

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Intensitas Bermain *Game online***

##### **I. Intensitas Bermain**

Kata intensitas berasal kata dari bahasa Inggris yaitu, “Intensity” yang berarti kuat, keras, atau hebat. Kata *intensive* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan kata intensif atau Intensitas, yang mempunyai arti sungguh-sungguh, giat, atau hebat dalam melakukan suatu hal.<sup>1</sup> Menurut Poerwadarminta, intensitas ialah suatu kegiatan yang sungguh mendalam dan hal tersebut dapat bertambah dan kadang-kadang berkurang atau melemah. Indikator dari intensitas adalah keserangan (kontinuitas), kesungguhan atau kebulatan tekad (semangat) dan tenaga yang dikerahkan untuk melakukan suatu usaha (perhatian).<sup>2</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah seberapa sering tingkat kesungguhan dan kekuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan suatu kegiatan serta menggunakan semua kemampuan yang dimiliki seseorang secara terus menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Menurut piaget, bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk mendapatkan kesenangan fungsional. Menurut Graham mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas yang berorientasi pada proses yang

---

<sup>1</sup> Fahrobi Ahmad, “Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Legends dengan Agresivitas Verbal pada Peserta didik di SMP Negeri" Y" Kota Jambi” (PhD Thesis, Universitas Jambi, 2024), 12, <https://repository.unja.ac.id/62101/2/COVER.pdf>.

<sup>2</sup> Nurul Pratiwi, “Hubungan Intensitas Bimbingan Orang Tua dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gugus Dokter Wahidin Sudiro Husodo Kecamatan Metro Barat,” 2022, 14, <http://digilib.unila.ac.id/62512/>.

disenangi.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Rahayu, bermain adalah kesibukan atau tindakan sukarela yang dilakukan dalam batas tempat dan waktu yang bertujuan untuk menyenangkan diri.<sup>4</sup> Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa dalam batas tempat dan waktu yang bertujuan untuk menyenangkan diri sendiri.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan intensitas bermain adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan saat bermain *game online*. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan peserta didik dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game online*-nya. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan peserta didik dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya*.

Terdapat penelitian Griffith yang mengelompokkan intensitas bermain para *gamer* menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamers*, *high frequency gamers* dan *heavy frequency gamers*. Yang dimaksud *Low frequency gamer* adalah *gamer* yang bermain kurang dari satu jam perhari. Sedangkan *High frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam dalam seminggu.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Andri Arif Kustiawan Or S. Pd , M. dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M., *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan* (Cv. Ae Media Grafika, 2019), 56–60.

<sup>4</sup> Siti Rahayu, “Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya,” 2016, 11, <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/3417>.

<sup>5</sup> Melinda Pusfita Sari, “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Palembang,” 3, diakses 28 Mei 2024, [https://repository.unsri.ac.id/56673/67/RAMA\\_13201\\_10011381520179\\_0024016904\\_01\\_front\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/56673/67/RAMA_13201_10011381520179_0024016904_01_front_ref.pdf).

## 2. Pengertian *Game online*

*Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop dan *gadget/smartphone*. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh ketenangan maupun kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*), mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.<sup>6</sup> Adapun definisi *game* yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan*, bermain adalah suatu tindakan yang mengandung keasyikan serta dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melaksanakan kegiatan tersebut.<sup>7</sup>

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang memberikan rangsangan keasyikan yang timbul dari diri sendiri tanpa paksaan dengan menggunakan media visual elektronik dengan jaringan internet.

*Game* atau permainan ini tidak sembarang main, dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya

---

<sup>6</sup> Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*," *Martabat* 2, no. 1 (2018): 155-72.

<sup>7</sup> Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005):27-35.

skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*. Dalam *game* sendiri pemainnya dibedakan menjadi 3 jenis yaitu, *maniac gamer* (para user yang bermain hingga lupa waktu), *pro gamer* (mereka yang benar-benar suka bermain *game* namun belum sampai kecanduan seperti maniak) dan *casual gamer* (mereka yang bermain hanya karena iseng, mengisi waktu luang). Berikut jenis-jenis *game online* yang sering dipergunakan oleh beberapa kalangan diantaranya oleh peserta didik misalnya, *Game Mobile Legend, Free Fire, PUBG*.

### 3. Dampak Bermain *Game online*

Munculnya *game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif tergantung pada penggunaannya. Adapun beberapa dampak positif dan negatif *game online* adalah sebagai berikut:

#### a) Dampak Positif

Beberapa dampak positif dari *game online* adalah :

1. Menambah relasi /teman
2. Mengurangi stres
3. Melatih kesabaran dan ketangkasan.
4. Ahli dalam strategi
5. Meningkatkan konsentrasi
6. Melatih kerjasama
7. Meningkatkan kemampuan membaca situasi
8. Bisa belajar bahasa asing dan lain-lain.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak *game online* terhadap prestasi belajar pelajar," *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016): 45–50,

## b) Dampak Negatif

Berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya sebagai berikut:

1. Anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game.
2. Anak akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game.
3. Waktu untuk belajar akan hilang karena bermain game.
4. Menggunakan uang saku sekolah untuk bermain game online di warnet atau buat beli paket data di konter.
5. Pola tidur dan makan akan terganggu.
6. Emosional anak juga akan terganggu karena efek dari bermain game.
7. Jadwal beribadah kadang dilalaikan.
8. Anak cenderung akan membolos sekolah demi bermain game.

Secara sosial, dampak buruk *game online* adalah hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi kurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, membuat pecandu *game online* terisolasi dari lingkungan pergaulan nyata. Sehingga remaja sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan di *game online*. Secara psikis, pikiran terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat seseorang acuh

tak acuh, kurang peduli pada hal di sekelilingnya. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong hingga mencuri uang. Terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat pecandu *game* jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri saat berada di lingkungan nyata. Seiring perkembangan *game*, akan membawa dampak terhadap pengguna *game*. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna *game* yaitu semakin bergantung bahkan bisa jadi kecanduan *game*.

*Game online* memang dapat menghibur saat mood seseorang yang sedang buruk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan dampak yang tidak baik kepada pemainnya. Bermain *game* bukan tidak boleh sama sekali, asalkan bisa mengendalikan diri. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, Sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Seorang remaja yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain *game*, diantaranya mereka dapat mencuri waktu untuk bermain *game*, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga rasa yang ingin bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial.<sup>9</sup>

Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia *game*. *Game online* muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain *game* sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan bermain *game*.

---

<sup>9</sup> Fathimah Adz & Sister, *Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah* (Surabaya: Seniman Publisher, 2018):22-30.

## B. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Minat belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman. Minat belajar juga adalah suatu sikap ketaatan terhadap proses belajar baik menyangkut perencanaan jadwal belajar serta inisiatif untuk melakukan usaha tersebut dengan sungguh – sungguh.<sup>10</sup>

Menurut Safari, minat belajar adalah sikap kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi ketersediaan dalam belajar.<sup>11</sup> Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran peserta didik. Menurut Gie pentingnya minat dalam belajar didasarkan atas :

- 1) Melahirkan sikap serta merta.
- 2) Memudahkan terciptanya konsentrasi.
- 3) Memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- 4) Memperkecil kebosanan dalam diri individu.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Siti Nurhasanah dan Ahmad Sobandi, “Minat belajar sebagai determinan hasil belajar peserta didik,” *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35.

<sup>11</sup> Choirus Sholihin, “Manajemen Materi Keislaman Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Yayasan Tahsinul Akhlak Bahrul Ulum Surabaya,” *Chalim Journal of Teaching and Learning* 1, no. 2 (2021): 2, <https://www.pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/cjotl/article/view/404>.

<sup>12</sup> Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar* (Medan: CV Pusdiklat NJ, 2020):21-44.

Minat dapat dipahami sebagai kemampuan yang ada pada diri setiap manusia yaitu perhatian. Kecenderungan hati pada diri seseorang terhadap sesuatu maka minat dapat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaannya. Dengan demikian minat dapat menjadi penyebab dari sesuatu kegiatan. Seperti halnya dengan kegiatan belajar, minat mempunyai pengaruh yang sangat besar dikarenakan dengan minat maka semangat belajar bagi seorang peserta didik terhadap pelajaran akan meningkat dan berpengaruh terhadap prestasi peserta didik itu sendiri.<sup>13</sup>

Menurut definisi dari Susilo, minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih individu untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit. Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seseorang peserta didik dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal.<sup>14</sup>

Sedangkan Menurut definisi dari Suparman, minat belajar yaitu sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar.<sup>15</sup> Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.<sup>16</sup> Menurut Slameto bahwa “minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau

---

<sup>13</sup> Baso Bintang Sappaile, dkk, *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Peserta didik*, 1 ed. (Global RCI, 2021).

<sup>14</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Peserta didik (Belajar PAI Mencetak Karakter Peserta didik)* (Bantul Yogyakarta: Tim Pustaka Ilmu, 2021)11-20.

<sup>15</sup> Akrim, “Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Peserta didik (Belajar Pai Mencetak Karakter Peserta didik),” *Aksaqila Jabfung*, 2022, 3, <https://www.aksaqilajurnal.com/index.php/aj/article/download/183/157>.

<sup>16</sup> Amna Emda, “Kedudukan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran,” *Lantanida journal* 5, no. 2 (2018): 2–4, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838>.



aktivitas tanpa ada yang menyuruh.<sup>17</sup> Menurut Abdul Rahman dan Muhibb Abdul Wahab, minat belajar adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap orang atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan yang dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Ada beberapa peranan minat dalam belajar, yaitu menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar, menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar, memperkuat ingatan peserta didik tentang pelajaran yang telah diberikan guru, melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif, memperkecil kebosanan peserta didik terhadap studi/pelajaran.<sup>19</sup>

## **2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut Rita Dunn dalam Muhtadi ada banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang diantaranya mencakup faktor – faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan.<sup>20</sup> Sesuai dengan pendapat tersebut Adi W. Gunawan menyatakan bahwa pada dasarnya gaya belajar setiap orang merupakan kombinasi dari semua lima minat belajar berikut ini:

---

<sup>17</sup> Sinta Kartika, Husni Husni, dan Saepul Millah, “Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 4, <https://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/360>.

<sup>18</sup> Atikah Ahraini Nasution, Rini Wahyuni Siregar, dan Uswatun Hasanah Usnur, “Hubungan Persepsi Peserta didik Tentang Kepribadian Guru Fiqih Dengan Minat Belajar Peserta didik Di Madrasah Aliyah Al Washliyah Bandar Rejo Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun,” *ALACRITY: Journal of Education*, 2021, 2, <https://lppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/35>.

<sup>19</sup> Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahli media Press, 2021)15-21.

<sup>20</sup> Elawati, “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Smp Swasta Se-Kota Tangerang Pada Pelajaran Bahasa Inggris,” *Dhammavicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma* 6, no. 2 (2023): 2, <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/dv/article/view/55>.

Lingkungan	: suara, cahaya, temperatur, dan minat belajar
Emosi	: minat, keuletan, tanggung jawab, dan struktur
Sosiologi	: sendiri, berpasangan, kelompok, tim, dan dewasa
Fisik	: cara pandang, pemasukan, waktu, dan mobilitas
Psikologis	: global/analitik, otak kiri/kanan, dan impulsif/reflektif <sup>21</sup>

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan dalam belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain pada itu. Jadi peserta didik akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi adalah suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari – hari.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Syamsu Rijal dan Suhaedir Bachtiar, “Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif peserta didik,” *Jurnal Bioedukatika* 3, no. 2 (2015): 2–6, <http://www.bioedukatika.uad.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3.-Jurnal-Bioedukatika-Sysamsi-rijal-15-20.pdf>.

<sup>22</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Peserta didik (Belajar PAI Mencetak Karakter Peserta didik)*.

### 3. Fungsi Minat Dalam Proses Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat bagi peserta didik. Kaitannya dengan minat belajar anak, seorang pendidik harus bisa memberikan suatu inovatif yang baru untuk menarik minat anak, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sardiman mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan- perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

## C. Prestasi Belajar

### 1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang diperoleh individu setelah menyelesaikan suatu pekerjaan. Sedangkan pengertian belajar menurut pendapat Anton yang dikutip oleh Anissatul Mufarokah dalam bukunya, belajar adalah :<sup>23</sup>

Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, batasan ini sering terlihat pada kenyataan sekolah bahwa guru berusaha memberikan ilmu sebanyak mungkin dan murid giat melakukannya. Prestasi dibagi menjadi dua yaitu prestasi akademik dan non akademik. Prestasi akademik atau prestasi belajar merupakan proses belajar yang dialami peserta didik dan menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi.

Prestasi belajar menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.<sup>24</sup>Sedangkan menurut Agoes Dariyo memberikan batasan tentang prestasi belajar bahwa “prestasi belajar adalah hasil pencapaian yang diperoleh seorang pelajar (peserta didik) setelah mengikuti ujian dalam suatu pelajaran tertentu. Prestasi belajar diwujudkan dengan laporan nilai yang tercantum pada buku rapor atau KHS”.<sup>25</sup>Dari pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa prestasi belajar merupakan hasil kemampuan /pencapaian seseorang terhadap suatu proses pembelajaran. Adapun prestasi belajar yang ideal

---

<sup>23</sup> Anton dan Usman, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pendidikan Pengelolaan Kelas,” *Tajdid : Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 4, no. 1 (6 Juni 2020): 69–83, <https://doi.org/10.52266/tajdid.v4i1.327>.

<sup>24</sup> Meity Taqdir Qodratillah, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, 2011, 427.

<sup>25</sup> Agoes Dariyo, “Dasar-dasar Pedagogik Modern,” *PT. Indeks*, 2013, 89.

dituntut memenuhi 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>26</sup>

Dengan demikian, prestasi belajar yang ideal dapat mencakup ketiga aspek ini untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor pencapaian prestasi belajar menurut Agoes Dariyo, sebagai berikut :

1. Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi peserta didik meliputi :

- a. Kesehatan fisik
- b. Kondisi jiwa
- c. Psikologis
- d. Intelegensi
- e. Bakat
- f. Minat
- g. Kreativitas
- h. Motivasi
- i. Kondisi emosional
- j. Kebiasaan belajar dan sebagainya<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Hirnawati Satir, "Penerapan Strategi Critical Intident dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas V SDN Kalo-Kalo Konawe Selatan Kecamatan Lainea Kabupaten Konawe Selatan" (PhD Thesis, IAIN Kendari, 2017), 17–25, <http://digilib.iainkendari.ac.id/567/>.

<sup>27</sup> Agoes Dariyo, "Dasar-dasar Pedagogik Modern."

## 2. Faktor eksternal

Selain faktor internal, juga terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, ada beberapa macam faktor eksternal, antara lain sebagai berikut:<sup>28</sup>

### a. Lingkungan

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap kegiatan anak didik di sekolah.

### b. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar mengajar. Keadaan keluarga yang kondusif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka memungkinkan peserta didik untuk aktif belajar. Misalnya orang tua mendisiplinkan diri setiap habis magrib untuk membaca buku bersama anak-anak. Kebiasaan ini tentu saja akan berpengaruh terhadap pengalaman belajar anak selanjutnya, baik di sekolah maupun di perpustakaan, dan nantinya bisa membuat hasil belajar menjadi lebih baik.<sup>29</sup>

## 3. Indikator Prestasi Belajar

Menurut Gagne dalam Toto membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik :<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, "Landasan Psikologi Proses Pendidikan," *Remaja Rosdakarya*, 2009, 163.

<sup>29</sup> M. Anas Hs, "Pengaruh Intesitas Kebersamaan," *Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam* 4 (2006): 229.

<sup>30</sup> Toto Sugiarto, "E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika," 14-16, diakses 15 Desember 2023.

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas yang mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi ,kemampuan analisis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud secara otomatis gerak jasmani.

#### **4. Keterkaitan antara *Game online* dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar**

Kecanggihan teknologi bisa berdampak buruk bagi peserta didik yang kurang mampu mengontrol diri dalam penggunaan teknologi seperti handphone, mengakibatkan kurangnya minat peserta didik untuk belajar dan mendapatkan prestasi akademik yang baik di sekolah. Berkembangnya zaman yang membuat dunia teralihkan dengan teknologi dan kesenangannya, seperti peserta didik-siswi yang kecanduan bermain *game online*. Jika waktu yang digunakan untuk bermain game lebih banyak maka sisa waktu yang digunakan

untuk belajar terlalu sedikit. Hal ini membuktikan bahwa pentingnya faktor internal dan eksternal pada seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Selaras dengan teori Vygotsky yang menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan yang menurut beliau, bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif seseorang. Melalui pengorganisasian pengalaman-pengalaman interaksi sosial yang berada di dalam suatu latar belakang kebudayaan ini, perkembangan mental anak-anak menjadi matang.<sup>31</sup>

*Game online* sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap prestasi belajar. Menurut teori Lee, Chen, & Holin dan dalam penelitiannya mereka berpendapat “*children and teenagers with video game addictions are more likely to express hostile feelings and to suffer from poor academic performance*”.<sup>32</sup> Yang menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik dikarenakan banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Rilwan Maqashshing Faisal, “Penerapan Teori Lev Vygotsky Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah Kalosi pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan,” *Makasar: UIN Alauddin Makasar*, 2019, 11–13, <https://core.ac.uk/download/pdf/287062036.pdf>.

<sup>32</sup> “Ichia lee, chen yi yu, dan holin lin, ‘Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction’ (Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), 2007) 212.,” t.t., diakses 26 April 2024.

<sup>33</sup> Inayah Vina Larasati, “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Motivasi Belajar pada Peserta didik SMA. (The Relationship Between Online Game Addiction With Learning Motivation in High School Students).” (PhD Thesis, Univeritas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2023) 44.



