

## BAB II

### KERANGKA TEORITIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian *Game online*

Dalam KBBI “*game*” diartikan sebagai “permainan”. Permainan merupakan kegiatan yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu orang atau lebih tergantung jenis permainannya. *Game online* biasanya disediakan sebagai tambahan layanan oleh perusahaan penyedia layanan online. *Game online* didefinisikan sebagai media elektronik yang menyajikan permainan berupa tampilan gambar, suara, gerak, dan warna yang memiliki aturan main dan memiliki level tertentu, dengan tujuan sebagai hiburan dan bersifat adiktif (Adiningtyas, 2017).

Menurut Affandi (dalam Fauzi, 2019:62) permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet. *Game online* yang familiar dimainkan di kalangan pemain game antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya.

Menurut Surbakti (2017:29) menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Game ini mempunyai dampak

positif dan negatif. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang dirasakan, tetapi bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negative yang dirasakan.

Menurut Anhar (2014:15) menyatakan bahwasanya *game online* tidak selalu akan berdampak negatif pada perkembangan anak, terdapat juga dampak positif yang akan ditimbulkan dalam bermain *game online* antara lain adalah (1) Dari *game online* dapat menambah kawan, (2) mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamers akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika serta juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat, (3) meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris.

*Game online* sangat besar pengaruhnya, apalagi anak-anak zaman sekarang tidak ada yang tidak tahu dengan *game online*. Siapapun yang sering memainkan *game online* khususnya pelajar akan mendapatkan dampak positif maupun dampak negatifnya. Adapun beberapa dampak positifnya ialah mengasah otak, mengembangkan otak kanan, melatih kerja sama tim dan melatih kemampuan berbahasa inggris. Adapun beberapa dampak negatifnya dari bermain *game online* menurut Trismarinda (dalam Ananda dkk, 2016) mengatakan bahwa *game online* mempunyai kecenderungan

yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan, termasuk makan dan minum. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya.

Menurut Feri dalam Verdia (2012:21), *Game online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web) yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Armando dalam Verdia (2012:21), menjelaskan bahwa *game online* adalah sebagai salah satu bentuk dan komunitas permainan digital yang digemari dan berkembang cukup pesat dan sebuah fasilitas yang sedang menjamur serta *game online* tersebut tempat bermain maya yang memukau para konsumen dengan memberikan tingkat kompetensi interaksi sosial dan dorongan psikologis yang lebih luas.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *game online* adalah suatu bentuk berbagai permainan online yang dimainkan atau melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. *Game online* merupakan permainan media jasa internet yang tujuannya untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah dalam permainannya.

*Game online* ternyata memiliki sejarah yang panjang hingga bias menjadi secanggih sekarang. Awalnya *game online* mulai dikenal pada tahun 1969, tujuan awal pembuatan game ini pada awalnya adalah untuk bidang pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan dalam waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (multiplayer games). Namun di tahun berikutnya, berkembanglah sistem yang memiliki kemampuan time-sharing yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran online. Hingga pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan (Surbakti, 2017).

Tahun 1980-an, Roy Trubshaw dan Bartle Richard membuat pengembangan pertama Multi-User Dungeon (MUD) pada Desember-10 di Universitas Essex, Colchester, Inggris. Apa yang sekarang dianggap sebagai ” klasik ” MUD diinstal dan berjalan selama sembilan tahun. Akhirnya, popularitas permainan dengan hacker dan non-hacker sama menyebabkan sumber daya komputer untuk digunakan pada tingkat yang luar biasa dan universitas membatasi waktu bermain dengan jam malam. Meskipun kode MUD adalah hak cipta, Bartle cukup liberal tentang berbagi dengan perguruan tinggi dan

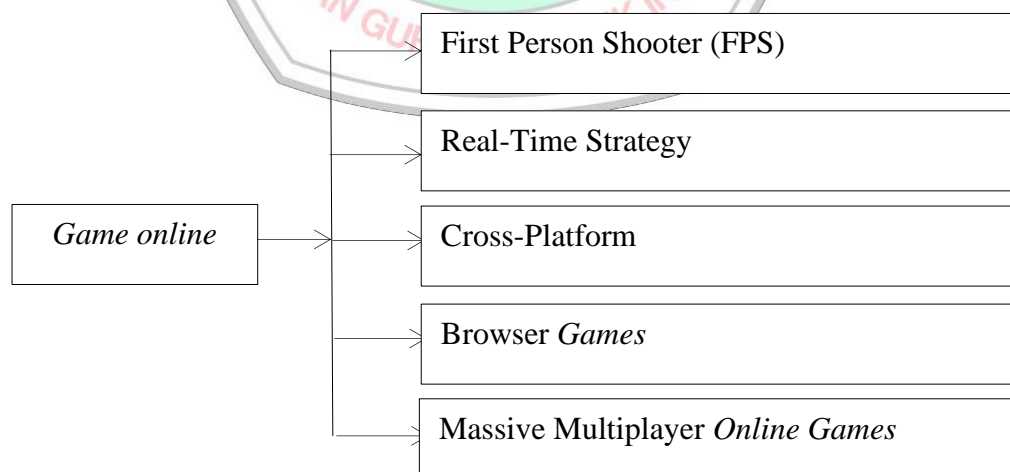
universitas untuk tujuan pendidikan. Seseorang di salah satu lembaga mulai melewati sekitar kode sumber untuk teman-teman. Pada akhir tahun 1983, ratusan salinan ilegal telah didistribusikan di seluruh dunia, mulai bebas akses MUD menggila di universitas dan, akhirnya, di Internet.

Sejak itu banyak perusahaan bahkan perorangan yang membuat *game online* yang bisa dimainkan baik secara gratis maupun berbayar. Apalagi sekarang orang-orang yang membuat *game online* bisa menjualnya di Google Play Store. Google Play Store merupakan tempat pengunduhan dan pembelian berbagai macam aplikasi termasuk game. Disana ada ratusan *game online* yang bisa Anda unduh dan instal ke gadget Anda. Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG keluaran Boleh Game dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D.

Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain game dan chat pertama di Indonesia. Sayangnya, permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia permainan daring di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa provider game baru, seperti Redmoon (2002), Laghaim pada awal 2003, Ragnarok Online (RO)

pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004. Ragnarok Online (RO) merupakan salah satu permainan daring yang menghebohkan di ranah dunia permainan daring Indonesia. Permainan yang keluar pada bulan Mei tahun 2003 ini, memang telah dinantikan kedatangannya dengan penuh antusiasme dari banyak gamer, dan telah lebih dulu mem-booming di ranah mancanegara. Permainan ini langsung diserbu oleh banyak orang dan berhasil membuat permainan daring mencapai titik puncak penggunaan hingga sempat membuat koneksi internet Indonesia kacau karena bandwidth yang tersedia pada saat itu belum memadai.

(Masya & Candra, 2016) menjelaskan bahwa ada berbagai tipe *game online* seperti First Person Shooter (FPS), Real-Time Strategy, Cross-Platform Online, Browser games, dan Massive Multiplayer Online Games. Tipe *game online* tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :



**Bagan 2.1 Tipe Game Online**

- 1) *Game online* tipe *First Person Shooter (FPS)* adalah tipe di mana pemain ditempatkan seolah-olah berada pada permainan dalam *game online* tersebut dan kebanyakan game ini mengambil setting berupa peperangan. Contohnya adalah *Call of Duty (COD)*, *Valorant*, dan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*. *FPS* ini sangat populer dikalangan pecinta game.
- 2) *Game online* tipe *Real-Time Strategy* menekankan pada kehebatan strategi yang digunakan oleh pemainnya. Contohnya adalah *Battle Realms*, *Ardennes Assault*, dan *Battle For Dune*.
- 3) *Game online* tipe *Cross-Platform Online* dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda. Contohnya adalah *Roblox*, *Minecraft*, dan *Final Fantasy XIV*.
- 4) *Game online* tipe *Browser games* merupakan tipe game yang dimainkan dengan browser seperti firefox dan opera. Contohnya adalah *DarkOrbit (Reoladed)*, *War Brokers*, dan *Kingdom Rush*.
- 5) *Game online* tipe *Massive Multiplayer Online Games* adalah game yang pemainnya bermain dalam dunia yang skalanya lebih besar, sehingga para pemain dapat berinteraksi seperti di dunia nyata. Contohnya adalah *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, dan *DotA*.

Ada dua jenis *game online* yang meliputi *web based game* dan *teks based game*. *Web based game* merupakan aplikasi yang ditempatkan pada server internet sehingga pemain hanya perlu

mengakses internet dan browser untuk menggunakan game tersebut sehingga tidak perlu menginstalnya, namun seiring perkembangan zaman ada berbagai fitur yang perlu di download untuk mengakses dan menggunakan game tersebut. Sedangkan *teks based game* merupakan cikal bakal dari *web based game*. Teks based game sudah ada sejak sebagian komputer masih memiliki spesifikasi yang rendah (Kustiawan & Utomo, 2019).

Taufik (2014:27) mengatakan, intensitas kebiasaan 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, rumah, kafe, dan lain-lain. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bias 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) Kecenderungan Siswa lebih menyukai *game online* daripada memanfaatkan waktu untuk belajar

Kecenderungan siswa lebih menyukai *game online* daripada memanfaatkan waktu untuk belajar. Siswa cenderung lebih memilih *game online* daripada mengerjakan tugas sekolahnya dan memanfaatkan waktu belajarnya.

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena gamers belum bisa menyelesaikan permainannya sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan anak senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Menurut Detria (2013), terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak-anak terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari anak-anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamers semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan anak-anak ketika berada dirumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulkan adiksi atau kecanduan terhadap *game online*.
- 4) Kurangnya selfcontrol dalam diri anak-anak, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada anak-anak, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain. Game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Dalam *game online* ini apabila point bertambah, maka objek yang dimainkan itu semakin hebat, dengan bertambah hebatnya objek yang di mainkan inilah yang membuat orang yang memainkannya itu belum puas dengan permainan yang sebelumnya, karena pemain *game online* ini menaklukkan level berikutnya dan berkeinginan menjadi pemenang, inilah yang menyebabkan orang tersebut menjadi pecandu *game online*.

Menurut Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang dan apabila hal itu dilakukan secara berulang ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berpikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia

jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, anak-anak akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

## 2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

## 3) Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

## 4) Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

## 5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah,

maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

#### 6) Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

Menurut Anhar (2010), ada beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi anak adalah:

##### 1) Dampak Positif

Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. Dampak positif dari kecanduan *game online* bagi anak adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game online*, siswa akan lebih berpikir kreatif. Dalam memainkan *game online*, otak siswa bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan, sehingga bisa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, supaya permainan tersebut bisa terselesaikan.

## 2) Dampak Negatif

Menurut Darma (2011), dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi anak adalah :

Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam di luar sekolah, konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*, tertidur di sekolah, Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa, nilai di sekolah menurun, berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*, lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler), merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *game online* tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

Dampak-dampak *game online* di atas baik itu dampak positif ataupun dampak negatif dapat disimpulkan di era globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah pada pembahasan ini adalah ketergantungan atau kecanduan pada aktivitas bermain gamesnya ini bagi anak, *game online* memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan tipe dan jenis *game online* tersebut, kemudian munculah berbagai inovasi *game online*. Beberapa contoh *game online* yang banyak dimainkan saat ini terutama oleh siswa usia SD adalah *PUBG*, *Mobile Legends*, dan *Free Fire*. Menurut (Fauzi, 2019) *Playerunknown's Battleground* atau biasa dikenal dengan sebutan *PUBG* merupakan sebuah game pertempuran multiplayer kompetitif yang memiliki genre utama berupa *Battle-Royale* yang didasarkan pada film populer klasik yang pernah ada pada tahun 2000. *Mobile legends* atau biasa disingkat dengan *ML* merupakan sebuah game yang memiliki 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower yang bertujuan untuk menghancurkan tower utama yang dimiliki oleh musuh dan dimainkan menggunakan hero dengan pertarungan 5 versus 5 serta memerlukan strategi khusus untuk menang (Rani dkk., 2018). *Free fire* merupakan game yang dapat dimainkan secara individu maupun berpasangan dengan maksimal 4

orang dalam satu tim yang kemudian saling bertarung untuk melawan musuh menggunakan senjata yang sebelumnya telah dikumpulkan sebelum permainan dimulai (Hakiki & Muhith, 2021).

## 2. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2017) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar adalah salah satu acuan untuk keberhasilan suatu proses pendidikan yang berupa kemampuan siswa yang didapat melalui berbagai pengalaman dalam proses belajar yang dilakukan siswa (Saputra dkk., 2018). Hasil belajar yang cukup tinggi biasanya siswa tidak bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan jika tidak bermain *game online* itu akan menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai akibat dari proses belajar seseorang berkaitan dengan perubahan pada diri seseorang yang belajar dalam bentuk perubahan sebagai hasil belajar berupa pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, sikap, keterampilan, serta kecakapan (Lestari, 2015). Oleh karena itu, hasil yang dicapai seorang siswa, setelah mengikuti pelajaran terus-menerus akan meningkatkan prestasi belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurrita, 2018). Hasil belajar dapat disimpulkan peneliti yaitu sebagai perubahan pada diri seorang siswa



sebagai akibat dari pengalaman-pengalaman dan proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) yang merupakan salah satu acuan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Menurut Hasan Alwi “hasil” berarti sesuatu yang diadakan oleh suatu usaha, sedangkan “belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti jadi mengerti. Menurut Dimiyati&Mudjiono, hasil belajar merupakan tingkat perubahan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Supaya terjadinya perubahan mental maka dilakukannya secara berulang-ulang, maka akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut membentuk pribadi individu yang selalu ingin menapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan mengubah cara fikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

Saputra dkk., (2018), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal yang diuraikan sebagai berikut :

- 1) Faktor internal dapat berupa faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan kurang lengkapnya anggota tubuh. Faktor psikologis seperti intelegensi,

bakat, minat, kematangan, kesiapan, dan motif. Sedangkan faktor kelelahan dapat berupa kelelahan rohani dan jasmani.

- 2) Faktor eksternal dapat berasal dari faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah. Faktor keluarga seperti cara didik orang tua, hubungan siswa dengan anggota keluarga, keadaan ekonomi, perhatian orang tua, dan suasana di rumah. Faktor masyarakat dapat berupa budaya di masyarakat dan teman bergaul. Sedangkan faktor sekolah dapat berupa metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, penerapan kedisiplinan di sekolah, dan standar pelajaran.

Penilaian hasil belajar merupakan tindakan untuk menstandarkan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui dua kegiatan pokok yang terdiri dari asesmen yang berupa pengumpulan hasil belajar dan evaluasi yang merupakan pengolahan dari hasil belajar (Subagia & Wiratma, 2016). Penilaian untuk siswa SD digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa yang dilaksanakan secara holistik-komprehensif menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai kompetensi yang harus dimiliki siswa seperti kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang melibatkan penilaian oleh pendidik, satuan pendidik, ataupun pemerintah (Hadiana, 2015).

Peningkatan hasil belajar siswa dan pengembangan potensi diri dalam menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan sangat bergantung pada guru (Al Fath, 2023). Oleh karena itu, penilaian hasil belajar dilakukan agar siswa dapat mengetahui sejauh mana

keberhasilannya mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru, hasil tersebut terdiri dari dua kemungkinan yaitu memuaskan dan tidak memuaskan (Arikunto, 2021). Penilaian hasil belajar dapat disimpulkan peneliti yaitu sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik, satuan pendidik, maupun pemerintah untuk mengetahui serta mengukur pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan kompetensi yang harus dimiliki siswa seperti kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (atau keterampilan).

*Game online* sering kali membawa dampak negatif terhadap hasil belajar siswa, namun *game online* juga dapat membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Nisrina Fatin, 2020) dampak positif *game online* adalah mengembangkan daya pikir dan penalaran, sedangkan dampak negatifnya adalah dapat menyebabkan sulit berkonsentrasi saat proses belajar dan menurunnya motivasi belajar. Motivasi belajar sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa (Al Fath, 2022). Dampak positif *game online* adalah meningkatkan kemampuan motorik siswa, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dan mengembangkan imajinasi siswa, sedangkan dampak negatifnya adalah membuat siswa menjadi malas untuk belajar.

Menurut (Surbakti, 2017), dampak positif *game online* adalah dapat menambah intelegensi, meningkatkan ketajaman mata, dan meningkatkan kinerja otak, sedangkan dampak negatifnya adalah

menyebabkan kecanduan, terbengkalainya tugas sekolah, dan seringkali siswa membolos sekolah karena demi bermain game. Maraknya perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh bagi siswa. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk browsing, e-mail, chatting, *game online*. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis *game online* yang dihadirkanpun cukup beragam. Dengan kehadiran dan keberadaan *game online* yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan belajar.

Menurut Adeng Hudaya (2015) pada Pengaruh Adiktif *Game online* Terhadap Hasil Belajar Pengaruh *game online* sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah sebenarnya bukan tentang *game online* nya namun ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*. *Game online* memiliki sifat adiktif atau candu hal ini dapat dilihat dalam keseharian mereka yang bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain *game online*. Akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar seorang anak.

Menurut Dani, sukidin (2014) bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif game lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain game. Apabila game dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak

dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah. Apabila siswa kecanduan bermain *game online*, maka siswa tersebut akan lalai dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sekolah karena siswa tersebut menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online*, dengan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan sekolah, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut.

### B. Kajian Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian dikatakan relevan jika penelitian tersebut merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, disajikan pada tabel-tabel berikut :

**Tabel 3.1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1.	Surbakti, Krista (2017)	Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Remaja. Jurnal Pesona Dasar	<i>Game online</i> mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang dirasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar,

			psikologi, kesehatan, dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan remaja yang buruk di kemudian hari.
2.	Adiningtyas (2017)	Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> . Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling	Fenomena kecanduan <i>game online</i> ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Siswa yang kecanduan <i>game online</i> merasakan dampak dari game itu sendiri. Untuk mengantisipasi efek buruk yang akan terjadi pada gamers dan untuk meminimalkan kecanduan <i>game online</i> dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. <i>Game online</i> akan memiliki dampak negatif pada pengguna jika game ini dimainkan secara berlebihan. Untuk mengatasi dampak negatif kecanduan <i>game online</i> diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah.
3.	Ulfa & Ridayati (2017)	Pengaruh Kecanduan <i>Game online</i> terhadap Perilaku di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru Nomor 1. Journal eArticle, Riau University	<i>Game online</i> berdampak terhadap menurunnya nilai mata pelajaran remaja, remaja mengalami gangguan tidur dan sakit kepala karena kelelahan bermain game, serta menyebabkan remaja merasa cemas dan mudah marah ketika

			tidak bermain game.
4.	Nisrina Fatin (2020)	Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Edukasi Non-formal	<i>Game online</i> berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan <i>game online</i> akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan <i>game online</i> membutuhkan penanganan khusus.
5.	Irvandy Aprianto & Febrina Dafit (2022)	Dampak <i>Game online</i> terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme	<i>Game online</i> sering kali membawa dampak negatif terhadap pembelajaran yang berakhir dengan hasil belajar siswa, namun <i>game online</i> juga dapat membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dampak positif <i>game online</i> adalah dapat mengembangkan daya pikir dan penalaran, meningkatkan kemampuan motorik siswa, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dan mengembangkan imajinasi siswa, sedangkan dampak negatifnya adalah dapat menyebabkan sulit berkonsentrasi saat proses belajar dan

			menurunnya motivasi belajar.
--	--	--	------------------------------

### C. Kerangka Pikir Penelitian

*Game online* merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya kalangan siswa sekolah dasar. *Game online* yang dimaksud adalah sebuah permainan *game online* sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses akademik terhadap konsentrasi belajar. *Game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus Nisrina Fatin (2020). Apabila hasil belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain *game online* maka nantinya akan menimbulkan hasil belajar yang tidak maksimal. Hasil belajar yang cukup tinggi biasanya dikarenakan siswa tidak bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan bahwa jika tidak bermain *game online*, maka itu akan menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seorang siswa, setelah mengikuti pelajaran secara terus-menerus yang ditandai dengan peningkatan prestasi belajar. Permasalahan yang muncul ini merupakan penggunaan dalam pemanfaatan permainan *game online* pada pendidikan



yang mempengaruhi prestasi belajarnya. Dampak negatif terhadap pembelajaran ini berakhir dengan hasil belajar siswa, namun *game online* juga dapat membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Irvandy Aprianto & Febrina Dafit (2022). Masalah tersebut selanjutnya ingin dipecahkan melalui penelitian. Peneliti berteori sesuai dengan lingkup permasalahan supaya arah penelitian menjadi jelas. Peneliti dapat membangun kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan.





**Bagan 2.2 Kerangka Berfikir**