

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Intensitas Bermain *Game***

###### **a. Pengertian Bermain *Game***

Sejak kecil manusia sudah mengenal kata main atau bermain. Mulai anak-anak hingga dewasa pun masih mengenal dan tidak bosan dengan kegiatan atau aktivitas bermain, entah bermain apa saja, karena dalam bermain sendiri bisa juga menjadi alternatif belajar. Seseorang selalu senang jika bermain, hampir sepanjang waktu dalam kehidupan seorang anak akan habis dengan bermain (Ariani *et al*, 1997:136). Kebanyakan seseorang senang sekali dengan bermain. Namun, jika kita menemukan orang yang sangat tidak suka bermain, padahal mungkin yang lain dengan sesusianya menghabiskan waktu dengan bermain, maka seseorang tersebut bisa diduga dalam keadaan yang tidak normal, kemungkinan dalam keadaan sakit, entah fisik maupun psikis (Arikunto, 2002:109).

Menurut Bettelheim dalam Muntokiyah (2015:27-28) kegiatan bermain adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realita luar”. Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif

dan pasif “hiburan”. Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Porsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia saja, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal usia pra-sekolah dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, tapi hal itu tidak selalu benar. Banyak permainan yang dilakukan oleh orang dewasa salah satunya *game online*. Saat ini, *game online* telah menjadi tren baru yang sangat diminati oleh semua kalangan. Banyaknya jenis permainan membuat seseorang yang memainkannya tidak merasa jenuh/bosan dalam memainkannya.

Hetherington dan Parke (1986:98) mengemukakan bahwa hampir semua anak yang memiliki hubungan sosial dengan teman sebayanya terjadi ketika mereka memiliki aktivitas yang sama, yaitu bermain dan itu merupakan suatu yang sangat menyenangkan untuk mereka. Bermain merupakan kegiatan yang tidak membosankan untuk mereka. Dan dari aktifitas ini, ada beberapa manfaat bagi pendidikan si anak, karena mencakup beberapa aspek, seperti aspek kognitif, sosial hingga emosionalnya (Cohen, 1993:32). Saat ini sangat banyak jenis macam permainan, mulai dari jenis yang berunsur tradisional sampai internasional. Namun, *games* berjenis internasional sangat menarik untuk mereka karena jenis *games* yang banyak.

Winn dan Fisher (2004) dalam Yohanes R.D Santoso (2017:33-34) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk jenis *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Graham (Simatupang, 2005:66) mendefinisikan aktifitas bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu yang membuat tumbuhnya atau terjalannya hubungan sosial antara anak atau individu lainnya bahwa mereka memiliki aktivitas yang sama, seperti bermain.

Burhan dan Tsharir (2005) dalam Kurniawan (2017:98) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut tidak hanya dapat dilihat di kota-kota besar, tapi juga bisa ditemukan di kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* memiliki pelanggan tetap

yang lebih banyak daripada warnet. Hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.

Menurut Agata (2015) dalam Kukuh Pambuka Putra, dkk (2017:147) Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan nalar atau logika. Dalam *game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game*. Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain**

Menurut teori Hurlock (1998:323) terdapat delapan faktor yang mempengaruhi bermain anak yakni:

##### 1) Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

##### 2) Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian

motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3) Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruktif, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan kecerdasan yang nyata.

4) Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga daripada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5) Lingkungan

Anak yang dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari

lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6) Status Sosio-ekonomi

Anak yang dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan bimbingan terhadap mereka.

7) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8) Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

### **c. Karakteristik Bermain**

Menurut Mulyadi (1999:82), ada lima karakteristik bermain yang penting bagi masing-masing pribadi, seperti:

- 1) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan mempunyai nilai positif bagi masing-masing orang. Tiap pribadi akan merasakan senang dan merasa ada keasyikan tersendiri ketika melakukan kegiatan bermain.
- 2) Keinginan bermain memunculkan motivasi dari dalam diri. Setiap pribadi akan melakukan kegiatan bermain atas dasar dirinya atau kemauannya tanpa harus disuruh.
- 3) Bermain memiliki sifat sukarela dan spontan, bukan suatu kegiatan yang diwajibkan atau suatu kewajiban. Masing-masing pribadi bermain dengan leluasa memilih, dengan banyak pilihan, boleh memilih apa saja yang ingin dimainkan. Dan ketika sudah bosan, ia bisa mengganti permainannya sesuai keinginan.
- 4) Bermain juga melibatkan suatu peran yang aktif dari individu. Ketika mereka bermain, mereka akan benar-benar aktif dalam kegiatan ini secara mental maupun fisik.
- 5) Kegiatan bermain ternyata memiliki hubungan sistematis yang berbeda dengan sesuatu yang bukan dengan bermain. Contohnya, kemampuan individu berbahasa, bertindak

dengan kreatif, memecahkan masalah dan memperoleh banyak teman.

## **2. Minat Belajar**

### **a. Definisi Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek, untuk merasakan tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel, 1996:30). Menurut Doyles Fryr dalam Wayan Nurkencana dan Sumantana (1983:229), minat adalah “gejala psikis yang berkaitan dengan aktifitas yang menstimulus perasaan senang pada individu”, Reilly, Robert R and Ernest L Lewis (1983: 545) minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keingintahuan yang besar terhadap sesuatu. Jadi apabila seseorang mempunyai minat ingin mengetahui dan mempelajari sesuatu maka dia akan berusaha dengan seluruh kemampuannya untuk mendapatkan hasil yang dia ingin ketahui dan pelajari.

Menurut Slameto (2003) dalam Pibriana (2017:105-106) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka (senang) dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2015) dalam Setyani (2016:58), minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan segala hal yang dipilihnya suatu kegiatan

yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Menurut Slameto dalam Ardhilasari (2017:19), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada individu yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan sebuah bentuk penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah pilihan kesenangan yang dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan perhatian, dan keterlibatan. Minat merupakan kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang, situasi atau aktivitas tertentu (Depdiknas, 2003: 60).

Bloom (1973: 380) mengartikan bahwa minat merupakan kondisi rangsang yang dihubungkan dengan obyek tertentu dan dinyatakan sebagai rasa suka atau tidak suka terhadap sesuatu. Perasaan merupakan aspek yang penting dalam minat, karena dengan perasaan senang orang akan selalu terpicat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu.

Menurut Muhibbin (2011:152) minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan suatu dorongan yang

kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu.

Johanes dalam Bimo Walgito (2011:35) menyatakan bahwa minat dapat digolongkan menjadi dua, yaitu minat intrinsik dan ekstrinsik. Minat intrinsik adalah suatu minat yang timbulnya dari dalam individu sendiri tanpa pengaruh dari luar. Minat ekstrinsik adalah minat yang timbul karena pengaruh dari luar. Berdasarkan pendapat ini maka minat intrinsik dapat timbul karena pengaruh sikap, persepsi, prestasi belajar, bakat, jenis kelamin dan termasuk juga harapan bekerja. Akan tetapi, minat ekstrinsik dapat timbul karena pengaruh latar belakang status sosial ekonomi orang tua, minat orang tua, informasi, lingkungan dan sebagainya.

#### **b. Fungsi Minat dalam Belajar**

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti. Dalam hubungannya dengan pemusatan perhatian, minat mempunyai peranan dalam melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar. Oleh karena itu, minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar. Bila materi

pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Apabila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, ia akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. Berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu, untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar, seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorongnya untuk terus belajar.

Menurut Dewa Ketut, terdapat 3 bentuk minat antara lain:

- 1) Minat yang diekspresikan/*expressed interest*
- 2) Minat yang diwujudkan/*manifest interest*
- 3) Minat yang diinventarisasi/*inventerated interest*.

Beberapa langkah untuk menimbulkan minat belajar pada siswa, yaitu :

- 1) Arahkan perhatian siswa pada tujuan yang hendak dicapai.

- 2) Kenalilah unsur-unsur permainan dalam aktivitas belajar.
- 3) Rencanakan aktivitas belajar dan ikutlah rencana itu.
- 4) Pastikan tujuan belajar saat ini, misalnya menyelesaikan pekerjaan rumah atau laporan.
- 5) Dapatkan keputusan setelah menyelesaikan jadwal belajar.

**c. Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto (2015:180) ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah, yaitu:

1) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan bahasa Indonesia. Sehingga pada saat siswa mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas, sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan metode *group investigation* oleh guru. Hal ini berhubungan dengan keterampilan berbicara siswa yang diberikan oleh guru dalam kelompok investigasi.

3) Perhatian dalam belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan hal lain. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat terhadap pelajaran bahasa Indonesia, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya.

4) Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik

Tidak semua siswa menyukai suatu bidang studi pelajaran karena faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Walaupun demikian, lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata pelajaran, niscaya ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.

5) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan sesuatu obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek

tersebut.

6) Manfaat dan fungsi mata pelajaran

Perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik merupakan manfaat dan fungsi pelajaran. Dalam hal ini mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang jarang diminati oleh siswa. Oleh karena itu, salah satu cara yang dilakukan oleh guru pada saat dikelas yaitu membuat mata pelajaran bahasa Indonesia menarik dan tidak membosankan. Sehingga siswa dapat memiliki manfaat dan fungsi dari mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.

**d. Peranan Minat Belajar**

Beberapa peranan minat dalam belajar menurut Arianto (2008:114) antara :

- 1) Menciptakan dan menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar.
- 2) Menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar.
- 3) Memperkuat ingatan siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru.
- 4) Melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif.

5) Memperkecil kebosanan siswa terhadap studi atau pelajaran lain.

**e. Minat Belajar Dalam Islam**

Ulama salaf memiliki semangat dalam menuntut ilmu yang sulit ditandingi hingga saat ini. Mereka rela mengorbankan apapun hingga terkadang lupa akan kesehatannya. Imam Ahmad salah satu contohnya, beliau rela duduk berdesak-desakan di dalam majlis hingga jatuh pingsan, demi mendapatkan beberapa riwayat hadis dari gurunya (Abdul, 2018:200).

Kebanyakan dari kita masih memiliki pola pikir bahwa menuntut ilmu adalah sunnah. Padahal, ada beberapa kondisi yang menjadikan tuntutan ilmu itu menjadi wajib. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

*"Menuntut ilmu adalah wajib untuk setiap muslim".*

(HR. Ibnu Majah. Dinilai shahih oleh Syaikh Albani dalam Shahih wa Dha'if Sunan Ibnu Majah no. 224)

Dalam hadits ini, dinyatakan dengan tegas bahwa menuntut ilmu itu hukumnya wajib bagi setiap kaum muslim, bukan bagi sebagian saja. Contohnya, firman Allah Ta'ala:

## وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

“Dan katakanlah, ‘Wahai Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu”. (QS. Thaaha [20] : 114)

Maka Ibnu Hajar Al-Asqalani rahimahullah berkata:

: وَقَوْلُهُ عَزَّ وَجَلَّ

رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا : وَاضِحٌ الدَّلَالَةُ فِي فَضْلِ الْعِلْمِ

؛ لِأَنَّ اللَّهَ تَعَالَى لَمْ يَأْمُرْ نَبِيَّهُ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ

وَسَلَّمَ بِطَلَبِ الْإِزْدِيَادِ مِنْ شَيْءٍ إِلَّا مِنَ الْعِلْمِ

“Firman Allah Ta’ala (yang artinya), ‘Wahai Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu’ mengandung dalil yang tegas tentang keutamaan ilmu. Karena sesungguhnya Allah Ta’ala tidaklah memerintahkan Nabi-Nya shallallahu ‘alaihi wa sallam untuk meminta tambahan sesuatu kecuali (tambahan) ilmu.”. (Al-Asqalani, 1372 :1/92)

Dari penjelasan diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa menuntut ilmu dan belajar adalah bagian dari syari’at yang diturunkan oleh Allah SWT dan telah dicontohkan oleh ulama-ulama terdahulu bagaimana tumbuhnya minat mereka dalam menuntut ilmu dari guru-gurunya.

## B. Penelitian Terdahulu

Theresita Febriane Manggena, Kukuh Pambuka Putra dan Theresia Pratiwi Elingsetyo Sanubari. 2017. Penelitian tentang Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun menjabarkan tentang kemajuan teknologi dapat memudahkan orang untuk bekerja. Salah satu jenisnya adalah *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi anak-anak juga untuk mengakses permainan. Itu *Game* juga digunakan untuk mendukung aspek pertumbuhan, baik itu pertumbuhan kognitif. Kognitif pertumbuhan diperlukan untuk meningkatkan kekuatan otak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* ke tingkat kognitif (*Logical Mathematical Intelegence*) untuk anak usia 8-9 tahun *Logical Mathematical Intelegence* dapat dinilai atau diwakili oleh keterampilan berhitung. Penelitian ini memanfaatkan metode kuantitatif dan deskriptif dengan menggunakan beberapa instrumen seperti tes matematika dan daftar pertanyaan. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas tes Kolmagrov-Smirnov, Shapiro-Wilk dan Mann-Whitney. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Kristen Satya Wacana kepada 60 siswa kelas 3. Penelitian untuk hasil responden yaitu 30 siswa yang bermain *game* dengan rata-rata waktu 4,9 jam sehari dan 4,5 jam seminggu memiliki skor keterampilan berhitung  $\leq 70$ . Sedangkan 30 lainnya murid yang bermain *game* dengan waktu rata-rata 2,8 jam sehari dan 2,2 jam seminggu memiliki skor

keterampilan berhitung > 70. Data ini menunjukkan bahwa skor <70 dimiliki oleh murid yang memainkan permainan lebih lama. Durasi bermain *game* <3 jam atau> 3 jam per-hari memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kognitif. Demikian juga, durasi bermain *game* <21 jam atau> 21 jam seminggu memiliki dampak signifikan terhadap tingkat kognitif.

Conni La Febrina. 2014. Skripsi ini berjudul Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. Penelitian *Ex-Post Facto* yang dilakukan di SDN Gedong 06 pagi, kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur, Agustus 2013, bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan sampel yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* dan *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan Analisis Varian (ANOVA) Satu Jalan dan Uji-t. Hasil pengujian hipotesis menggunakan ANOVA menunjukkan perbedaan agresivitas anak pada ketiga kelompok intensitas bermain *game online*. Dilanjutkan dengan Uji-t yang menunjukkan, semua  $H_0$  ditolak, maka  $H_a$  diterima. Implikasi hasil penelitian ini adalah intensitas yang dimiliki anak ketika bermain *game online* dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, peran dan upaya guru dan orang tua untuk memberikan

permainan beredukasi dapat mengembangkan perilaku pro-sosial dan berkarakter positif.

Drajat Edy Kurniawan. 2017. Skripsi tentang Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi *regression* adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Saran yang diajukan yaitu mahasiswa diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* agar tidak berperilaku prokrastinasi akademik.

Tulisan yang disusun oleh Maria Yohanesti Gola Nuhan. 2016. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa-siswi kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta yang berjumlah 89 siswa. Sampel yang diambil adalah semua siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan, karena populasinya kurang dari 100 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Lalu, Uji normalitas variabel X dan Y tertulis masing-masing memperoleh nilai  $p > 0,05$  sehingga sebaran data dinyatakan normal. Uji linearitas memperoleh nilai  $p > 0,05$  sehingga hubungan variabel X dengan Y dinyatakan linier. Dalam skripsi ini, uji hipotesis menggunakan analisis korelasi determinan kemudian dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian yang tertulis menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa pelajar kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 8 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk

siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (58,1%) dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa (2, 2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%) dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa.

Mimi Ulfa, 2017, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa di Mabes *Game Center* Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dimana para siswa yang suka bermain *Online game* di Mabes *Games Center* yang dijadikan populasi. Peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. *Game online* menyediakan fitur 'komunitas *online*', sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial yang pasti akan berpengaruh terhadap perilaku. Para *gamer* akan memiliki kecanduan bermain dimana akan menyebabkan perilaku yang berdampak negatif. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai  $t$  hitung  $\geq t$  tabel, atau  $4032.276 \geq 0.195$ , maka

hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Rivo Armanda Satria, Adnil Edwin Nurdin, Hafni Bachtiar, 2015, Hubungan Kecanduan Bermain *Games* Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. Tujuan penelitian dalam sripsi ini adalah untuk mengetahui hubungan perilaku kecanduan bermain *games* yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional studi* dengan jumlah sampel sebanyak 83 orang murid laki-laki dari kelas IV dan V di SD N 02 Cupak Tengah Pauh. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada responden menggunakan kuesioner yang kemudian di analisis dengan uji statistik *chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan persentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan (67,6%:20,4%) dan terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif ( $p\text{-value}=0,000$ ).

Anastasya Latubessy dan Muhammad Noor Ahsin, 2016, Hubungan Antara Adiksi *Game* Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. Penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya hubungan antara adiksi *game* dengan keaktifan pembelajaran anak. Aspek keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini meliputi aspek *visual activities, listening activities, writing activities, motor activities, emotional activities*. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain penelitian korelasi bivariat. Metode analisis uji korelasi menggunakan *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS. Penelitian menyimpulkan bahwa bahwa terdapat hubungan antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hubungan yang terjadi adalah korelasi negatif dimana, semakin tinggi adiksi *game* maka keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin menurun. Dengan koefisien korelasi antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar -0,413 dengan sig.= 0,023 ( $p < 0,05$ ).

. Penelitian dalam sebuah jurnal berjudul *Risk Factors Associated With Online Game Addiction: A Hierarchical Model* ditujukan untuk identifikasi faktor apa saja yang berdampak pada kecanduan *game online*. Sebanyak 263 pasien dengan kecanduan *game online* yang bermasalah (255 laki-laki (97%) dan 8 perempuan (3%)), usia rata-rata =  $20,4 \pm 5,8$  tahun) dan 153 subyek pembanding yang sehat (118 laki-laki (77%) dan 35 perempuan (23) %), usia:  $21,2 \pm 5,5$  tahun) direkrut untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Analisis regresi logistik hirarkis antara setiap set

variabel dilakukan. Faktor individu (jenis kelamin dan usia), faktor kognitif (IQ dan kesalahan perseveratif), kondisi psikopatologis (ADHD, depresi, kecemasan, dan impulsif) dan faktor interaksi sosial (lingkungan keluarga, kecemasan sosial dan harga diri) dievaluasi dalam mode bertahap. Keempat faktor dikaitkan dengan kecanduan *game online* dengan kondisi psikopatologis menjadi faktor risiko terkuat untuk kecanduan itu. Faktor individu, faktor psikologis dan interaksi sosial dikaitkan dengan pengembangan kecanduan *game online* murni. Seperti sebelumnya, faktor psikologis (perhatian, suasana hati, kecemasan dan impulsif) adalah faktor risiko terkuat untuk kecanduan *game online* pada pasien dengan kecanduan *game online* murni. Psikopatologi, termasuk ADHD dan depresi, adalah faktor terkuat yang terkait dengan pengembangan kecanduan *game online* pada individu. (Hyun, Gi Jung *et al*: 2015).

Nurul Jannah, Mudjiran Mudjiran dan Herman Nirwana. 2015. Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. Tujuan penelitian dalam jurnal ini untuk mendeskripsikan kecanduan *game* pada siswa, mendeskripsikan motivasi siswa dan mengetahui hubungan antara kecanduan *game* dengan motivasi siswa. Metodologi penelitian adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Populasi penelitian adalah 739 siswa SMP N 25 Padang tahun akademik 2013/2014. Sampel penelitian adalah 266 siswa yang dipilih dengan teknik *stratified*

*random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan reliabilitas 0,870 (kecanduan *game*) dan 0,861 (motivasi belajar). Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan Korelasi *Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecanduan *game* siswa pada umumnya berada pada kategori tinggi, (2) motivasi belajar siswa secara umum berada pada kategori cukup tinggi, (3) terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi siswa dengan koefisien korelasi -0,301. Implikasi dalam bimbingan dan konseling akan dibahas.

Jurnal yang disusun oleh Zachary L. Schmitt dan Michael G. Livingston. 2015. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* mengeksplorasi pola penggunaan *video game* dan kecanduan *video game* di kalangan mahasiswa laki-laki dan meneliti bagaimana kecanduan *video game* terkait dengan keterlibatan mereka di perguruan tinggi, index penilaian kumulatif (IPK) dan pelanggaran narkoba dan alkohol di kampus. Partisipan adalah 477 mahasiswa laki-laki tahun pertama di sebuah perguruan tinggi seni sastra. Pada minggu sebelum dimulainya kelas, para peserta diberikan dua survei: satu dari keterlibatan dalam kegiatan di kampus yang diharapkan dan yang kedua dari penggunaan *video game*, termasuk ukuran kecanduan *video game*. Hasil menunjukkan bahwa kecanduan *video game* (a) berkorelasi negatif dengan keterlibatan aktifitas di kampus yang diharapkan, (b) berkorelasi negatif dengan IPK, bahkan ketika mengendalikan nilai di SMA dan (c) berkorelasi negatif

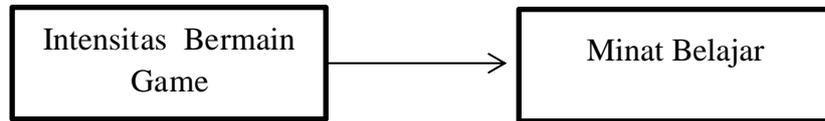
dengan pelanggaran narkoba dan alkohol yang terjadi selama awal tahun di perguruan tinggi.

Dari 8 penelitian yang tertera diatas, secara umum dapat disimpulkan bahwa akfititas bermain *game* dalam intensitas waktu yang berlebihan memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kognitif, prokrastinasi akademik, sisi agresifitas dan prestasi siswa. Hal ini yang menjadi konsentrasi dalam penelitian ini setelah melihat dari lapangan langsung di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dimana para siswa sebagian besar berasal dari keluarga dengan ekonomi yang baik dan pergi ke sekolah dengan membawa *gadget* yang cukup canggih. Para siswa memanfaatkan waktu luang di kelas untuk bermain *game* bersama temannya, yang dimana waktu luang tersebut bisa saja dimanfaatkan untuk hal yang lebih produktif, seperti mengerjakan tugas atau mengulangi pelajaran sebelumnya.

Namun pada studi di 2 penelitian terakhir terkait pengaruh kecanduan *video games* terhadap motivasi belajar siswa dan IPK mahasiswa serta pelanggaran di kampus menunjukkan korelasi negatif yang menunjukkan bahwa kecanduan bermain *video games* tidak memperngaruhi motivasi belajar siswa dan prestasi belajar peserta didik.

Maka dalam penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian dari aspek yang berbeda untuk melihat dampak intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

### C. Kerangka Teoritis



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara dari sebuah permasalahan yang sedang diteliti. Hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti dan data telah terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2002:64).

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa.
2. Tidak ada pengaruh antara intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa.