⁴⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 2

(pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (memberikan nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.⁴⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional, secara garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu:⁴⁷

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi)
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

⁴⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*,...hal. 6-7

⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 22-23

- c. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor mempunyai enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan paparan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sikap seseorang setelah melalui belajar. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, perubahan perilaku dan perubahan perbaikan kepribadiannya. Semakin banyak seseorang belajar, maka akan semakin banyak hasil yang akan diperolehnya. Agar hasil belajar siswa baik dibutuhkan peran guru dan orang tua untuk membimbing siswa selama proses belajarnya serta disiplin dalam diri siswa dan juga semangat dalam belajar.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan.⁴⁸

- a. Faktor dari dalam diri siswa

⁴⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Alsinco, 2005), hal. 39

Faktor dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.⁴⁹

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, ada juga faktor lain yang sangat berpengaruh, seperti motivasi belajar, sekarang banyak siswa yang cenderung kurang termotivasi untuk belajar, kebanyakan mereka yang seperti itu mementingkan bermain dari pada belajar. Sikap dan kebiasaan belajar juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan inilah yang kemudian menunjukkan bahwa ada faktor-faktor lain di luar diri siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar. Sebagaimana yang diungkapkan Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh lingkungan.⁵⁰

c. Faktor fisiologis

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar. Bila seseorang tidak selalu sehat, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula dengan kesehatan rohani kurang baik, misalnya mengalami gangguan fikiran, perasaan kecewa atau kerane sebab lainnya dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh sebab itu,

⁴⁹ Ibid, hal.40

⁵⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*,.. hal. 40-41

pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental karena semua itu sangat membantu dalam proses belajar dan hasil belajar.⁵¹

d. Faktor psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi dan kognitif dan daya nalar.⁵²

e. Faktor keluarga

Faktor keluarga ini mencakup ayah, ibu, dan anak serta anggota keluarga. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, atau kurang perhatian dan bimbingan dari orangtua. Akrab atau tidaknya situasi dalam rumah, semua itu sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.⁵³

3. Penilaian hasil belajar

Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, penilaian merupakan kegiatan mengumpulkan informasi sehingga bukti untuk dijadikan dasar menetapkan terjadinya perubahan

⁵¹ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 194

⁵² Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*,... hal. 195

⁵³ Ibid, 197

dan derajat perubahan yang telah selesai dicapai sebagai hasil belajar peserta didik. Terdapat dua istilah lain yang erat kaitannya dengan penilaian yakni pengukuran dan evaluasi. Pengukuran (*measurement*) adalah proses menerapkan alat ukur terhadap suatu obyek.⁵⁴

Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Juga dikatakan evaluasi secara istilah berarti merupakan kegiatan dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan teknik ukur untuk memperoleh terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.⁵⁵

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar pernah dilakukan penelitian dengan judul yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurrohmah Permata Sari mahasiswi IAIN Tulungagung pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang diperoleh dari angket, tes, dan

⁵⁴ Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 49-50

⁵⁵ Sulistyoni, *evaluasi.....*, hal. 51

juga dokumentasi. Dari hasil penelitian pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak H_a diterima, serta pengaruh *game online* terhadap hasil belajar hasilnya juga sama. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani mahasiswi Universitas Muhammadiyah Makasar pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode pengumpulan data yaitu dengan angket dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN 1 Kota Makassar. Ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim mahasiswa UIN Alaudin Makassar pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”. Pendekatan yang digunakan penelitian ini yaitu kuantitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan angket. Dari hasil

penelitian ini yaitu realitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa jurusan PAI terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yaitu berada pada interval 104,9-113,2. Sedangkan perilaku belajar mahasiswa jurusan PAI terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5-59,6, perilaku belajar mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* sebagai variabel X berpengaruh terhadap perilaku belajar sebagai variabel Y karena nilai b berada pada angka 0,124 yang artinya positif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ike Mulya Sari mahasiswi IAIN Bengkulu pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu”. Pendekatan yang digunakan penelitian ini yaitu kuantitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan angket. Dari hasil penelitian ini yaitu *game online* berpengaruh positif signifikan terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 Bengkulu pada $\alpha = 5\%$ atau (*confidence interval* sebesar 95%), dengan persamaan regresi linier sederhana $\hat{Y} = 93,66 + (-0,76) X$ yang artinya setiap kenaikan satu variabel X (pengaruh *game online*) maka nilai variabel Y (perubahan perilaku siswa) akan naik sebesar -0,24 tindakan, dimana pengaruh *game online* mempengaruhi

perubahan perilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan *koefisien determinasi*, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2019 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu tingkat intensitas atau kecanduan bermain *game online* peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah peneliti sebarakan, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3 dan perolehan nilai raport rata-rata akhir peserta didik dalam 2 semester terakhir sebesar 82.2.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Chofshoh mahasiswa IAIN Tulungagung tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkrit Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah di MIN Kunir Wonodadi Blitar”. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Hasil penelitian ini ada pengaruh yang signifikan antara media benda konkret terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas rendah MIN Kunir Wonodadi Blitar yang ditunjukkan dari tabel multivariate test, diperoleh nilai sig $0,00 < 0,05$ yang artinya data yang ada tersebut signifikan pada level kepercayaan 95%.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Novitasari mahasiswa IAIN Tulungagung tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung”. Teknik pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan gaya belajar terhadap motivasi dan prestasi siswa di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung dengan nilai signifikansi lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Anam mahasiswa IAIN Jember tahun 2021 dengan judul “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji”. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian ini yaitu ada pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji. Dengan hasil signifikansi sebesar $0,001 > 0,05$.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Fyan mauled Al Muhammady mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2021 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa MTs Negeri 3 klaten di masa Pandemi Covid-19”. Teknik pengumpulan data melalui angket. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara *game online*

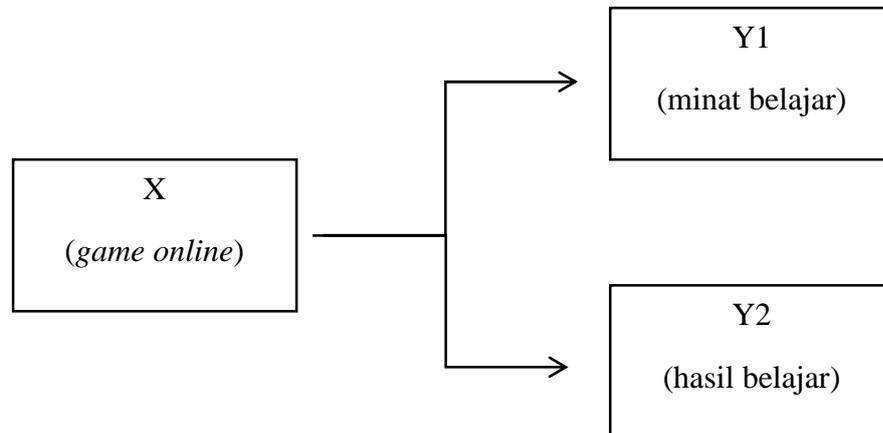
terhadap minat belajar siswa sebesar 45,5%. Hal ini sesuai dengan hasil perhitungan yang dapat dilihat pada tabel *Model summary* diperoleh besar koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,459 atau 45,9%.

Tabel. 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No	Identitas pribadi dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurrohmah Permata Sari dengan judul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung”.	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas <i>game online</i> dan variabel terikat hasil belajar.	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Perbedaan pada salah satu variabel terikat yaitu motivasi.
2.	Nurfadilah Ramdani dengan judul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”.	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas <i>game online</i> dan variabel terikat minat belajar.	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Perbedaan pada penelitian ini hanya terdapat satu variabel terikat.
3.	Agung Salim dengan judul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”.	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas <i>game online</i> .	1. Perbedaan pada lokasi penelitian. 2. Perbedaan pada sasaran penelitian yaitu pada jenjang perguruan tinggi. 3. Perbedaan pada variabel terikat.
4.	Ike Mulya Sari dengan judul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu”.	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas <i>game online</i> .	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Perbedaan pada variabel terikat yaitu perubahan perilaku.
5.	Kautsar dengan judul	1. Sama-sama	1. Perbedaan

	“Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”.	menggunakan variabel bebas <i>game online</i> .	lokasi penelitian. 2. Perbedaan jenjang pendidikan. 3. Perbedaan pada variabel terikat yaitu prestasi belajar akademik.
6.	Umi Chofshoh dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkrit Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah di MIN Kunir Wonodadi Blitar”	1. Sama-sama meneliti 3 variabel yaitu x, y_1, y_2 . 2. Sama-sama menggunakan variabel terikat minat dan hasil belajar. 3. Lokasi penelitian.	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Perbedaan pada variabel bebas.
7.	Ayu Novitasari dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung”.	1. Sama-sama meneliti 3 variabel yaitu x, y_1, y_2 .	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Perbedaan variabel.
8.	Khoirul Anam dengan judul “Pengaruh <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP 2 Negeri Rambipuji”.	1. Variabel bebas <i>game online</i> dan variabel terikat hasil belajar.	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Jenjang pendidikan. 3. Jumlah variabel.
9.	Fityan Maulid Al Muhammadiyah dengan judul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Siswa MTs Negeri 3 klaten di masa Pandemi Covid-19”.	1. variabel bebas <i>game online</i> dan variabel terikat minat belajar.	1. Perbedaan lokasi penelitian. 2. Jenjang pendidikan. 3. Jumlah variabel.

E. Kerangka Berfikir



Gambar kerangka berfikir

Di era globalisasi ini teknologi berkembang sangat pesat salah satunya yaitu *internet*, dalam *internet* ada berbagai hal positif maupun negatif, jika seseorang tidak bisa memfilter maka mereka akan terjerumus dalam hal-hal yang tidak diinginkan. Di dalam *internet* juga terdapat *game online* yang dapat dimainkan oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun selama ada koneksi *internet*. *Game online* ini bertujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan merefleksikan otak setelah seharian bekerja. Dalam hal ini penelitian ingin meneliti mengenai pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk mengetahui pengaruh bermain *game online*, juga menggunakan angket untuk mengetahui minat belajar, dan menggunakan dokumentasi raport semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.