

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Fungsi dari tinjauan pustaka adalah untuk mengetahui bagaimana sejarah masalah penelitian guna memahami latar belakang teori penelitian oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan langkah-langkah pemikiran yang baik dan benar. Beberapa sumber yang menjadi referensi penelitian ini antara lain jurnal, buku, kutipan karya ilmiah yang ada, diantaranya yaitu:

Pertama, penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu oleh Kukuh Pambuka Putra, dkk (2017) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Tingkat kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun”. Bentuk penelitian dalam jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Pada jurnal ini berisi tentang pengaruh intensitas bermain *game* terhadap tingkat kognitif. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut sebagian besar usia responden yang bermain *game* 31 (51.7%) berusia 8 tahun, sedangkan usia 9 tahun 29 (48.8%). Berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden laki-laki berjumlah 36 (60.0%) dan jenis kelamin perempuan berjumlah 24 (40.0%). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel dan perbedaannya penelitian ini meneliti pengaruh intensitas bermain *game* terhadap tingkat kognitif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Putra, 2017).

Kedua, jurnal lain yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” oleh peneliti Drajat Edy Kurniawan dari Universitas PGRI Yogyakarta. Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Pada jurnal ini berisi tentang penggunaan *game online* yang berdampak pada sikap mahasiswa yang senantiasa menunda-nunda mengerjakan tugas, pekerjaan ataupun hal akademik lainnya. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Hasil dari penelitian ini hipotesis penelitian yang dilakukan telah teruji kebenarannya bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel dan perbedaannya penelitian ini meneliti pengaruh *game online* yang berdampak mahasiswa yang senantiasa menunda-nunda pekerjaan maupun tugas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Kurniawan,2017).

Ketiga, jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di kota Makassar” yang diteliti oleh Hafizha Fasya dari Universitas Hasanuddin (2017). Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Pada penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas oleh remaja dan anak-anak. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah metode kuantitatif. Penelitian yang dilakukan ini adalah representatif dari hasil penelitian yang dilakukan terdahulu yang berhubungan dengan pengaruh *game online* terhadap tingkat kekerasan oleh remaja dan anak-anak di Kota Makassar. Remaja dan anak-anak yang

senang bermain *game online* dijadikan sampel pada penelitian ini. Peneliti mengambil sampel sebanyak 150 responden. Hasil penelitian mengatakan bahwa lama tidaknya seseorang yang bermain *game online* sangat berpengaruh terhadap agresivitas anak-anak dan remaja. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan di lakukan terdapat pada variabel *game online*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Fasya,2017).

Keempat, pada jurnal yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Agresivitas Siswa” oleh Conni La Febrina dari Univesitas Negeri Jakarta (2014). Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh intensitas bermain *game on-line* 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 on-line*. Dilanjutkan dengan Uji-t yang menunjukkan, semua H0 ditolak, maka Ha 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. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel dan perbedaannya penelitian ini meneliti pengaruh intensitas bermain *game* terhadap agresivitas siswa. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Febrina, 2014).

Kelima, pada jurnal yang berjudul “*Game Online sebagai Pola Perilaku (studi deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clan pada Clan Indo Spirit)*” yang diteliti oleh Syahrul Perdana Kusuma Wardani dari Universitas Airlangga. Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Pada jurnal tersebut peneliti membahas tentang interaksi sosial diantara anggota clan dalam *game* tersebut yang bernama *Indo Spirit*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penggunaan waktu untuk bermain *Game online* yang berlebihan tersebut dilakukan secara berulang. Pola tingkah laku yang muncul dari masing-masing pemain *game Clash of Clans* pada *clan Indo Spirit* adalah berlangsungnya perubahan gaya hidup. Sedangkan dalam hubungan antar anggota clan, terdapat dua jenis proses interaksi sosial. Pertama interaksi yang bersifat asosiatif yaitu interaksi yang dilakukan pemain *Clash of Clans* pada individu lain maupun clan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kedua yaitu interaksi bersifat disosiatif yang menghasilkan hubungan sosial berupa konroversi, pertikaian dan persaingan sesama anggota maupun *clan* lain. Penelitian ini dan penelitian yang akan diteliti memiliki persamaan pada variabel *game online*. Penelitian ini meneliti tentang pola tingkah laku dan interaksi sosial antar pemain *game*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Kusumawardhani, 2015).

Keenam, jurnal lain yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game Online* terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris ditinjau dari Persepsi Mahasiswa” yang diteliti oleh Della Nur Wijiarti dari Universitas Sam Ratulangi. Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Pada jurnal ini peneliti membahas tentang bagaimana efek negatif yang diperoleh dari bermain *game online* terhadap pembelajaran bahasa inggris mengingat banyaknya *game online* yang menggunakan bahasa inggris.

Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian berkesimpulan bahwa mahasiswa memperoleh dampak negatif dan juga dampak positif yang diperoleh dari *Game online* khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. 9 dari 11 responden menyebutkan bahwa mereka merasakan dampak positif yaitu menambah keahlian pada kemampuan mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Pada sisi negatifnya, responden banyak mengetahui kosakata bahasa Inggris yang bersifat mengejek, kasar dan menghina. Penelitian ini dan penelitian yang akan diteliti memiliki persamaan pada variabel *game online*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Wijiarti, 2016).

Ketujuh, jurnal lain yang berjudul “Hubungan Kecanduan bermain *Game online* dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar” oleh Dewi Marlianti dari Universitas Islam Negeri Alauddin yang meneliti tentang bagaimana pola tidur dan motivasi anak usia 10 sampai dengan 12 tahun yang sudah kecanduan bermain *game online*. Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah menjelaskan bahwa kecanduan bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap pola tidur dan juga motivasi belajar anak yang ditunjukkan dari hasil uji analisis Fisher's exact yang mana pola tidur nilai $P = 0,001$ dan motivasi belajar nilai $P < 0,001$ yang lebih kecil dari 0,005. Penelitian ini dan penelitian yang akan diteliti memiliki persamaan pada variabel *game online*. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui korelasi *game online* terhadap pola tidur anak. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Marlianti, 2015)

Kedelapan, jurnal lain yang menjadi rujukan yaitu jurnal yang berjudul “Hubungan kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling” yang diteliti oleh Nurul Jannah dari Universitas Negeri Padang. Bentuk penelitian pada jurnal tersebut adalah penelitian untuk skripsi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Motivasi belajar siswa juga berada dalam kategori yang tinggi dengan rata-rata skor 79,15, (2) Siswa yang mengalami kecanduan *game* persentasenya berada dalam kategori yang tinggi dengan rata-rata skor 102,45, hal ini dapat dilihat berdasarkan persentase kecanduan *game* yaitu nilai skor sama dengan atau lebih dari 102 sampai 127 termasuk dalam kategori yang tinggi, (3) analisis hubungan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar diperoleh dari jumlah data sebanyak $N=266$, koefisien korelasi kecanduan *game* dengan motivasi belajar yakni sebesar $r_{xy} = -0.301$ dengan signifikansi 0,000. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada variabel *game online*. Penelitian ini meneliti tentang Korelasi kecanduan *game online* dengan Motivasi Belajar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Jannah, 2015).

Kesembilan, jurnal yang berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al- Furqon Prabumulih” oleh Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra dari IAIN Raden Intan Lampung (2016). Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif, banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data

tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat enam indikator factor-faktor yang mempengaruhi, antara sebagai berikut: Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan di lakukan terdapat pada variabel *game online*. Penelitian ini meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Masya, 2016).

Kesepuluh, jurnal lain yang menjadi rujukan yaitu “Ketergantungan Online *Game* dan Penanganannya” oleh Ridwan Syahrani dari Universitas Tadulako (2015). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dengan berdasarkan responden dan informan sebagai bahan sumber data. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa subyek (RZ) dan (MT), kedua subyek penelitian menjadi ketergantungan atau kecanduan untuk bermain online *game* yang dikarenakan tersedianya beberapa fasilitas pendukung untuk bermain *game* di rumah, adanya faktor sosial dari pertemanan dengan teman bermain dan keingintahuan yang sangat besar terhadap suatu jenis *game*. Penanganan ketergantungan *game online* 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, memasukkan materi tentang *game online* dan dampaknya kepada siswa. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan di lakukan terdapat pada variabel *game online*. Penelitian ini meneliti studi kasus tentang ketergantungan *online game* dan penanganannya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk

mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa (Syahran, 2015).

Berdasarkan kutipan berbagai jurnal penelitian diatas dan penelitian ini secara umum memiliki kesamaan menggunakan *game online* sebagai variabel terikat dan berbagai perbedaan pada variabel bebas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas *game online* terhadap prestasi belajar pada mahasiswa yang berguna untuk menyempurnakan penelitian terdahulu yang mungkin akan dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya.

B. Kerangka Teori

a) Intensitas *Game Online*

a. Pengertian Intensitas

Pengertian intensitas dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah keadaan atau tingkat intens sesuatu (kbbi.web.id/intensitas).

Intensitas diartikan besar atau kekuatan sesuatu tingkah laku (Gulo,1983:58). Poerwadarminta W.J.S (1982) menyebutkan bahwa intensitas artinya kedalaman atau kekuatan terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada aktivitas tertentu. Menurut Cowie (1994) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.

Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang digunakan pada aktivitas yang dipilih (Hurlock, 1997:33)

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu yang digunakan pada suatu aktivitas.

b. *Game Online*

Game online adalah penggabungan antara dua kata yaitu *game* dan *online*, *game* yang berarti permainan dan *online* yang artinya dalam jaringan.

Jika di artikan pengertian *game online* adalah permainan yang tidak dapat berfungsi apabila tidak tersambung jaringan internet dengan kata lain *game online* hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain *game* tersebut tersambung dengan jaringan internet.

Game online adalah permainan yang dapat diakses banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adam & Rollings dalam Lumban 2012). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Bahwa *game online* adalah sebuah layanan permainan yang memberikan beragam pilihan yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan tanpa batasan ruang sekalipun (Kristianto, 2006:71).

Menurut Ramelan dan Wiryana (dalam Samuel, 2008), *Game online* adalah suatu jaringan *game* komputer global yang terbentuk melalui jaringan komputer lokal dan regional, memungkinkan komunikasi data antar computer yang terhubung ke jaringan tersebut.

Dari definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah layanan yang di dalamnya terdapat bermacam-macam jenis permainan yang bisa dimainkan secara individu maupun bersama-sama dan hanya dapat dimainkan jika terhubung pada jaringan internet.

c. Kelebihan dan kekurangan *Game Online*

Menurut Ridoi (2018:6) kelebihan dan kekurangan *game online*

1) Kelebihan

Umumnya sebuah *game online* memiliki fitur *chatting* antar sesama pemain, biasanya melakukan update database dalam kurun waktu tertentu sehingga membuat *game* menjadi versi terbaru, terhubung dengan pemain lainnya dan dapat melakukan komunikasi melalui karakter *game*, mendapat pengalaman baru dalam bermain *game*, dan menambah banyak teman dari berbagai daerah bahkan berbeda negara

2) Kekurangan

Hanya dapat beroperasi jika terhubung pada jaringan internet, *game* akan mengalami disconnect atau macet apabila jaringan internet tidak stabil dan jika terhubung pada internet perangkat akan lebih cepat habis baterai dan menjadi panas karena terus menerus terhubung pada jaringan internet.

Menurut Gunawan (2018:6) kelebihan dan kekurangan *game online* adalah sebagai berikut : kelebihan *game online* dapat mengekspresikan diri dalam dunia 3D dimana pemain *game* dapat muncul dalam bentuk avatar-avatar yang di inginkan dan bisa berinteraksi dengan orang lain sebagaimana di dunia nyata, dengan begitu pemain *game online* merasa hidup di dunia virtual. Sedangkan kekurangan *game online* yakni terjadinya manajemen waktu yang tidak efisien ketika memainkan *game online* tersebut tidak digunakan dengan semestinya akan mengakibatkan kecanduan yang berlebihan dalam bermain. Hal ini akan berakibat pada

kondisi fisik yang tidak baik karena adanya aktivitas yang tidak seimbang pada pemain *game online*.

Sedangkan menurut Muharram (2012:2) kelebihan dan kekurangan *game online* yaitu : kelebihan *game online* yaitu bisa mendapat banyak teman, mendidik rasa leadership dan teamwork, mengajarkan rasa toleransi, dapat berkomunikasi dengan sesama pemain *game* dari berbagai daerah, bisa menjual akun *game* yang telah dimainkan dengan harga yang ditentukan sendiri. Sedangkan kekurangan *game online* yaitu menghabiskan banyak waktu bagi yang tidak dapat manajemen waktu bermain *game* dengan baik, menghabiskan uang bagi mereka yang bermain *game online* di warnet.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *game online* yaitu dapat terhubung dengan orang-orang dari berbagai daerah bahkan luar negeri, melatih kerjasama tim dan melatih kesabaran. Sedangkan kekurangannya yaitu hanya bisa dimainkan saat terhubung ke jaringan internet dan jika jaringan internet sedang tidak baik maka akan mengalami *disconnect* atau macet, membuat pemain menjadi bermalas-malasan apabila sudah kecanduan *game online*.

b) Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

- 1) Menguasai pengetahuan atau keterampilan yang dikembalikan pada mata pelajaran, dan ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan guru.
- 2) Kemampuan yang bersungguh-sungguh atau dapat diamati (*actual ability*) dan dapat diukur langsung dengan tes tertentu (Depdiknas, 2008:895).

Menurut Suryabrata (2006:297), prestasi dapat didefinisikan sebagai berikut : “nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru perihal kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu . Jadi prestasi adalah hasil usaha siswa selama masa tertentu melakukan kegiatan.

Menurut pendapat Hutabarat (1995:11-12), hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu :

- 1) Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- 2) Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, memproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
- 3) Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- 4) Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

Tulus tu'u mengemukakan prestasi merupakan hasil yang telah dicapai ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Sedangkan prestasi belajar adalah kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka

nilai yang diberikan oleh guru (Tu'u, 2004: 75) , selanjutnya Tulus Tu'u merumuskan prestasi belajar sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti, mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Prestasi belajar siswa tersebut dinilai pada aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, dan evaluasi.
- 3) Prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang dijalaninya.

Prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara umum menurut Slameto (2003:54) meliputi faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

- 1) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun dapat digolongkan ke dalam faktor intern yaitu:

- a) Kecerdasan atau *Intelegensi*

Kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kemampuan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam keadaan yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. *Intelegensi* besar pengaruhnya terhadapnya kemajuan belajar.

b) Minat

Minat adalah kegemaran yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kemampuan bawaan. Dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil akan prestasi yang baik.

d) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Dalam memberikan motivasi seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran tertentu. Dengan adanya dorongan tersebut dalam diri siswa akan timbul inisiatif dengan sebab mengapa

ia menekuni pelajaran. Untuk membangkitkan motivasi kepada siswa, supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan keinginan sendiri dan belajar secara aktif.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa yaitu:

a) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Oleh karena itu orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Sedangkan sekolah merupakan pendidikan lanjutan.

b) Kondisi Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

c. Pengukur Prestasi Belajar

Dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik pada umumnya digunakan tes hasil belajar atau tes prestasi belajar istilah tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui, atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 1999: 53).

Pengertian tes dalam pendidikan adalah cara yang digunakan atau prosedur yang ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang memberikan tugas dan serangkaian tugas yang diberikan oleh guru sehingga dapat dihasilkan nilai yang menandakan tingkat atau prestasi peserta didik.

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang dapat diukur dengan tes. Menurut pendapat Nana Sudjana (2005: 22) prestasi belajar terdiri dari 3 ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap nilai yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi. Pengukuran ranah afektif tidak dapat dilakukan setiap saat karena perubahan tingkah laku siswa dapat berubah sewaktu-waktu.
- 3) Ranah psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2010: 140) mengatakan bahwa:

“Evaluasi yang berarti pengungkapan dan pengukuran hasil belajar itu pada dasarnya merupakan penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Namun kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantitatif, lantaran simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa.”

Gronlund dalam Saifuddin Azwar, merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi yaitu sebagai berikut:

- a) Tes prestasi harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran.
- b) Tes prestasi harus berisi item-item dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan.
- c) Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.
- d) Reliabilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurannya diterangkan dengan hati-hati.
- e) Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas dengan tujuan instruksional
- f) Tes prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar para anak didik (Saifuddin Azwar, 1996: 18).

Dengan demikian hasil belajar siswa dapat diukur dengan tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut

menjadi objek penelitian hasil belajar. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam penguasaan bahan pengajaran.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara yang belum teruji dan masih harus dibuktikan kebenarannya (Sugiyono,2007:64). Berdasarkan identifikasi masalah dan kerangka berfikir di atas, oleh peneliti dijadikan sebagai alat ukur untuk dapat dirumuskan dalam hipotesis, sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar.