

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Tinjauan Terhadap Pengaruh

Manusia dalam melakukan aktifitas kehidupannya dipengaruhi oleh berbagai faktor baik secara internal maupun eksternal. Dalam hal ini satu sama lainnya saling berkaitan dan mengalami proses perubahan.

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:747) yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Widyatama (2011:9) berpendapat “Pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.”

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, pengaruh dapat disimpulkan yaitu sebagai bentuk hubungan sebab akibat antar variabel. Dalam hal ini *game online* akan memberikan pengaruh terhadap minat belajar seseorang.

#### 2. Tinjauan terhadap *Game Online*

Sejalan dengan makin membanjirnya para penggemar *game*, teknologi piranti lunak untuk permainan ini pun berkembang kian pesat. Dari sekedar *video game* berbasis PC atau TV yang dimainkan sendiri atau secara bersama (*multiplayer*) di sebuah medium yang sama, kini mulai bergerak menuju permainan yang terhubung secara *online*.

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

J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (3d ed. 1953) berpendapat mengenai permainan yaitu:

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 atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Sehubungan dengan hal tersebut M. Fahrul (2010:2) menjelaskan “*Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.”

Secara singkat *game* merupakan permainan. Di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik.

Selanjutnya Nandang (2004:1) menyebutkan bahwa “*Online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. *Online* ini juga bisa diartikan

sebagai suatu keadaan di mana sebuah komputer (*device*) terhubung dengan *device* lain, biasanya melalui *modem*.

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).

Dengan kata lain *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Namun, *game online* berbeda dari *game* yang lain, *game online* tidak ada akhirnya dan *game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di *game online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain.

#### **b. Dampak Positif dan Negatif *Game Online***

Semakin banyak beredarnya *game online* menjadi suatu fenomena yang menarik bagi para *gamers*. Menurut Muslikah dalam makalahnya (2009:8-11) terdapat dampak positif *game online* yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, sedangkan dampak negatif *game online* antara lain prestasi rendah, pergaulan terbatas, dan waktu bermain *game* lebih banyak daripada waktu belajar di rumah.

#### **c. Situs – Situs *Game Online***

*Website* atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

Menurut Ibnu Azis (2010:267-268) terdapat situs-situs *game online* yang dapat diakses oleh *gamers*:

1. [www.ragnarok.co.id](http://www.ragnarok.co.id)
2. [www.nexia.web.id](http://www.nexia.web.id)
3. [www.gunbound.web.id](http://www.gunbound.web.id)
4. [www.laghaim.web.id](http://www.laghaim.web.id)
5. [www.pampam.web.id](http://www.pampam.web.id)
6. [www.indoredmoon.com](http://www.indoredmoon.com)
7. [www.inspiritarena.com](http://www.inspiritarena.com)
8. [www.runescape.com](http://www.runescape.com)
9. [www.planetside.com](http://www.planetside.com)
10. [www.legacyonline.com](http://www.legacyonline.com)
11. [www.everquest.com](http://www.everquest.com)
12. [www.atitd.com](http://www.atitd.com)
13. [www.toontown.com](http://www.toontown.com)

### **3. Tinjauan terhadap Proses Pembelajaran**

W.S. Winkel (1991: 36) dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Jika di dalam proses belajar tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

#### **a. Pengertian Proses Pembelajaran**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks. Tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar, hal itu terutama disebabkan oleh efisiensi mekanisme penerimaannya dan kemampuan tanggapannya.

Menurut Moh. Uzer Usman (1990:1), proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Selanjutnya dalam buku Pedoman Guru Pendidikan Agama Islam terbitan Depag RI, proses belajar mengajar adalah Belajar mengajar sebagai proses dapat mengandung dua pengertian sesuatu, dan dapat pula

berarti sebagai rentetan kegiatan perencanaan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2006:205) Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Proses Komunikasi

Proses belajar mengajar hendaknya selalu mengikutkan siswa secara aktif guna mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa antara lain kemampuan mengamati, menginterpretasikan, meramalkan, mengaplikasikan konsep, merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta mengkomunikasikan hasil penemuannya.

## **b. Pengertian Sistem Pembelajaran**

Sistem Pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2003).

Unsur manusiawi dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru/pengajar, serta orang-orang yang mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran termasuk pustakawan. Laboran, tenaga administrasi bahkan mungkin penjaga kantin sekolah. Material adalah berbagai bahan pelajaran yang dapat disajikan sebagai sumber belajar, misalnya buku-buku, film, slide suara, foto, CD, dan lain sebagainya. Fasilitas dan perlengkapan adalah segala sesuatu yang dapat mendukung terhadap jalannya proses pembelajaran, misalnya ruang kelas, penerangan, perlengkapan komputer, audio-visual dan lain sebagainya. Prosedur adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran misalnya, strategi dan metode pembelajaran, jadwal pembelajaran, pelaksanaan evaluasi, dan lain sebagainya.

Sebagai suatu sistem seluruh unsur yang membentuk sistem itu memiliki ciri saling ketergantungan yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan sistem pembelajaran adalah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Yang harus mencapai tujuan adalah siswa sebagai subjek belajar. Maka dengan demikian, tujuan utama sistem pembelajaran adalah keberhasilan siswa mencapai tujuan.

Dari uraian tersebut, maka jelas tugas seorang *desainer* pembelajaran meliputi tiga hal pokok yaitu: *Pertama*, sebagai perencana, yakni

mengorganisasikan semua unsur yang ada agar berfungsi dengan baik, sebab manakala salah satu unsur tidak bekerja dengan baik maka akan merusak sistem itu sendiri. *Kedua*, sebagai pengelola implementasi sesuai dengan prosedur dan jadwal yang direncanakan; dan *ketiga*, mengevaluasi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan untuk menentukan efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran.

### **c. Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran**

Merencanakan pembelajaran dan menggunakan pendekatan sistem memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

*Pertama*, melalui pendekatan sistem, arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas. Penentuan komponen-komponen pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk mencaapi tujuan. Dengan demikian, segala usaha baik guru maupun siswa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, melalui pendekatan sistem setiap guru dapat lebih memahami tujuan dan arah pembelajaran, sehingga melalui tujuan yang jelas, bukan saja daapt menentukan langkah-langkah pembelajaran dan pengembangan komponen yang lainnya, akan tetapi juga dapat dijadikan kriteria efektivitas proses pembelajaran.

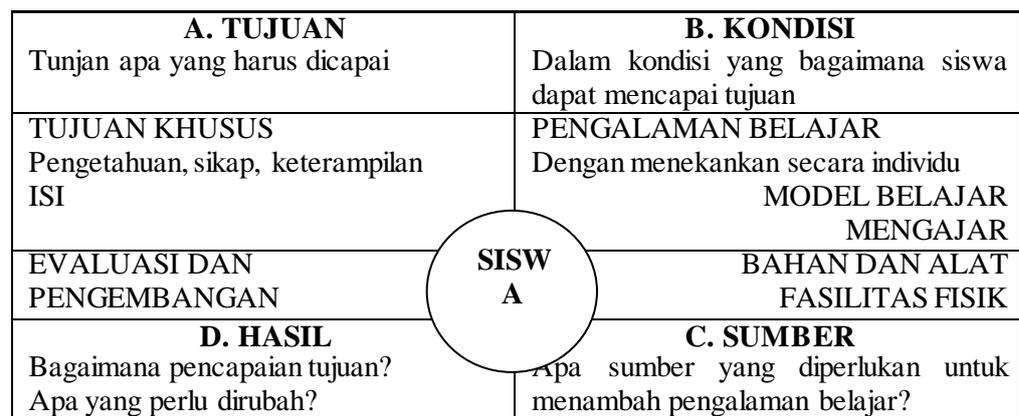
*Kedua*, pendekatan sistem menuntun guru pada kegiatan yang sistematis. Berpikir secara sistem adalah berpikir berpikir runtut, sehingga melalui langkah-langkah yang jelas dan pasti memungkinkan hasil yang diperoleh akan maksimal. Sebab melalui langkah yang sistemis kita dituntun untuk melakukan proses pembelajaran setahap demi setahap dari

seluruh rangkaian kegiatan, sehingga kemungkinan kegagalan dapat dihindari. Dengan demikian, pendekatan sistem juga dapat menghindari kegiatan-kegiatan yang tidak perlu dilakukan.

*Ketiga*, pendekatan sistem dapat merancang pembelajaran dengan mengoptimalkan segala potensi dan sumber daya yang tersedia. Sistem dirancang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dengan demikian, berpikir sistemis adalah berpikir bagaimana agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh siswa. Demi ketercapaian guru berusaha memanfaatkan seluruh potensi yang relevan dan tersedia.

*Keempat*, pendekatan sistem dapat memberikan umpan balik. Melalui proses umpan balik dalam pendekatan sistem, dapat diketahui apakah tujuan itu telah berhasil dicapai atau belum. Hal ini sangat penting sebab mencapai tujuan merupakan tujuan utama dalam berpikir sistemik.

Komponen sistem pembelajaran digambarkan oleh Brown (1983) seperti pada Gambar 2. Model Sistem Pembelajaran



Berdasarkan gambar tersebut terdapat beberapa komponen sistem pembelajaran yakni:

## 1. Siswa

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, maka proses pengembangan perencanaan dan desain pembelajaran, siswa harus dijadikan pusat dari segala kegiatan. Artinya, keputusan-keputusan yang diambil dalam perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan dasar, minat dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa itu sendiri.

## 2. Tujuan

Tujuan adalah komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen siswa sebagai subjek belajar. Dalam konteks pendidikan, persoalan tujuan merupakan persoalan tentang misi dan visi suatu lembaga pendidikan itu sendiri. Artinya tujuan penyelenggaraan pendidikan diturunkan dari visi dan misi lembaga pendidikan itu sendiri.

Tujuan-tujuan khusus yang direncanakan oleh guru meliputi:

- a. pengetahuan, informasi, serta pemahaman sebagai bidang kognitif
- b. sikap dan apresiasi sebagai tujuan bidang afektif
- c. berbagai kemampuan sebagai bidang psikomotorik.

## 3. Kondisi

Kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik.

Merencanakan pembelajaran salah satunya adalah menyediakan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya sendiri. Demikian juga dalam mendesain pembelajaran desainer perlu menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan penuh motivasi dan penuh gairah, oleh sebab itu, tugas guru adalah memfasilitasi pada siswa agar mereka belajar sesuai dengan minat, motivasi, dan gayanya sendiri. Semuanya itu bisa dirancang melalui pendekatan belajar secara klasikal dalam kelompok kelas besar, kelompok kelas kecil dan bahkan belajar secara mandiri. Namun demikian, walaupun para desainer menggunakan berbagai pendekatan pada akhirnya sasaran akhir adalah bagaimana agar setiap individu dapat belajar. Oleh karena itu, tekanan dalam menentukan kondisi belajar adalah siswa secara individual.

#### 4. Sumber-sumber belajar

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Di dalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak

langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar. Dalam proses merencanakan pembelajaran, perencana harus dapat menggambarkan apa yang harus dilakukan guru dan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Sedangkan dalam mendesain pembelajaran para desainer perlu menentukan sumber belajar apa dan bagaimana cara memanfaatkannya.

#### 5. Hasil belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan, tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.

#### **d. Kriteria dan Variabel-Variabel yang dapat Mempengaruhi Sistem Pembelajaran**

## **1. Hasil belajar sebagai kriteria keberhasilan sistem pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yakni aspek produk dan aspek proses.

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Dengan kata lain keberhasilan pembelajaran yang hanya melihat sisi hasil sama halnya dengan mengabdikan makna pembelajaran itu sendiri.

## **2. Variabel yang Berpengaruh Terhadap Keberhasilan Sistem**

### **Pembelajaran**

Sebagai suatu sistem, pembelajaran akan dipengaruhi oleh berbagai komponen yang membentuknya. Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran di antaranya adalah

a. Faktor guru

Keberhasilan suatu sistem pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Dalam sistem pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana (*planner*) atau desainer (*designer*) pembelajaran, sebagai implementator dan atau mungkin keduanya.

b. Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangannya masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

c. Faktor sarana dan prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran; dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

d. Faktor lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis.

- e. Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar aka kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Faktor lain dari dimensi lingkungan yang dapat memengaruhi proses pembelajaran adalah faktor iklim sosial-psikologis, maksudnya adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.

#### **4. Tinjauan Terhadap Minat Belajar**

##### **a. Pengertian Minat Belajar Siswa**

Minat selama ini hanya dikenal dengan sebuah keinginan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga antara satu dengan yang lain mempunyai perbedaan dalam keinginannya. Terlepas dari anggapan tersebut, minat siswa belajar merupakan bagian penting yang perlu dikaji dalam sebuah lembaga/ sekolah, karena tidak ada sekolah tanpa proses pembelajaran, sehingga minat siswa belajar adalah kunci tercapainya visi dan misi sekolah.

Minat secara bahasa diartikan dengan kesukaan, kecenderungan hati terhadap suatu keinginan. Sedangkan arti minat menurut istilah adalah

gejala psikis yang muncul dalam diri seseorang dan direalisasikan dengan perasaan senang dan menimbulkan perhatian yang khusus terhadap sasaran, sehingga seseorang cenderung berupaya untuk mencapai sasaran tersebut. Jadi untuk melihat reaksi dari gejala psikis tersebut dapat dipastikan dari sikap, perilaku, atau motivasi yang dimiliki oleh seseorang dalam beraktivitas.

Seorang siswa melakukan kegiatan belajar selalu mempunyai tujuan mengapa ia melakukan kegiatan belajar tersebut. Oleh karena itu, minat merupakan factor penting dalam kegiatan belajar. Adanya minat diharapkan dapat memperoleh hasil yang memuaskan dalam setiap kegiatan.

Hamalik, (2001: 110) yang menyatakan bahwa belajar tanpa adanya minat kiranya sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Hal ini juga didukung oleh pendapat Dalyono, (1997: 57) yang menyatakan bahwa kuat lemahnya minat seseorang turut mempengaruhi keberhasilan. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar, minat dalam belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar.

Jadi dapat disimpulkan, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses

perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Sardiman, (2004: 83) mengemukakan ciri-ciri seseorang yang memiliki minat tinggi yaitu berupa;

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa),
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,
- 4) Lebih senang bekerja mandiri,
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif),
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu),
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.

Minat mengandung unsur-unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab kalau tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. Unsur kognisi maksudnya adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai obyek yang dituju

oleh minat tersebut unsur emosi, karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu, seperti rasa senang, sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari kedua unsur tersebut yaitu yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang ada di sekolah seperti belajar.

Jadi minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bias merangsang minat siswa terhadap belajar.

Membangkitkan minat belajar siswa itu juga merupakan tugas guru yang mana guru harus benar-benar bisa menguasai semua keterampilan yang menyangkut pengajaran, terutama keterampilan dalam bervariasi, keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa seperti halnya bervariasi dalam gaya mengajar, jika seorang guru tidak menggunakan variasi tersebut, siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut guru hendaklah menggunakan variasi dalam gaya mengajar, agar semangat dan minat siswa dalam belajar

meningkat, jika sudah begitu, hasil belajarpun sangat memuaskan. Dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan maksimal.

#### **b. Asal-Usul Minat Belajar Siswa**

Minat tidak dibawa sejak lahir, minat merupakan hasil dari pengalaman belajar. Jenis pelajaran yang melahirkan minat itu akan menentukan seberapa lama minat bertahan dan kepuasan yang diperoleh dari minat. Minat timbul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar itu menurut Bernard. Kalau menurut Ngalim Purwanto minat itu timbul dengan menyatakan diri dalam kecenderungan umum untuk menyelidiki dan menggunakan lingkungan dari pengalaman, anak bisa berkembang kearah berminat atau tidak berminat kepada sesuatu.

Untuk itu ada dua hal yang menyangkut minat yang perlu diperhatikan yakni :

- a. Minat pembawaan, minat muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik itu kebutuhan maupun lingkungan. Minat semacam ini biasanya muncul berdasarkan bakat yang ada.
- b. Minat muncul karena adanya pengaruh dari luar, maka minat seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh dari luar, seperti : lingkungan, orang tuanya, dan bisa saja gurunya.

Dari dua hal di atas, yang nomor dua inilah yang dipermasalahkan atau sedang diperbincangkan dalam skripsi ini, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari guru yang menggunakan variasi gaya mengajar.

### **c. Peranan Dan Fungsi Minat**

Pada setiap minat manusia, minat memegang peranan penting dalam kehidupannya dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan baik itu bekerja maupun belajar, akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Suatu minat dalam belajar merupakan suatu kejiwaan yang menyertai siswa dikelas dan menemani siswa dalam belajar. Minat mempunyai fungsi sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi dan minat juga dapat menambah kegembiraan pada setiap yang ditekuni oleh seseorang. Peranan minat dalam proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar seperti adanya kegairahan hati dapat memperbesar daya kemampuan belajar dan juga membantunya tidak melupakan apa yang dipelajarinya, jadi belajar dengan penuh dengan gairah, minat, dapat membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri.

Ada beberapa peranan minat dalam belajar antara lain :

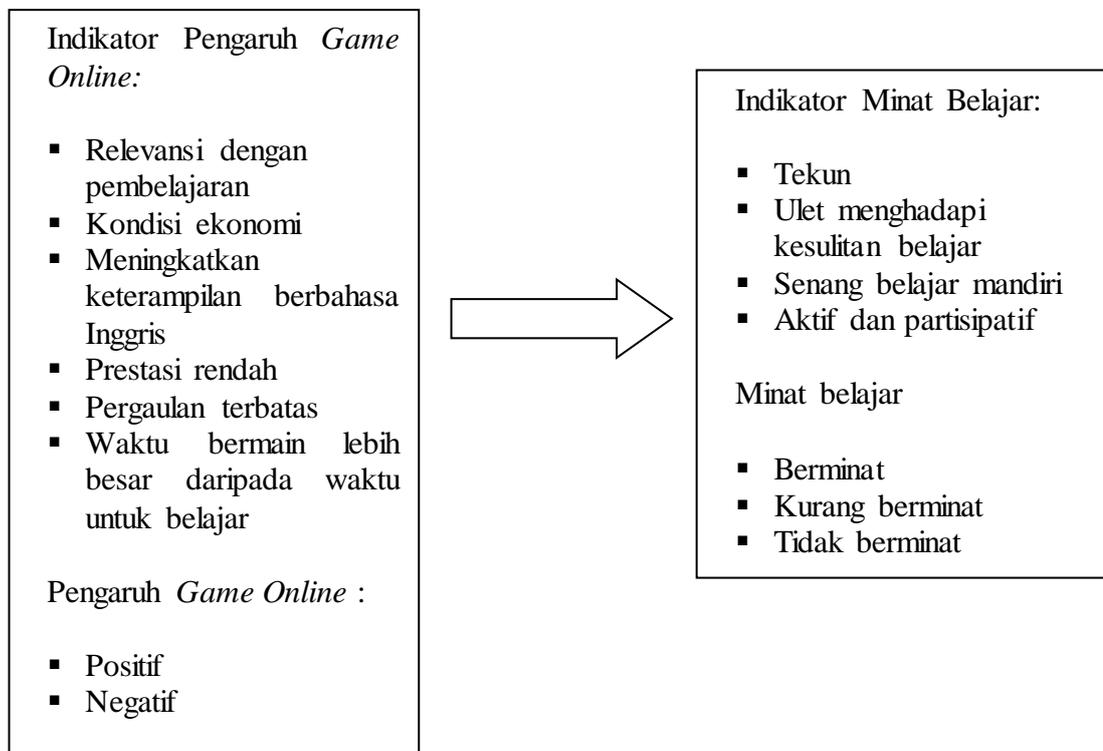
- a. Menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar
- b. Menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar
- c. Memperkuat ingat siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru
- d. Melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif
- e. Memperkecil kebosanan siswa terhadap studi / pelajaran

#### d. Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar

Berhasil atau tidak seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

1. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu seperti faktor biologis, kesiapan, bakat dan intelegensi.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu (dirinya) seperti keluarga, sekolah, masyarakat.

#### B. Kerangka Pikir



### **C. Hipotesis**

Berdasarkan latar belakang dan kerang pikir di atas maka dapat diketahui bahwa : “Terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011.”