

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol. Sedangkan secara *terminology game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. Januar dan Turmudzi (2006:52) mengatakan *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam.

Game online yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain dapat saling berinteraksi satu sama lain selama permainan berlangsung. Henry (2010:7) berpendapat *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya

untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. *Game* juga perlu adanya skenario agar alur permainan yang jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, *level*, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*. Jadi *game online* dalam suatu permainan yang secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

Keterkaitan penelitian ini dengan pengertian *game online* yaitu sebagai dasar pembahasan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mencakup penerapan permainan *game online* melalui alat permainan seperti komputer, laptop, dan *gadget*. Adapun titik berat yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

b. Jenis-jenis *Game online*

Game online yang dalam memainkannya harus terkoneksi dengan internet terdiri dari 5 jenis menurut Nugroho (2011) yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Cross Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja *need for speed under cover* dan *GTA V* yang dapat dimainkan secara

online dari PC, mobile phone/gadget/smartphone, konsol PS4 maupun X box 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan hardware console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online). Contohnya adalah *Grand Theft Auto V (GTA V)*.

- 2) *First Person Shooter (FPS)* sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *game*nya. 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 Counter-Strike.
- 3) *RealTime Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* DOTA merupakan singkatan dari *Defense of the Ancient*.
- 4) *Game 2 Dimensi*, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5 D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- 5) *Game 3 Dimensi*, merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *game* tersebut. Akan tetapi, *game* 3D meminta spesifikasi komputer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

c. Indikator *Game online*

Game online dalam permainannya dilakukan dengan penggunaan kuota internet atau online. *Game online* dapat dimainkan di komputer, laptop bahkan dengan handphone. Indikator *game online* dapat ditentukan untuk mengetahui penggunaan *game online* pada siswa. Taufik (2014:27) mengatakan, indikator kebiasaan dalam bermain *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu :

1) 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. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

2) 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 beristirahat di rumah.

3) Jenis *Game online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SD antara lain *point blank*, *ragnarox*, *mafia wars* dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

4) Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

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

Keterkaitan penelitian ini dengan indikator *game online* yaitu sebagai dasar peneliti dalam menentukan indikator kebiasaan *game online*. Adapun titik berat yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Pengertian belajar menurut kamus besar bahasa Indonesia (2014) adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar adalah merupakan suatu proses kegiatan dan bukan saja dari hasil atau tujuan. Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2012).

Prestasi menandakan keberhasilan seseorang dalam belajar. Prestasi menurut Djamarah (2011:137) adalah hasil belajar yang diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh jalan keuletan. Arifin (2013:12) menjelaskan istilah prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu "*prestatie*" kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti usaha.

Prestasi belajar menurut Hamdani (2011:137) adalah hasil suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun secara kelompok, sedangkan prestasi belajar menurut Mulyasa (2013:189) adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar.

Pengertian prestasi belajar yang dikemukakan oleh Hamdani dan Mulyasa dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah salah satu bentuk hasil usaha yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa melakukan kegiatan belajar.

Prestasi belajar dapat diketahui dengan mengadakan penilaian tes hasil belajar. Tes tersebut merupakan tes kognitif yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kecerdasan atau aspek kognitif yang dimiliki siswa. Tes kognitif dapat berupa soal yang disampaikan secara lisan maupun tertulis dan hasilnya dapat ditunjukkan dalam bentuk nilai. Nilai yang diperoleh tersebut merupakan tolak ukur terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar ditandai dengan seseorang telah berhasil dalam mempelajari materi yang dinyatakan

dalam bentuk nilai atau rapor yang sesuai dengan bidang studi setelah siswa mengalami proses pembelajaran.

. Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha untuk memperoleh pengetahuan melalui beberapa tahapan yang relatif menetap. Belajar sebagai hasil pengalaman yang melibatkan aspek kognitif individu.

Keterkaitan penelitian ini dengan prestasi belajar yaitu sebagai dasar peneliti dalam memperoleh pengetahuan prestasi belajar sebagai dasar peneliti untuk menyimpulkan hasil prestasi belajar siswa. Adapun titik berat yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar kepada siswa sangat penting, dikarenakan prestasi belajar siswa dapat meningkat dan dapat menurun, dengan kata lain membantu siswa untuk mencapai prestasi belajar sebaik-baiknya. Menurut Syah (2014:129) berpendapat bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh:

- 1) Faktor internal siswa, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor internal siswa meliputi dua aspek, yaitu:
 - a) Aspek fisiologis. Kondisi umum jasmani dan tegangan otot (*tonus*) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan identitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah apalagi jika disertai pusing kepala berat misalnya,

dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajaripun kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan *tonus* jasmani agar tetap bugar, siswa sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi.

- b) Aspek psikologis Aspek psikologis ini meliputi: (1) Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa. Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan intelegensi siswa maka semakin besar pula peluang untuk meraih sukses. (2) Sikap siswa, yaitu gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif. (3) Bakat siswa, yaitu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. (4) Minat siswa, yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu. (5) Motivasi siswa, yaitu suatu dorongan yang dapat membuat anak melakukan kegiatan belajar dengan lebih baik.
- 2) Faktor eksternal siswa
- a) Faktor lingkungan sosial, terdiri dari sekolah yang meliputi pendidik, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Masyarakat, yaitu tetangga dan teman-teman yang sepermainan. Keluarga, meliputi sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaa keluarga, dan ketegangan keluarga.
 - b) Faktor lingkungan non sosial, meliputi gedung sekolah, dan letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, serta waktu belajar yang digunakan siswa.
 - c) Faktor pendekatan belajar, yaitu keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa ada 2 diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup dua aspek yaitu aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis meliputi fisik atau jasmani

siswa. Kebugaran fisik siswa berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kondisi fisik yang lemah akan membuat proses pembelajaran siswa tidak fokus atau terganggu, sehingga materi pelajaran yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik.

Aspek psikologis meliputi tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Semakin tinggi kecerdasan siswa, kesuksesan proses pembelajaran akan semakin mudah tercapai. Reaksi atau respon siswa terhadap pembelajaran harus tinggi. Potensi yang dimiliki siswa lebih ditekankan dalam proses pembelajaran, agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat tersampaikan sesuai kemampuan masing-masing.

Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, non sosial dan pendekatan belajar. Faktor lingkungan sosial meliputi sekolah yang di dalamnya ada pendidik, karyawan, dan teman-teman siswa yang saling memberikan pengaruh. Faktor non sosial meliputi tempat atau letak, seperti gedung sekolah, tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa, gedung sekolah, tempat tinggal, dan alat belajar harus memadai sesuai kebutuhan proses pembelajaran. Alat belajar berupa *handphone* dapat digunakan untuk mencari materi pelajaran sebaliknya jika penggunaan *handphone* hanya untuk bermain *game online* dalam kurun waktu lama akan berpengaruh besar terhadap tingkat prestasi belajar.

Keterkaitan penelitian ini dengan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu sebagai dasar peneliti dalam menyimpulkan pengetahuan prestasi belajar sebagai dasar peneliti dalam menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Adapun titik berat yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan salah satu referensi untuk menunjukkan bahwa topik penelitian ini menarik sehingga dapat menambah pembahasan mengenai metode pembelajaran permainan tradisional. Adapun penelitian yang relevan dengan penerapan penggunaan *handphone* antara lain:

1. Maya Alfioni, Sulaiman, Intan Safiah (2017) yang berjudul "*Hubungan Adiksi Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh*". Penelitian ini menjelaskan bahwa *Game online* menjadi permainan yang sangat marak dan digemari pada kalangan anak-anak bahkan dikalangan remaja pada saat ini. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada anak. Pengaruh negatif ini harus ditangani dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game. Penelitian ini

bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan adiksi bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh.

2. C-H. Su dan C-H. Cheng (2014) yang berjudul “A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa gamified learning strategi mempengaruhi motivasi siswa dan hasil belajar. Dukungan orang tua akan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan kata lain, jika orang tua mendorong siswa untuk mengadopsi berbasis game belajar, siswa akan mendekati mode baru ini belajar lebih percaya diri dengan pengawasan orang tua sebaliknya jika penggunaan gamefied tanpa pengawasan orang tua akan berpengaruh negative terhadap motivasi dan hasil belajar.
3. Ach Fauzi (2019) yang berjudul “Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian ini menunjukkan Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online PUBG terhadap prestasi belajar siswa menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis online ini sangat digemari karena mendapat kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol

diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun.

4. Maria Yohanesti Gola Nuhan (2016) yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tingkat bermain game online siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa siswa berjenis kelamin perempuan yang kategori rendah, dan siswa berjenis kelamin laki-laki kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa perempuan cenderung tinggi prestasi belajar dibandingkan siswa laki-laki.

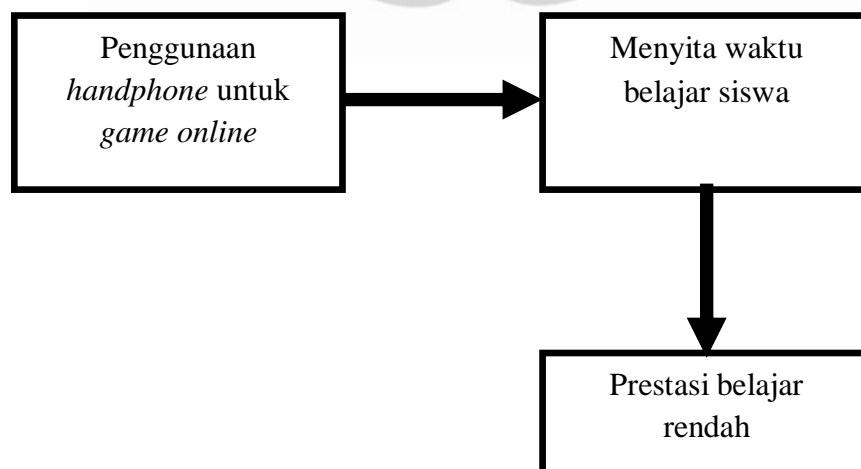
Hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa bermain *game online* memiliki dampak positif dan dampak negative bagi penggunaannya. Bermain *game online* dalam waktu yang lama terutama untuk membuat siswa malas belajar dan disiplin belajar menjadi rendah. Kemudian, untuk penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk menunjukkan adanya pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

C. Kerangka Pikir

Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik. *Handphone* memiliki fungsi selain sebagai alat komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, permainan, dan layanan internet. Apabila

dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajahi dikalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para siswa menggunakan *handphone* dengan bermenit-menit atau berjam-jam untuk bermain *game online*. *Game online* adalah suatu permainan yang secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

Prestasi belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang didapat siswa. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar salah satunya adalah faktor eksternal berupa penggunaan *handphone* untuk bermain *game online* dalam kurun waktu yang lama. Bermain *game online* dengan waktu yang lama akan berpengaruh pada waktu belajar siswa yang tidak jarang juga berpengaruh terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Alur Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Prigi Purbalingga dengan H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar kelas V di Sekolah Dasar

H_a : Ada terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar kelas V di Sekolah Dasar

