

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Intensitas Bermain *Game Online*

1. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Griffiths dalam Damayanti, menurut perspektifnya intensitas bermain *game online* yaitu seberapa banyak jumlah waktu yang digunakan perorangan bermain *game* setiap minggu.¹ Intensitas berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah keadaan yang bertingkat atau kesesuaian sebuah ukuran.² Kegiatan yang dilakukan seseorang dengan pola yang sama disertai adanya rasa dalam diri juga disebut sebagai intensitas.

Berdasarkan pendapat Suryabrata dalam Conni, pengertian intensitas merupakan ukuran dalam suatu rasa berkaitan dengan keinginan, pengamatan secara mendalam terhadap sesuatu serta secara sadar mengenai kejadian yang pernah dialami seseorang. Teori intensitas menurut Neuman yaitu *intensity is the strength of the message in a particular direction*. Makna dari kalimat diatas

¹ Damayanti Anggraeni Putri et.al, Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar siswa, *G-COUNS Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 8 No. 1, (Desember 2022), 101

² Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional,2008)

menunjukkan bahwa intensitas yaitu sering atau tidak seseorang beraktifitas dalam satuan jam.³

Permainan video berwujud jaringan komputer cara memainkannya melalui perantara konsol video *game* atau komputer disebut sebagai *game online*. Jaringan ini biasanya Internet atau teknologi yang setara, tetapi *game* selalu dimainkan terlepas dari teknologi saat ini.

Akses internet dan koneksi kabel tetap sebelum modem. Penyebaran *game online* mencerminkan penyebaran menyeluruh jaringan komputer, dari jaringan area lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari lingkungan berbasis teks sederhana yang menggabungkan grafik kompleks dan dunia virtual dengan multipemain simultan.

Banyak *game online* berkaitan dengan komunitas *online*, menjadikan *game online* sebagai wujud kegiatan sosial di luar pemain tunggal.⁴ Wujud dari permainan melalui perantara jaringan internet disebut sebagai *game online*. Kuantitas merupakan seberapa besar angka dalam menghitung satuan suatu ukuran angka yang digunakan untuk bermain *game online* dan kegiatan merupakan seringnya (frekuensi) seseorang melakukan kegiatan bermain *game online*. Berdasarkan definisi diatas, maka dapat

³ Conni La Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa", *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* - Vol. 9, No.1, (Juni 2014), 30.

⁴ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere* Vol. 01 No. 01, (April 2017). 30-36.

disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah frekuensi dan lamanya aktivitas seseorang dalam memainkan berbagai macam permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain melalui jaringan internet.

2. Faktor-Faktor Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Adams dan Rollings dalam Ristiana, faktor-faktor intensitas bermain *game online* terdiri dari:

- a. Gender adalah perbedaan dan fungsi peran sosial yang dikonstruksikan oleh masyarakat, serta tanggung jawab laki-laki dan perempuan, sehingga gender belum tentu sama di tempat yang berbeda, dan dapat berubah dari waktu ke waktu.⁵
- b. Keadaan psikologis menurut Sarlito bahwa psikologi berarti perilaku seseorang berkaitan dengan lingkungan hidup.⁶
- c. Jenis *game* atau jenis permainan yaitu pembagian permainan berdasarkan ciri-ciri tertentu.

3. Dimensi intensitas bermain *game online*

Cowie dalam Sadzira berpendapat dimensi intensitas bermain *game online* ada 2 yaitu kuantitas dan kegiatan. Dimensi intensitas bermain *game online* berdasarkan pendapat Cowie terdiri dari:

⁵ Ristiana, "Implementasi Kesetaraan dan Keadilan Gender Dalam Keluarga", *MUSAWA*, Vol. 9 No.2, (Desember 2017), 288.

⁶ Arya T Candra, et.al, "Analisis Faktor Psikologis Mahasiswa Program Studi PJKR Dalam Penyusunan Tugas Akhir Skripsi", *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* Vol. 8 No. 1, (Januari 2022), 224.

- a. Kuantitas merupakan banyak jumlah waktu perjam yang dihabiskan dalam bermain *game online* dan,
- b. Aktivitas atau kegiatan merupakan banyaknya seseorang melakukan kegiatan bermain *game online*.⁷

Sedangkan dimensi intensitas yang digunakan dalam penelitian ini menurut Ajzen dimensi tersebut terdiri dari perhatian, seberapa banyak waktu (durasi), penghayatan dan frekuensi.⁸ Sedangkan menurut teori Horigan dimensi intensitas bermain *game online* terdiri dari frekuensi dan lama waktu.⁹

B. Kebiasaan Membaca Al-Qur'an

1. Pengertian Kebiasaan Membaca al-Qur'an

Kebiasaan berdasarkan pendapat Djaali dalam Anisa, merupakan tahap berperilaku berdasarkan kegiatan yang dilakukan berulang hingga menjadi suatu kebiasaan dan juga dilakukan tanpa membutuhkan kesadaran.¹⁰ Eysenk dalam Alfredo menyebut kebiasaan yaitu serangkaian perilaku, keadaan tertentu tersusun melalui tahap belajar serta Nasution berpendapat bahwa pengertian dari kebiasaan

⁷ Syazira Nira Sandya et.al, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa", *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol.9 No.1, (Maret 2021), 206.

⁸ Sif'atur Rif'ah Nur Hidayati et.al, "Hubungan Antara Konsep Diri Dan Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Moderator Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya", *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, Volume 08, Nomor 03, (2021).

⁹ Anggita Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional", *Psikoborneo*, Vol 8, No 1, (2020), 42.

¹⁰ Anisa Wirawati et.al, Pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Universitas Sanata Dharma", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 8, Nomor: 2, (2022), 140

adalah wujud dari sebuah perilaku yang konsisten dan upaya menempatkan diri terhadap sekitar yang memberi kesan pada perasaan berdasarkan uraian tersebut, kebiasaan individu lebih memiliki karakter paten serta sukar berubah.¹¹

Pendapat dari Stephen R. Covey dalam Shofiyanti mengenai kebiasaan merupakan unsur yang kokoh dalam kehidupan manusia. Sebab, keteraturan dan pengulangan adalah tahap yang terjadi diluar nalar atau pemikiran, maka kebiasaan secara konsisten, mencerminkan perilaku manusia, setiap hari, menimbulkan perilaku efektif serta perilaku yang tidak efektif. Berikutnya, Stephen mendeskripsikan tentang kebiasaan dapat dipelajari, diputuskan, dan dihilangkan. Tetapi membutuhkan waktu dalam jangka cukup lama untuk mengubahnya serta membutuhkan tekad untuk berubah. Kata efektif dalam pandangan Stephen R. Covey yaitu melaksanakan kegiatan dengan benar (*do right thing*). Persamaan dari kata efektif yaitu efisien merupakan kesinambungan dari melaksanakan kegiatan dengan benar (*do right thing*).¹² Kebiasaan didefinisikan sebagai tingkah laku yang timbul melalui tahap pengulangan bersifat konsisten sehingga menghasilkan

¹¹ Alfredo Saputra et.al, "Hubungan Antara Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Kelas V SD Se-kecamatan Tampan", *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, (2016), 4

¹² Shofiyanti Nur Zuama et.al, "Pengaruh Kebiasaan yang Efektif Terhadap Kemampuan Mengelola Waktu Pribadi Mahasiswa", *Jurnal Untad Vol 17 No 1*, 40-41

sifat yang belum terdapat pada manusia sebelumnya serta penerapannya terjadi tanpa adanya kesadaran atau nalar.¹³

Membaca berdasarkan pendapat Subadiyono dalam Anggraini, mengenai membaca adalah mencari arti dari sebuah teks tertulis.¹⁴ Tahap interaksi juga disebut sebagai membaca, yaitu proses dimana pembaca berinteraksi dengan penulis menggunakan perantara teks. Sedangkan pengertian al-Qur'an secara bahasa menurut Quraish Shihab yaitu bacaan yang sempurna. Membaca al-Qur'an yaitu dapat membaca dengan baik, melafalkan kosa kata bahasa Arab berdasarkan ketentuan yang telah berlaku dan dapat menggunakan qira'at al-Qur'an.¹⁵ Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan membaca al-Qur'an adalah senantiasa melafalkan bacaan al-Qur'an berulang-ulang tanpa membutuhkan kesadaran dalam melakukannya.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keinginan Membaca al-Qur'an

Faktor yang mempengaruhi keinginan menurut Crow dalam Ainun, adalah

- a. Keinginan dalam diri seseorang, seperti keinginan untuk mengonsumsi makanan. Keinginan mengonsumsi makanan akan

¹³ Ainun Jariah, "Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Kebiasaan Membaca Al-Qur'an", *Jurnal Studia Insania* Vol. 7 No.1, Mei 2019, 59

¹⁴ Anggraini Thesisia et.al, "Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Keterampilan Membaca Di Smpn 35 Medan", *Jurnal Unimed*, Vol 29 No 4, 2

¹⁵ Suherman, "Pengaruh Kemampuan Membaca Al Qur'an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Politeknik Negeri Medan". *Jurnal Ansiru PAI*, Vol.1 No.2, Juli-Desember 2017, 2

menimbulkan keinginan untuk berprestasi, keinginan memproduksi pangan dan lain sebagainya. Timbul rasa ingin tahu dalam diri dapat menimbulkan kecenderungan untuk belajar, membaca, mencari ilmu, melakukan penelitian dan lain sebagainya.

- b. Keinginan dalam berinteraksi sosial, dapat menjadi karakteristik yang menumbuhkan keinginan dalam melakukan tindakan tertentu. Seperti, keinginan memiliki sebuah pakaian disebabkan oleh rasa kepedulian tinggi terhadap pengakuan dan rasa ingin diperhatikan oleh orang lain. Kecenderungan terhadap pembelajaran disebabkan oleh rasa ingin mendapat apresiasi dari masyarakat, sebab terkadang seseorang yang pandai dalam ilmu pengetahuan mendapatkan posisi yang tinggi dan diakui dilingkungan masyarakat.
- c. Faktor perasaan, hubungan yang melekat terhadap perasaan. Apabila seorang individu mendapat penghargaan atas keberhasilan dalam melakukan kegiatan tertentu maka timbul perasaan gembira atas kegiatan tersebut sehingga keinginan untuk mengulang kegiatan tersebut akan tinggi begitupun sebaliknya kegagalan meraih penghargaan cenderung menghapuskan keinginan terhadap kegiatan tersebut. Karakter seseorang itu bersifat saling berhubungan, maka ketiga faktor diatas tidak dapat menjadi sebab pasti timbulnya sebuah keinginan, akan tetapi faktor-faktor tersebut menjadi faktor yang

selalu terjadi dan saling berkesinambungan terhadap keinginan tertentu.¹⁶

3. Aspek Kebiasaan Membaca al-Qur'an

Skala aspek kebiasaan membaca al-Qur'an menurut Burghardt dalam Ainun yaitu aspek kontinuitas, konsistensi, perencanaan dan kesungguhan.¹⁷ Aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Kontinuitas

Kontinuitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berkesinambungan, berkelanjutan, kelangsungan.¹⁸ Prinsip kontinuitas yaitu salah satu prinsip yang perlu diperhatikan dalam melakukan penilaian pembelajaran. Prinsip penilaian dapat dijadikan sebagai pedoman bagi diri sendiri maupun orang lain supaya dapat menerapkan penilaian dengan tepat. Maka dari itu, adanya prinsip tersebut menjadi sebuah makna yang berarti bagi seorang dosen atau guru. Prinsip kontinuitas juga dapat disebut sebagai prinsip kesinambungan. Prinsip kesinambungan dalam penilaian hasil belajar diwujudkan melalui penilaian yang teratur dan berkesinambungan dari waktu ke waktu.¹⁹

¹⁶ Nur'ani Azis et.al, "Peranan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Alquran Anak di Kota Makassar", *Jurnal Tarbawi* Volume 06 No 01, (2021), 70-71.

¹⁷ Jariah, "Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa", 56

¹⁸ Pusat Bahasa, *Kamus Besar*, 751.

¹⁹ Leni Fitrianti, "Prinsip Kontinuitas Dalam Evaluasi Proses Pembelajaran", *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol. 10, No. 1, (2018), 100.

b. Konsistensi

Konsistensi berdasarkan pendapat Arianto dalam Leonard merupakan memantapkan diri terhadap tujuan, dan kemajuan yang tidak memiliki batas, selalu dibutuhkan meskipun seseorang itu sudah mencapai kebutuhan yang diinginkan dalam kehidupannya. Seseorang yang memiliki konsistensi tinggi, jika dihadapkan ujian yang sulit mereka cenderung memiliki sifat tidak mudah putus asa. Terdapat 3 perkara untuk menjaga konsistensi yaitu terdiri dari keinginan, kesadaran dan mawas diri.²⁰

c. Perencanaan

Pendapat G.R. Terry dalam Laurens, mengenai perencanaan terdiri dari perilaku menentukan, menghubungkan, menciptakan berbagai fakta, memanfaatkan pendapat-pendapat yang berkaitan dengan masa depan dalam aspek menggambarkan serta menyimpulkan kegiatan-kegiatan dari pendapat seseorang yang diterima sebagai sarana pencapaian konsekuensi yang dibutuhkan. Menurut pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perencanaan efektif berdasarkan pada berbagai fakta, tidak terdapat unsur perasaan. Perencanaan adalah pekerjaan mental berdasarkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan menentukan beberapa pemilihan. Garth N. Jone dalam Laurens, mengemukakan *Planning is the process of selecting and developing the best course to*

²⁰ Leonard, Sitta Khomsatun Supriyati, "Peran Belajar Matematika Terhadap Konsistensi Diri Siswa", *Jurnal Formatif* 1(2), 154.

accomplish an objective, artinya bahwa perencanaan merupakan tahap menentukan dan proses berkembang dari perilaku yang sangat memberi keberuntungan sebagai sarana mencapai tujuan.²¹

d. Kesungguhan

Pengertian *conscientiousness* atau kesungguhan merupakan rasa yang dimiliki seseorang supaya senantiasa mendapatkan kepercayaan, terorganisir, secara merata dan bertanggung jawab.²²

²¹ Laurens Ponggohong, "Perencanaan", Seri Pelajaran Politeknik – Pengantar Management TOPIK 1, (Februari 2019), 62.

²² Mieke Miarsyah et.al, Hubungan Antara Kesungguhan (Conscientiousness) Dengan Hasil Belajar Biologi: Studi Korelasional Terhadap Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 38 Jakarta, *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi (BIOSFERJPB)* Volume 9 No 1, (2016), 29.

