

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian *Game Online*

Game online adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* menurut Young (2009), yang terdapat pada jurnal Febriandari dkk (2016:50). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Game online juga merupakan teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu gameplay. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan *smartphone* atau komputer. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke pemain lain. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa permainan ini tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game. salah satu contoh yang dapat penulis angkat ialah seperti *free fire* dan Mobile Legend yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan peserta didik pada *smartphone* mereka.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain game online tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* menurut Pratiwi (2012) yang terdapat pada jurnal Febriandari dkk (2016:50). Setiap game online memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernik-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi.

Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, memecahkan masalah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosakata bahasa Inggris. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan. Terdapat pada jurnal Tri Arianto (2016).

2. Jenis – jenis Game Online

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain

sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

a . Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini bisa dibidang multiplayer dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

b . Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).

c . Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

d . Cross-platform online play

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti

komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

e . Massively Multiplayer Online Browser Game

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser game yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

f . Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan. dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya.

Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah SecondLife.

g . Massively multiplayer online games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

Dari uraian di atas, dapat di lihat beberapa jenis-jenis game online yang paling banyak di minati oleh para pecinta game online yang bisa membuat para remaja khususnya para pelajar semakin ketagihan bermain gam online.

2. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat- obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut menurut Weinstein (2010) pada jurnal Febriandari dkk (2016:50). Penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi (2009) mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja yaitu *emotional sensivity (ES)* dan *emosional expresivity (EE)*, didapatkan kesimpulan bahwa semakin kecanduan seorang remaja terhadap *game online* maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* memberikan dampak negatif bagi kehidupan emosional remaja.

Masa remaja merupakan periode transisi dari perkembangan masa kanak- kanak menuju ke masa dewasa, batasan usiaremaja menurut *World Health Organization* yaitu 10-20 tahun. Teori perkembangan psikososial Erikson menyatakan bahwa remaja berada pada fase pencarian identitas diri (Santrock, 2007). Identitas diri adalah suatu konsepsi mengenai diri, penentuan tujuan, nilai dan keyakinan yang dipegang teguh oleh individu. Hal ini akan diperoleh ketika remaja dapat menyelesaikan krisis yang muncul dari tahap perkembangan psikososial pada

masa remaja yaitu identitas *versus* kebingungan peran. Penyelesaian terhadap krisis yang muncul tersebut merupakan tugas utama individu pada masa remaja (Papalia, Old, & Feldman, 2008).

Identitas diri dapat terbentuk melalui interaksi yang terjadi dengan orang tua, keluarga dan teman sebaya. Usia remaja merupakan suatu periode dimana individu lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya dari pada bersama orang tua dan keluarga (Papalia, Olds, & Feldman, 2009). Interaksi remaja secara langsung dengan teman sebaya di dunia nyata akan mempengaruhi remaja untuk dapat belajar peran, menentukan sikap, dan membentuk perilaku yang juga akan mempengaruhi perkembangan identitas diri remaja (Mazalin & Moore, 2004).

Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kematangan identitas dirinya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya. Remaja yang bermain *game online* dapat menginternalisasikan elemen-elemen yang didapatkan dari *game online*, seperti aksi tokoh *game* yang dimainkan (Mazalin & Moore, 2004). Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (2001) menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya.

3. Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti :

a. *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari)

Dalam hal ini seseorang yang sudah kecanduan sekali dalam bermain game online akan selalu berpikir secara terus menerus hingga mendapatkan hasil yang puas, namun ketika belum mencapai hasil, maka seseorang tersebut akan terus memikirkannya.

b. *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat)

Seseorang yang sudah pecandu game online, tidak akan memikirkan waktu itu adalah uang, mereka yang sudah pecandu akan menghabiskan waktunya dalam bermain game, sehingga tidak memperhatikan dirinya sendiri.

c. *Mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah)

Ada kala bermain game online bisa menjadi penenang dari masalah yang dialami. Untuk tidak terlalu memikirkan masalah yang terjadi, biasanya dapat di tenangkan dengan bermain game agar dapat santai untuk sementara waktu saja.

d. *Relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain)

Game online sendiri memiliki kelemahannya masing-masing, suatu waktu game tersebut tidak akan di mainkan lagi di karenakan kurang menarik atau adanya game lain. Namun adanya seseorang bermain game online biasanya pengaruh lingkungan sekitar maupun orang terdekat.

e. ***Withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*)**

Pecandu game akan merasa tidak nyaman jika tidak bermain game online lagi dan akan membuat seseorang tersebut menjadi stress bahkan mengganggu kejiwaannya, karena sudah mengalami kecanduan bermain game online.

f. ***Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan)**

Memiliki Skill (kemampuan) dalam bermain game yang kurang bagus dapat memicu konflik pertengkar anatra sesama pemain game online, pertengkar an ini dapat di picu karena rasa iri, dan kemampuan bermain game yang kurang.

g. ***Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan)**

Setiap orang memiliki kegiatannya masing-masing, baik itu olahraga, mengerjakan tugas sekolah hingga kegiatan lainnya. Namun jika seseorang tersebut sudah kecanduan bermain game online, maka tidak akan memikirkan kegiatan yang seharusnya dilakukan sehingga memunculkan konflik permasalahan. Pecandu game online akan berpusat pada game online tersebut hingga mencapai kepuasan.

Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan pemain game online yang mengalami kecanduan *game online* secara berlebihan menurut Lemmens (2009), pada jurnal Febriandari dkk (2016:51).

Peserta didik yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* yang akan menghambat proses belajar yang membuat peserta didik semakin malas belajar dan memungkinkan hasil belajar menurun.

. **Dampak Bermain Game Online**

Pengaruh *Game Online* dapat memberikan dampak negatif yang lebih banyak dari pada dampak positifnya. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain *game online* tidak mengetahui kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para pemain *game online* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Berikut dampak negative dan positif bermain *game online* menurut jurnal Krista Surbakti (2017:35-36) :

a. Dampak Negatif dari bermain *game online* antara lain ialah:

1) Menimbulkan Adiksi (kecanduan)

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold / diamond / karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

2) Mendorong melakukan hal-hal negative

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.

3) Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

6) Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold /diamond /karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer di rumah atau pada *smartphone*.

7) Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Contoh penyakit yang dapat ditimbulkan karena *game online* :

- a) Eye Strain adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer, TV dan *smartphone*
- b) Ambeien, Duduk dalam jangka waktu lama dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah vena disekitar anus, menimbulkan penonjolan pembuluh darah yang terasa panas dan sakit yang disebut

c) ambeien atau wasir.

d) Menurunkan Metabolisme, Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dampak bermain *game online* dapat mengganggu psikologis, pemborosan uang yang percuma, waktu terbuang begitu saja dan juga dapat merusak kesehatan tubuh.

b. Adapun dampak positif bermain *game online* menurut jurnal Krista Surbakti (2017:34-35) diantaranya :

1). Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamers* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

2). Meningkatkan ketajaman mata

Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain *game*.

3). Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game*.

4). Meningkatkan kinerja otak

Bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.

5). Meningkatkan kecepatan mengetik

Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik, baik di komputer maupun di *smartphone*.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *game online* memiliki dampak positif juga bagi para pemain *game*, dengan bermain *game* dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, dan melatih berbahasa Inggris dengan sesama, pemain game online.

5. Pengertian Mengajar

Mengajar adalah merupakan suatu kemampuan yang wajib untuk dimiliki oleh para peserta didik, dan ilmu yang dipelajari untuk dapat menambah kemampuan dalam mengajar adalah merupakan kemampuan dalam menghadapi peserta didik yang mereka semua memiliki karakter, kemampuan dan juga keinginan yang berbeda-beda. Menurut Herman Mengajar adalah suatu kegiatan dimana pengajar menyampaikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik, terdapat pada Jurnal Tabularasa PPS Unimed (2008:27). Kesimpulan yang dapat diambil ialah pengajar mempunyai kewajiban untuk mengajari peserta didik dalam menempuh pendidikan. Dengan mengajar dapat membuat orang lain menjadi tahu lebih banyak dan menjadikan orang lain berilmu.

a. Pengertian Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri peserta didik, namun tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar karena perubahan tingkah laku akibat belajar memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas, antara lain.

1). Perubahan intensional

Perubahan dalam proses belajar adalah karena pengalaman atau praktek yang dilakukan secara sengaja dan disadari. Pada ciri ini siswa menyadari bahwa ada perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan.

2). Perubahan positif dan aktif

Positif berarti perubahan tersebut baik dan bermanfaat bagi kehidupan serta sesuai dengan harapan karena memperoleh sesuatu yang baru, yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif artinya perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha dari siswa yang bersangkutan.

3). Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan dikatakan efektif apabila membawa pengaruh dan manfaat tertentu bagi siswa. Sedangkan perubahan yang fungsional artinya perubahan dalam diri siswa tersebut relatif menetap dan apabila dibutuhkan perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan lagi.

Belajar dapat diartikan suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Terdapat pada Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Eva Nauli Thaib (2013:387).

Kesimpulan yang dapat diambil penulis ialah belajar merupakan suatu proses dimana sesuatu yang belum diketahui menjadi tahu. Dengan ini belajar dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman untuk menempuh Pendidikan.

7. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Poerwodarminto yang terdapat pada jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Eva Nauli Thaib (2013:387), yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah. Prestasi belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai peserta didik dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar menurut DIDAKTIKA Eva Nauli Thaib (2013:387) :

a. **Faktor internal**

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

1). **Faktor fisiologis**

Dalam hal ini, faktor fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera

a) **Kesehatan badan**

Untuk dapat menempuh studi yang baik siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya. Dalam upaya memelihara kesehatan fisiknya, siswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur, untuk memperlancar metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, juga untuk memelihara kesehatan bahkan juga dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga yang teratur.

b) Pancaindera

Berfungsinya pancaindera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik. Dalam sistem pendidikan dewasa ini di antara pancaindera itu yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini penting, karena sebagian besar hal-hal yang dipelajari oleh manusia dipelajari melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, seorang anak yang memiliki cacat fisik atau bahkan cacat mental akan menghambat dirinya didalam menangkap pelajaran, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

Kesimpulannya ialah prestasi belajar merupakan suatu hasil dari proses belajar yang di bentuk kedalam penilaian berupa angka atau huruf yang disusun kedalam buku laporan atau rapor.

8. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana yang terdapat pada jurnal Nurrita (2018:175) Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- a. Menambah pengetahuan
- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- e. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya

Penulis dapat simpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Nana Sudjana (1995 : 26) hasil belajar dicapai oleh 2 faktor utama, yakni, faktor dalam diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri terutama kemampuan yang dimiliki. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar yang dicapai. Hasil belajar di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki dan 30% dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu faktor lingkungan.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, kota Medan tahun pelajaran 2020/2021 sebagai berikut :



X = Pengaruh Game Online

Y = Hasil Belajar

Indikator penggunaan *game online* yaitu frekuensi bermain game online, waktu bermain game online, dan permainan dan *game online* yang digemari. Kesimpulannya bahwa faktor bermain *game online* akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi kec.Medan Selayang,Kota Medan tahun pelajaran 2020/2021.

C. Hipotesis

Banyak pendapat yang menjelaskan arti dari pengujian hipotesis tersebut. Menurut Soegyono Mangkuatmojo dalam jurnal Harini (2015:99) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Jadi hipotesis kebenarannya bisa diterima atau dikatakan kuat apabila hasil uji data yang dikumpulkan

memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis ditolak atau tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data-data yang dikumpulkan. Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan melihat kajian teori yang akan peneliti lakukan, maka peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut :

Ha: Terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik di Smp Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Ho: Tidak terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik di Smp Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Defenisi Operasional

1. Pengaruh

Merupakan sesuatu yang timbul dari seseorang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi yang di sekitarnya.

2. *Game Online*

Game online ialah permainan yang menghubungkan seseorang pemain *game online* dengan pemain lain agar dapat bermain bersama melalui jaringan internet.

3. Hasil belajar

Hasil Belajar adalah hasil usaha belajar yang telah ditempuh dan dikelolah dalam bentuk angka, symbol, serta huruf.

4. Peserta Didik

Peserta Didik merupakan seseorang yang berusaha dalam mengembangkan kemampuan belajar melalui proses pembelajaran.