

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Adiksi *Game Online*

##### 1. Pengertian Adiksi *Game Online*

Adiksi menurut Ahyani Radhiani Fitri dan Yuli Widiningsih merupakan keterlibatan perilaku yang berfungsi untuk menghibur dan memberikan bantuan daripada manfaat serta terdapat bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial dan psikologi, namun ada keinginan untuk mengurangi, menghentikan atau merubah perilaku tersebut dengan cara yang tidak mudah.<sup>9</sup>

Adapun menurut Emira, Lira, dan Ifdil bahwa *game online* ialah permainan yang dapat diakses oleh banyak pengguna baik dari kalangan anak-anak maupun dewasa, dimana perangkat yang digunakan akan terhubung oleh jaringan internet.<sup>10</sup> Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pengguna semakin tertarik dalam memainkannya.

Adiksi *game online* ialah salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan

---

<sup>9</sup>Ahyani Radhiani Fitri dan Yuli Widiningsih, *Psikologi Adiktif* (Riau: Al-Mujtahadah Press, t.t.), 9.

<sup>10</sup>Emria Fitri dkk, "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 4, no. 3 (2018): 212.

*internet addictive disorder*, salah satunya yaitu *computer game addiction* (berlebihan bermain game).<sup>11</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* adalah ketergantungan individu yang berlebihan terhadap *game online* dilakukan secara terus menerus secara terus-menerus, sehingga dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan fisik maupun psikologis individu.

## 2. Aspek-aspek Adiksi *Game Online*

Adiksi *game online* hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, namun kecanduan *game online* masuk dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Adapun 7 aspek adiksi *game online* yaitu:<sup>12</sup>

### a. Ciri khas (*Saliance*)

Pengguna akan bermain game sepanjang hari, menjadikan aktivitas itu sangat penting dalam hidupnya dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.

### b. Toleransi (*Tolerance*)

Pengguna akan menghabiskan waktu bermain *game online* lebih sering, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk bermain akan semakin meningkat.

---

<sup>11</sup>Annisa Nur R, "Hubungan Kontrol Diri Dengan Adiksi Game Online Pada Siswa Kelas X MA N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 18, no. No. 1 (t.t.): 19.

<sup>12</sup> Emria fitri dkk, "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling," 213.

c. Modifikasi suasana hati (*Mood modification*),

Lebih mengacu pada pengalaman subjektif dari pengguna melalui bermain game, mereka akan mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan saat bermain *game online*.

d. Penarikan (*Withdrawal*)

Pengguna akan merasakan ketidaknyamanan atau timbul efek fisik ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.

e. Pengulangan (*Relapse*)

Kecenderungan untuk bermain game secara berulang-ulang setelah sekian lama tidak bermain dan akan kembali ke pola awal (kambuh)/bahkan lebih buruk.

f. Konflik (*Conflict*)

Pengguna akan mengacu pada konflik antara orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).

g. Masalah (*Problem*)

Pengguna mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Menurut Sapto dan Dina mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* antara lain yaitu:<sup>13</sup>

#### a. Gender

Gender merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang menjadi ketergantungan terhadap *game online*. Menurut beberapa penelitian gender laki-laki maupun perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Untuk anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

#### b. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pengguna *game online* lebih suka membayangkan ataupun bermimpi mengenai *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Didalam fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* menjadikan pengguna merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pengguna akan menyatakan dirinya termotivasi untuk bermain karena *game* itu sangat menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen.

#### c. Jenis *game online*

Jenis *game online* sangat banyak, sehingga membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini dapat terjadi karena munculnya berbagai jenis permainan baru yang lebih menantang,

---

<sup>13</sup>Sapto Irawan dan Dina Siska W, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 07, no. 01 (2021): 12.

sehingga para pengguna *game online* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

## **B. Hasil Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Syafaruddin, dkk, hasil belajar merupakan perolehan atau taraf kemampuan siswa yang dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan, selanjutnya akan diukur serta dinilai dan diwujudkan dalam bentuk angka atau pernyataan.<sup>14</sup> Sedangkan hasil belajar menurut Rahmayati adalah tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup> Hasil belajar dapat diukur dengan tingkat keberhasilan siswa mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Adapun hasil belajar menurut Widia dkk, yaitu suatu hal yang diperoleh, dikuasai, atau dimiliki siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah serangkaian kegiatan yang didapatkan seseorang dari proses pembelajaran baik dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

---

<sup>14</sup>Syafaruddin dkk, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 80.

<sup>15</sup>Sri Rahmayati, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku Senang Berwudhu Dengan Model Discovery Learning," *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya* Vol. 1 No. 2021: 2.

<sup>16</sup>Winda dkk, "Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang," *Cived Jurusan Teknik Sipil* Vol. 05, no. No. 01 (2018): 3.

## 2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:<sup>17</sup>

a. Faktor-faktor internal adalah faktor yang berasal dalam diri siswa.

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor Kesehatan

Sehat adalah keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau terbebas dari penyakit. Faktor kesehatan sangat penting karena jika kesehatan seseorang terganggu maka proses belajarnya juga akan terganggu.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang sempurna mengenai anggota tubuh atau badan. Anak yang mengalami cacat tubuh juga akan mempengaruhi proses belajarnya. Oleh karena itu, jika itu terjadi, maka perlu adanya lembaga khusus atau alat bantu untuk anak menangani hal tersebut.

2) Faktor Psikologis

a) Intelegensi

b) Perhatian

---

<sup>17</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54.

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Agar hasil belajar baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang akan dipelajarinya.

c) Minat

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Sehingga minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa tersebut sesuai dengan bidangnya.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan seseorang untuk belajar. Kemampuan tersebut didapatkan sejak lahir dimana masih perlu untuk dikembangkan dan dilatih agar dapat mencapai keberhasilan.

e) Motivasi

Motivasi berhubungan erat dengan tujuan yang akan dicapai. Motivasi ialah sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan perlu adanya motivasi yang kuat, dengan cara melakukan latihan/kebiasaan dan pengaruh lingkungan

yang memperkuat siswa untuk belajar. Jadi latihan atau kebiasaan itu perlu dalam proses pembelajaran.

f) Kesiapan

Kesiapan adalah kesedian untuk memberi respon atau reaksi. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan memiliki kesiapan maka hasil belajar juga akan baik.

3) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka perlu memperhatikan kondisi tubuhnya. Siswa haruslah menghindari terjadinya kelelahan dalam belajarnya. Sehingga diusahakan menjaga kondisi tubuh untuk terbebas dari kelelahan seperti dengan cara tidur, istirahat cukup, olahraga teratur, dll.

b. Faktor-faktor eksternal, meliputi:

1) Aspek keluarga terdiri dari:

a) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua dalam mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Karena pentingnya peranan keluarga didalam pendidikan anaknya. Jika orang tua tidak memperhatikan pendidikan anaknya maka dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.



b) Relasi antar anggota keluarga

Yang terpenting dalam relasi antar anggota keluarga yaitu relasi antara orang tua dengan anaknya. Karena relasi antar anggota ini erat hubungannya dengan cara orang tua mendidik anak-anaknya.

c) Suasana rumah

Suasana rumah sangat penting karena ketika suasana rumah tidak nyaman seperti kondisi gaduh maka akan membuat siswa terganggu konsentrasi dalam belajarnya.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Faktor ini juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Dimana keadaan ekonomi keluarga berhubungan erat dengan hasil belajar siswa. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya seperti makan, pakaian, dan fasilitas penunjang belajar lainnya.

2) Aspek Sekolah

Aspek sekolah yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari:

a) Metode mengajar

Metode mengajar yaitu suatu cara yang harus dilakukan dalam mengajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu adanya metode mengajar yang tepat, efektif, dan efisien.

b) Relasi antara guru dan siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa dapat menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran disekolah.

c) Disiplin sekolah

Kedisiplinan sekolah berhubungan dengan kerajinan siswa ke sekolah dan juga dalam hal belajar.

d) Keadaan gedung

Gedung sekolah merupakan semua bangunan dan ruangan yang ada di lingkungan sekolah dengan tujuan memberikan kemudahan pelayanan pada siswa.

e) Alat pelajaran

Alat pelajaran disekolah sangat penting untuk diperhatikan, jika alat pelajaran tidak baik dan kurang lengkap maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Aspek Masyarakat

Aspek masyarakat terdiri dari:

a) Kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menggerakkan semangat siswa belajar lebih giat atau sebaliknya.

b) Media

Media yang baik memberikan pengaruh yang baik juga kepada siswa dan begitupun sebaliknya, jika media

massa kurang baik juga akan berpengaruh tidak baik pada siswa. Seperti contohnya media massa yaitu *gadget*, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, dll.

c) Teman bergaul

Teman bergaul adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu adanya memiliki teman bergaul yang baik dan pembinaan pergaulan dari orang tua.