

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kecanduan *Game Online*

###### a. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944 telah menemukan sebuah teori permainan. Teori itu dikemukakan oleh Oskar Morgenstern dan John von Neumann seperti dikutip oleh O. Von Neumann, J. and Morgenstern yang berbunyi: “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan<sup>12</sup>. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut menurut Kim dkk mengemukakan bahwa *game online* merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN maupun internet<sup>13</sup>.

Sedangkan kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi. Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada

---

<sup>12</sup> O. Von Neumann, J. and Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior. 3rd Edition, Princeton University Press, Princeton.*, 1953.

<sup>13</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011).

rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi<sup>14</sup>. Berdasarkan pengertian diatas, maka disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

b. Indikator Kecanduan *Game Online*

Menurut Griffiths dan Davies mengatakan bahwa terdapat enam indikator kecanduan *game online* antara lain<sup>15</sup>:

- 1) *Salience* (Merasa begitu berarti), orang yang mengalami kecanduan game online akan menjadikan game tersebut sangat berarti dan tak tergantikan bagi dirinya.
- 2) *Mood Modification* (Mengalami perubahan suasana hati), orang yang kecanduan game online tentunya akan merasa lebih baik ketika sedang bermain game online dan akan merasa gelisah apabila tidak memainkannya.
- 3) *Tolerance* (Kurang menghargai terhadap hal lain), orang yang sudah kecanduan game online akan kehilangan sikap toleransinya dan acuh terhadap hal lain selain game online.
- 4) *Withdrawal Symptoms* (Hanya tertarik pada game online saja), orang yang kecanduan game online hanya tertarik terhadap game online.

---

<sup>14</sup> Cindy B Freeman, 'Internet Gaming Addiction', *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*, 2008.

<sup>15</sup> Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. (pp. 359-368). Boston: MIT Press

- 5) *Conflict* (Merasakan konflik ketika tidak bermain game online), orang yang sudah kecanduan game online akan mengalami konflik dalam dirinya maupun dengan sekitarnya ketika sudah ketergantungan pada game online.
- 6) *Relapss* (Slalu ingin memainkan game online), keinginan bermain game online akan selalu muncul setiap waktu bagi orang yang sudah kecanduan game online.

c. Alasan Siswa Kecanduan Bermain *Game Online*

Menurut Budhi Prianto Hanni Sofia ada tiga alasan dan penyebab siswa kecanduan bermain game online antara lain<sup>16</sup>:

1) Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain game online, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.

2) Menghilangkan Stress

Bermain game online dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi Waktu Luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

---

<sup>16</sup> Budhi Prianto Hanni Sofia, *Panduan Mahir Akses Internet* (Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara, 2015).

Menurut Alif Harsan alasan siswa kecanduan bermain game online adalah sebagai berikut<sup>17</sup>:

1. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

2. Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

3. Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan game ini. Pemain game atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

4. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain game atau pemain game biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan gerakan setiap permainan.

---

<sup>17</sup> Alif Harsan.

c. Dampak Kecanduan Bermain *Game Online*

1. Dampak Positif

Menurut Anhar beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut<sup>18</sup>:

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

2. Dampak Negatif

Menurut Anhar dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat H Anggraini, D. R., Wahyuningsih dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut<sup>19</sup>:

- a) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam jam di luar sekolah.
- b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c) Tertidur di sekolah.
- d) Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
- e) Nilai di sekolah menurun. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.

---

<sup>18</sup> Anhar, *PHP & MySql Secara Otodidak* (Jakarta: PT TransMedia, 2010).

<sup>19</sup> H Anggraini, D. R., Wahyuningsih, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2007).

- f) Lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman.
- g) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- h) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa kecanduan 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.

## 2. Disiplin Belajar

### a. Pengertian Disiplin Belajar

Menurut Sanjaya disiplin belajar adalah hal yang sangat diperlukan bagi setiap siswa, dengan adanya disiplin belajar, tujuan pendidikan akan lebih mudah dicapai<sup>20</sup>. Sedangkan menurut Mujono disiplin belajar adalah suatu proses dan latihan belajar yang bersangkutan paut dengan pertumbuhan dan perkembangan, seseorang dapat dikatakan berhasil mempelajari, jika mengikuti dengan sendirinya proses dikatakan berhasil mempelajari, jika mengikuti dengan sendirinya proses disiplin tersebut<sup>21</sup>.

Berdasarkan pengertian diatas, maka disimpulkan bahwa kedisiplinan

---

<sup>20</sup> W. Sanjaya, *Pembelajaran Dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005).

<sup>21</sup> Mujono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

belajar adalah suatu bentuk kepatuhan dan ketaatan siswa untuk melaksanakan dan menjalankan peraturan dan tata tertib guru atau sekolah sehingga diperoleh perubahan dalam diri siswa, baik perbuatan maupun sikap dalam proses belajar di rumah maupun di sekolah.

b. Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar

Menurut Joko Sumarno faktor disiplin belajar adalah<sup>22</sup>:

- 1) Kesadaran diri sebagai pemahaman diri bahwa kedisiplinan belajar dianggap penting bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya.
- 2) Pengikutan dan ketaatan sebagai langkah penerapan dan praktik atas peraturan-peraturan yang mengatur perilaku individu.
- 3) Alat pendidikan untuk mempengaruhi, mengubah, dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang ditentukan atau diajarkan.
- 4) Hukuman sebagai upaya menyadarkan, mengoreksi dan meluruskan yang salah sehingga orang kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan.
- 5) Teladan yang berupa perbuatan dan tindakan kerap kali lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan kata-kata.
- 6) Kedisiplinan belajar seseorang dapat juga dipengaruhi oleh seseorang.

Pendapat di atas menerangkan bahwa terdapat hal-hal dari dalam maupun dari luar individu yang dapat mempengaruhi pembentukan disiplin belajar pada diri seseorang. Faktor dari dalam yang dapat mempengaruhi pembentukan disiplin belajar adalah kesadaran diri akan

---

<sup>22</sup> Joko. Sumarno, 'Minimalisasi Pelanggaran Disiplin Sekolah Melalui Efektivitas Kinerja Tim Kedisiplinan', *Widyatama*, 5.2 (2006).

kedisiplinan dan ketaatan. Sedangkan faktor dari luar diri dapat berupa hukuman, pengaruh orang lain, seta alat pendidikan sebagai sarana yang dapat mendukung proses terbentuknya disiplin belajar seseorang. Pendapat di atas didukung oleh Dolet Unaradjan dalam buku *Manajemen Disiplin* menyebutkan bahwa terpenuhinya disiplin secara tepat dan secara teratur tergantung pada beberapa faktor, di antaranya adalah<sup>23</sup>:

1) Faktor Internal

Faktor ini merupakan sifat dasar (pembawaan) yang ada dalam diri anak didik. Misalkan kemampuan mengendalikan keinginan-keinginan motivasi pribadi dan lain-lain. Faktor internal lain menurut dibagi menjadi dua yang dapat mempengaruhi disiplin diri pada individu manusia. Adapun faktor tersebut adalah;

a) Keadaan fisik

Pribadi manusia yang sehat secara fisik dan biologis akan dapat melaksanakan tugas-tugasnya dengan sebaik mungkin. Dengan penuh kekuatan ia mampu mengatur waktu untuk mengikuti dan melakukan berbagai macam kegiatan dan aktifitas yang ada secara seimbang dan lancar. Maka dalam hal ini, bahwa kesadaran pribadi seseorang tidak akan terganggu dengan hal apapun sehingga ia mampu mentaati aturan-aturan yang ada dengan rasa penuh tanggung jawab.

---

<sup>23</sup> Unaradjan. Dolet, *Manajemen Disiplin* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003).



b) Keadaan psikis

Keadaan psikologis seseorang sangat berkaitan dengan keadaan fisiknya, dimana batin dan psikisnya sangat berperan penting dalam terjalannya kegiatan yang ada. Oleh karenanya hanya orang yang normal secara psikis dan mental lah yang dapat menghayati aturan yang ada dalam keluarga dan masyarakat, sehingga ia mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawabnya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi disiplin belajar siswa. Faktor eksternal meliputi kebiasaan keluarga, penerapan tata tertib sekolah, dan kondisi masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar tidak dibentuk dengan sendirinya, melainkan dibentuk dengan membutuhkan usaha dari individu tersebut. Disiplin belajar seseorang juga dipengaruhi oleh faktor dalam diri dan luar diri seseorang. Faktor dalam diri meliputi tingkat kesadaran pada peraturan dan ketaatan kegiatan belajar yang dilakukan. Sedangkan faktor dari luar meliputi sarana belajar, pengaruh lingkungan sekitar, serta akibat dari tidak taat aturan yang telah ditetapkan.

### c. Indikator Disiplin Belajar

Menurut Moenir indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat disiplin belajar siswa adalah sebagai berikut<sup>24</sup>:

- 1) Disiplin waktu, meliputi :
  - a) Tepat waktu dalam belajar.
  - b) Tepat waktu dalam mengerjakan tugas.
  - c) Tidak membolos saat sekolah.
- 2) Disiplin perbuatan, meliputi:
  - a) Patuh terhadap peraturan.
  - b) Tidak malas belajar.
  - c) Tingkah laku yang baik.

### 3. Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah (anak didik) dengan berpedoman pada ajaran Islam. Istilah pendidikan Islam itu sendiri merupakan usaha dari orang dewasa (muslim) yang bertakwa, yang secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (potensi dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan Islam sebagai pendidikan yang bertujuan membentuk individu yang berkarakter, berakhlak , bercorak diri,

---

<sup>24</sup> A.S. Moenir, *Manajemen Umum Pendidikan Di Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

berderajat tinggi menurut ukuran Allah dan isi pendidikannya adalah mewujudkan tujuan yaitu ajaran Allah<sup>25</sup>.

Pendidikan Agama Islam adalah kegiatan terencana dalam menyongsong murid untuk beriman dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam berdasarkan Al Quran dan Hadits sehingga dapat menciptakan persatuan bangsa. (Depdiknas, 2003).

Pembelajaran PAI harus didukung oleh beberapa komponen yang mendukung yaitu guru, siswa, kurikulum dan kegiatan pembelajaran. Hal ini pada dasarnya mencakup materi pembelajaran, media pembelajaran dan model atau gaya pembelajaran. Guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran karena termasuk unsur yang penting dan menunjang terjadi proses belajar mengajar siswa agar menumbuhkan disiplin belajar dan memudahkan siswa memahami pembelajaran<sup>26</sup>.

#### 4. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan Siswa

Kemajuan teknologi informasi saat ini terjalin dengan setiap aspek kehidupan masyarakat. Berkat kemajuan teknologi, kita sekarang memiliki akses langsung ke berbagai informasi yang tersebar secara global. Secara alami, kemajuan teknologi ini membawa banyak perubahan budaya dan sosial, salah satunya kecanduan *game online*. Perubahan ini juga berdampak signifikan terhadap bagaimana perubahan nilai-nilai masyarakat, khususnya untuk siswa.

---

<sup>25</sup> A Setiawan, 'Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah', *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019), 223–40 <<https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>>.

<sup>26</sup> Abdul Malik and Muhamad Afandi, 'Peningkatan Disiplin Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Kelas Vii Mts Nu Al Ishlah Binabaru', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.1 (2020), 60 <<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.60-67>>.

Kemajuan teknologi ini perlahan-lahan memberikan efek tidak langsung pada kebiasaan dan seluruh aktivitas siswa.

Menurut Anggraini, D.R. & Wahyuningsih, H bahwasanya dari beberapa dampak kecanduan *game online* yaitu penurunan konsentrasi belajar, perubahan tingkah laku dan kecanduan sama-sama menjadi salah satu faktor internal yang mempengaruhi disiplin belajar yaitu keadaan fisik dan psikis. Oleh karena itu, dengan merujuk pada teori tersebut maka kecanduan *game online* memiliki hubungan terhadap disiplin belajar karena beberapa dampak dari kecanduan *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi disiplin belajar yaitu berasal dari faktor internal.

## **B. Kerangka Berpikir**

Salah satu wujud nyata perkembangan IPTEK saat ini dan di masa mendatang adalah gadget. Gadget merupakan alat komunikasi canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan melalui berbagai aplikasi.<sup>27</sup> Secara alamiah, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola kehidupan manusia dari segi pola pikir dan perilaku.<sup>28</sup> Sementara penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan efek negatif bagi penggunanya, penggunaan gadget yang efektif tentunya dapat memberikan efek positif bagi penggunanya.

Gadget digunakan untuk berbagai hal, mulai dari komunikasi dan informasi hingga hiburan dan media. Seperti yang sedang terjadi saat ini, yaitu game online yang sedang populer atau banyak dimainkan oleh semua kalangan usia. Permainan

---

<sup>27</sup> Dian Kurniawati, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>>.

<sup>28</sup> Siswa Sekolah Dasar and others, 'PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018', *Pedagogik*, 1.1 (2018), 9–20.

tersebut merupakan permainan online yang dapat dimainkan kapan saja dan oleh siapa saja karena bersifat fleksibel, itu bisa membuat hampir semua pemain senang saat mereka memainkannya sehingga merasakan kecanduan.<sup>29</sup>

Siswa yang kecanduan bermain game online seringkali lupa waktu, melalaikan tanggung jawabnya, termasuk tugas dan kewajiban terkait pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada proses pembelajaran karena banyak siswa yang menggunakan *gadget* dan bermain game online saat pembelajaran berlangsung di kelas, sehingga mengakibatkan kurangnya kedisiplinan.<sup>30</sup>

Menurut Anggraini, D.R. & Wahyuningsih, H bahwasanya dari beberapa dampak kecanduan *game online* yaitu penurunan konsentrasi belajar, perubahan tingkah laku dan kecanduan sama-sama menjadi salah satu faktor internal yang mempengaruhi disiplin belajar yaitu keadaan fisik dan psikis. Oleh karena itu, dengan merujuk pada teori tersebut maka kecanduan *game online* memiliki hubungan terhadap disiplin belajar karena beberapa dampak dari kecanduan *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi disiplin belajar yaitu berasal dari faktor internal.<sup>31</sup>

Berdasarkan hasil survey di SMK Al-Amien dan wawancara kepada Bapak Su'ud selaku guru PAI SMK Al-Amien mengungkapkan bahwa hampir seluruh siswa disana memainkan *game online*. Hal ini mengakibatkan siswa kurang disiplin dalam belajar PAI karena memainkan *game online*.

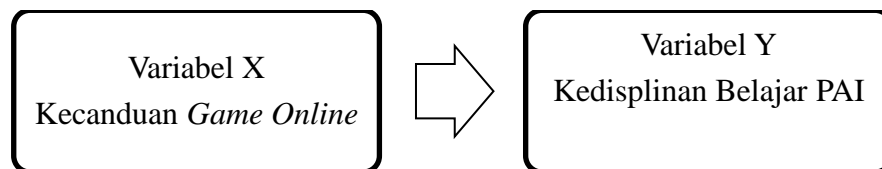
---

<sup>29</sup> Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, and Sulaeman Sulaeman, 'Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8.3 (2022), 899–907 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>>.

<sup>30</sup> Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, 'Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun', *Ristekdik*, 5.2 (2020), 228–29 <<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>>.

<sup>31</sup> H Anggraini, D. R., Wahyuningsih, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2007).

Kerangka berpikir ini digunakan untuk memperjelas arah tujuan penelitian. Penelitian ini menggambarkan pengaruh dari kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa. Adapun gambar kerangka berpikir adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah pernyataan dalam penelitian kuantitatif yang mana peneliti membuat suatu prediksi antar karakteristik. Secara tradisional, hipotesis digunakan dalam percobaan membuat pernyataan agar lebih spesifik dan prediksi dalam hipotesis ini bukan sekedar perkiraan saja. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh antara *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa SMK Al-Amien.

$H_a$  : Terdapat pengaruh antara *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa SMK Al-Amien.