

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS
V SD AL-KAUTSAR BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh:
WINDI TRIKANTI UTAMI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS V SD AL- KAUTSAR BANDAR LAMPUNG

Oleh

WINDI TRIKANTI UTAMI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengetahui dampak bermain *game online*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung yang pernah bermain *game online*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment* , korelasi antara X dengan Y sebesar 0,728 bertanda positif dengan kriteria tinggi. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *Game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-kautsar Bandar Lampung.

Kata kunci: bermain *game online*, perilaku belajar.

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN THE HABIT OF PLAYING ONLINE GAMES WITH ACADEMIC PROGRESS STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL AL-KAUTSAR BANDAR LAMPUNG

**By
WINDI TRIKANTI UTAMI**

The problem in this research was the student's low ability to learn correctly about the effects of online games. The purpose of this research was to know the relationship between the habit of playing online games with academic progress student in elementary school Al-Kautsar Bandar Lampung. The method used in this research is descriptive method with the type of correlational research. The population in this study were online games student class V in elementary school Al-Kautsar Bandar Lampung. The data is collected with questionnaire and documentation. The results of hypothesis testing using the product moment correlation formula and t test obtained $r_{count} = 0.728$ which means positive and high standard. So that, which means there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with academic progress student in elementary school Al- Kautsar Bandar Lampung.

Keywords: *academic progress, game online*

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS V SD AL- KAUTSAR
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

WINDI TRIKANTI UTAMI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME*
ONLINE DENGAN PERILAKU BELAJAR SISWA
KELAS V SD AL-KAUTSAR BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Winda Triikanti utami

No. Pokok Mahasiswa : 1513053149

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002

Pembimbing II

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIDN/ 000389302

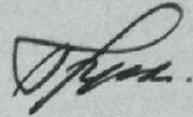
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

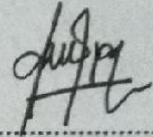
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

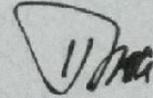
Ketua : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



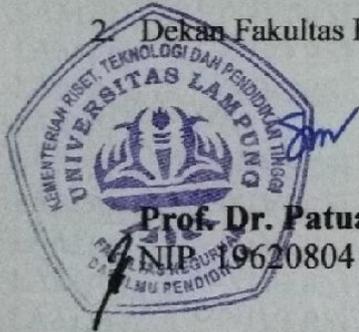
Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**

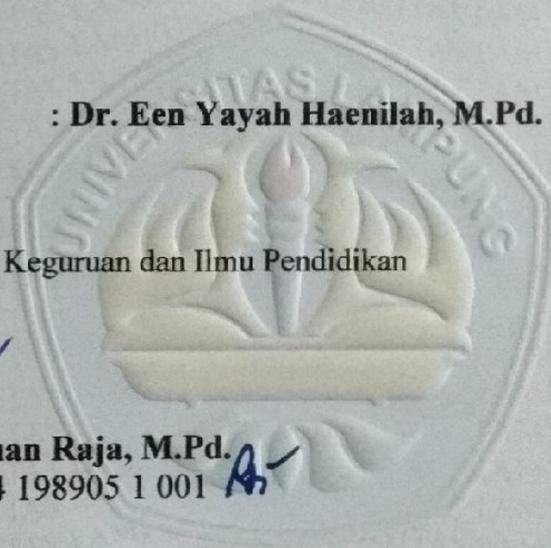


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **06 Agustus 2019**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Windi Trikanti Utami
NPM : 1513053149
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Perum. Kampus Hijau Residen Blok F. No. 10

Menyatakan skripsi yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 7 Agustus 2019
Penulis



Windi Trikanti Utami
1513053149

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Windi Trikanti Utami, dilahirkan di Waykanan, 24 April 1997. Peneliti merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara, putri bungsu dari pasangan Bapak Supriyono dan Ibu Suyati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Banjar Sari lulus pada tahun 2009.
2. SMP Negeri 1 Baradatu lulus pada tahun 2012.
3. SMA Al- Kautsar Bandar Lampung lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Pasar Madang, Kecamatan Kota Agung Pusat. Selain PPL, peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pasar Madang, Kecamatan Kota Agung Pusat, Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

“Ingatlah, hanya dengan mengingat ALLAH hati menjadi tenang”

(Q.S. Ar- Ra’d: 28)

*“Ingatlah kesalahan-kesalahan sendiri,
sebelum menyalahkan orang lain”*

(Nabi Muhammad SAW)

“Dunia adalah perhiasan, dan sebaik baik perhiasan adalah wanita shalihah”

(Q.S. Ali Imran 173)

*“Punya jutaan teman itu bukan hal yang hebat,
tapi, punya satu teman yang tetap berada disamping kita
menghadapi jutaan orang*

Itu hal yang hebat

(Tere Liye)

“Hidup kita adalah sebuah perjalanan, bukan sebuah pertandingan

Maka tak perlu bandingkan hidup kita dengan hidup orang lain”

(Windi T.U)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

*Puji syukur kehadirat Allah SWT. Sholawat serta salam
semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW.
Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah*

*Orang tuaku, Ayah dan ibu tercinta :
Bapak Supriyono dan Ibu Suyati
yang tidak pernah hentinya selama ini memberiku semangat, do'a,
dorongan, nasihat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak
tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani hidup rintangan yang
ada didepanku.*

*Kakak-kakakku:
Agus Aldino, Ari Adityano dan Yuliana
Terimakasih atas segala dukungan, do'a, serta selalu menjadi
penghibur dan memberikan senyumanmu.*

Semua keluarga besarku (alm) Sutomo dan (alm) Satimin

*Para guru-guruku yang selalu ku hormati, terima kasih atas
segala ilmu dan bimbingan selama ini*

Sahabat-sahabatku terima kasih telah memberikan warna dalam hidupku

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini banyak bantuan, bimbingan, motivasi, do'a serta saran-saran yang telah diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berkontribusi dalam penyempurnaan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung yang berkontribusi dalam melancarkan proses pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung, sekaligus Pembimbing I dan Dosen

Pembimbing Akademik yang selalu sabar dalam membimbing saya, selalu memberikan arahan yang tepat, dan meluangkan waktunya serta memotivasi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang membantu proses pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang membantu proses pembuatan skripsi ini.
6. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku Pembimbing Kedua yang sangat baik karena telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik, serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Para Dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai.
9. Bapak Drs. Hi. Yus Indra. M.M., Kepala Sekolah SD Al- Kautsar Bandar Lampung yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian dan membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Dewan Guru di SD Al- Kautsar Bandar Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Keluarga besar (alm) Sutomo dan keluarga besar Kakung Satimin yang tiada hentinya mendukung, mendoakan dan selalu menyemangati.

12. Aldy Sapta Perdana terimakasih telah hadir dan memberikan warna yang berbeda dalam hidupku, seseorang yang selalu memberikan semangat serta dukungan, serta membantuku dalam banyak hal. Semoga kita dapat meraih cita-cita yang kita impikan.
13. Sahabat tersayangku Cania Shabilla Putri, Rana Dea Islami, Selvia Febriana terimakasih telah hadir menemani hari-hariku, menjadi kebahagiaanku dan juga kesedihanku, yang selalu mendukung dan siap mendengarkan keluh kesahku selama ini. Semoga persahabatan kita tetap terjalin sampai kita semua sukses dunia akhirat.
14. Sahabat Karibku Ayu Setyadewi Triyono, terimakasih karena selalu bersamaku berjuang bersama, hidup bersama, susah senang bersama. Seseorang yang selalu bersamaku tanpa bosan selalu menerima sifat dan sikap keseharianku. Semoga kita dipertemukan kembali disaat sukses dengan impian yang kita perjuangkan.
15. Sahabat-sahabat seperjuanganku dalam Ginchu Squad : Elza Maharani, Regita Dyah Prameswari, dan Wulan Agustiningrum terimakasih telah menemaniku berjuang bersama-sama dengan kalian. Tanpa kalian masa kuliahku bukan apa-apa. Semoga persahabatan ini tetap terjalin hingga kita semua menjadi sukses dunia akhirat.
16. Sahabatku Cupu Squad : Sefti Rosa Longi Volya, Merlin Tiara Putri dan ibu kordesku Dini Rovika terimakasih telah menemani dan mengiburku dengan canda tawa kalian. Semangat, dukungan dan bantuan kalian sangat berguna bagiku. Semoga kita selalu diberikan kebahagiaan hingga sukses dunia akhirat.

17. Sahabatku Asrama Squad : Fitria Ulfa dan Isti Marsyefi terimakasih selama ini telah mendukung dan memberikan warna dalam hari-hariku, semoga kita selalu selalu diberikan kebahagiaan hingga sukses dunia akhirat.
18. Sahabat KKN Desa Pasar Madang dan PPL SD Negri 1 Pasar Madang Kecamatan Kota Agung Pusat, Kabupaten Tanggamus : Dini, Shintia, Mini, Kadek, Yanbela, Dian, terima kasih atas 45 hari kebersamaan, pengalaman, doa, dan dukungan yang telah menjadikan kita sebagai keluarga.
19. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A terimakasih telah menemani drama hidupku, memberi warna-warni kehidupanku selama di kelas dan semoga kita semua dapat mewujudkan mimpi-mimpi kita.
20. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti, peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 7 Agustus 2019

Penulis

Windi Trikanti Utami

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritis	
1. Penggunaan <i>Game Online</i>	9
a. Pengertian <i>Game</i>	10
b. Ciri-ciri <i>Game Online</i>	12
c. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	13
d. Pengertian <i>Game Online Mobile Legends</i>	18
e. Motivasi Penggunaan <i>Game Online</i>	19
f. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Game Online</i>	20
g. Dampak-dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	22
2. Pengertian Kebiasaan	23
a. Indikator Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	24
3. Pengertian Perilaku	25
a. Komponen Perilaku	26
4. Pengertian Belajar	27
a. Ciri-ciri belajar	28
5. Perilaku Belajar	29
a. Pengertian Perilaku Belajar	29
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar	32
c. Ciri-ciri Perilaku dan Sikap Belajar yang Positif	34
d. Perwujudan Perilaku Belajar	35

e. Bentuk-bentuk Perilaku Belajar.....	37
6. Hubungan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Belajar Siswa.....	39
B. Peneliti yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir	42
D. Hipotesis Penelitian.....	44

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	45
B. Prosedur Penelitian.....	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian	46
D. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	47
E. Variabel Penelitian.....	48
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	53
H. Instrumen Penelitian.....	57
I. Validitas dan Reabilitas.....	58
J. Teknik Analisis Data.....	60
K. Uji Hipotesis.....	60

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	62
B. Pelaksanaan Penelitian.....	68
C. Data Variabel Penelitian.....	72
D. Hasil Analisis Data.....	76
E. Pembahasan.....	79
F. Keterbatasan Penelitian.....	83

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA.....	87
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	92
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Kuesioner Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas V SD Al-Kautsar Tahun Ajaran 2018/2019	4
2. Dampak Positif dan Negatif Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	23
3. Populasi Penelitian.....	47
4. Definisi Operasional Variabel Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	50
5. Definisi Operasional Variabel Perilaku Belajar Siswa.	51
6. Kisi-kisi Kuesioner Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	54
7. Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Belajar Siswa.....	55
8. Skor Jawaban Pedoman Kuesioner.....	57
9. Klarifikasi Validitas.....	59
10. Klarifikasi Reliabilitas.	59
11. Data Fasilitas SD Al-Kautsar Bandar Lampung.....	64
12. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kerja	65
13. Daftar Nama Tenaga Pendidik SD Al-Kautsar.....	65
14. Keadaan Peserta Didik di SD Al-Kautsar Bandar Lampung.....	68
15. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen <i>Game Online</i>	69
16. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Perilaku Belajar Siswa di Sekolah.....	71
17. Data variabel X dan Y.	72
18. Distribusi Frekuensi Variabel X (Bermain <i>Game Online</i>).	73
19. Distribusi Frekuensi Variabel Y (Perilaku Belajar Siswa).	75
20. Chi Kuadrat Variabel X.	76
21. Chi Kuadrat Variabel Y.	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Arah Kerangka Pikir Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> terhadap Perilaku Siswa	44
2. Distribusi Frekuensi Variabel X.	74
3. Distribusi Frekuensi Variabel Y.	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Kisi-kisi Kuesioner Kebiasaan Bermain *Game Online*
2. Angket Penelitian Pendahuluan
3. Angket Penelitian
4. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Bermain *Game Online*
5. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Perilaku Belajar
6. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Bermain *Game Online*
7. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Belajar
8. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen Bermain *Game Online*
9. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen Perilaku Belajar
10. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Instrumen Bermain *Game Online*
11. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Belajar
12. Perhitungan Uji Normalitas
13. Uji Hipotesis
14. Dokumentasi Penelitian

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai mediana. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia hiburan, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini.

Game online mulai berkembang di Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an, saat *game* nexian beredar. Saat itu, salah satu *game online* yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Pada masa sekarang *game online* semakin berkembang pesat terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *game online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom online*, dan MOBA.

Menurut Fajri (2012: 2) kesempatan untuk bertemu pemain *game* (*gamers*) lain adalah salah satu daya tarik pada *game online*. Fajri (2012: 2) juga mengungkapkan bahwa *game offline* hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, sedangkan *game online* dapat dimainkan dengan banyak pemain.

Maraknya *game online* dapat dilihat dari semakin banyak *game centre* dan fitur aplikasi *download smartphone* yang muncul dengan menyediakan layanan *game online*. Banyak remaja dan anak-anak yang menghabiskan waktu untuk bermain *game*.

Anggraini (2017: 151) mengungkapkan bahwa pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan remaja saja, akan tetapi banyak anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan *game online*, selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman bagi para pecinta *game online*. Sehubungan dengan peminat *game online* yang sebagian besar berasal dari kalangan anak-anak maka tidak heran melihat anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer dan *handphone* yang memiliki kapasitas jaringan internet dengan lincah dan lancar dalam mengaplikasikannya. Jika sebelumnya komputer/laptop dan *handphone* dengan kapasitas internet merupakan benda asing bagi anak dibawah umur 12 tahun, namun sekarang bahkan anak berumur 5 tahun sudah mengenal benda elektronik seperti komputer/laptop dan *handphone* dengan kapasitas internet.

Begitu besarnya pengaruh *game online* mengambil alih perhatian banyak kalangan anak-anak. Tentu terdapat perbedaan yang sangat jelas antara anak-anak zaman dahulu yang hanya bermain permainan tradisional seperti bermain kelereng, layangan, yoyo, gasing, bola dll, dengan anak zaman sekarang yang hampir semua anak sudah mengenal komputer/ laptop dan *handphone* yang berkapasitas internet digunakan untuk bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat dari maraknya pemberitaan tentang banyaknya anak-anak yang memainkan *game online*.

Anak-anak atau remaja yang mudah tertarik dalam *game online* salah satu penyebabnya yaitu karena saat ini banyaknya keunggulan yang ditawarkan dalam *game online* sehingga sangat menarik untuk dimainkan.

Hasan , (2013 : 6) mengungkapkan *game online* juga menyediakan berbagai jenis/ *genre* permainan seperti : *Game* petualangan, perang, strategi dan lain-lain. Tidak hanya itu di dalam *game online* juga menyediakan layanan chat bahkan ada yang bisa berkomunikasi dengan tim ataupun lawan secara langsung melalui *voice note*. Selain faktor *game online* peran lingkungan sekitar juga sangat penting terutama orang tua. Kurang nya *self control* dan perhatian orang tua, guru dan lingkungan terhadap anak membuat anak mencari hiburan lain untuk bersenang-senang dan melupakan kewajiban sebagai seorang pelajar. Menurut Fauziah, (2013: 6) menyatakan bahwa dengan adanya *game online* pada zaman modern ini, kecenderungan memainkan *game online* hingga kecanduan dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa disekolah. Diantaranya yaitu dapat membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi selama jam belajar berlangsung, banyak pelajar yang suka membolos pada saat jam belajar berlangsung karena lebih tertarik bahkan memilih bermain *game* sehingga menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah.

Berdasarkan hal tersebut jelas menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung langsung dapat membentuk perilaku anak-anak dan remaja menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu sekolah yang mendukung untuk digunakan sebagai subjek dan menjadi fokus dalam penelitian.

Peneliti memilih SD Al-Kautsar Bandar Lampung sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih sekolah dasar Al-Kautsar sebagai subjek penelitian adalah disebabkan karena sekolah dasar tersebut merupakan sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti komputer dan adanya jaringan internet, sehingga siswa yang bersekolah di sekolah dasar Al-Kautsar tersebut lebih mengenal/mengetahui tentang teknologi. Peneliti hanya melakukan penelitian terhadap siswa kelas V sekolah dasar Al-Kautsar, dikarenakan siswa kelas V cenderung lebih ingin mengetahui tentang kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung, sebagian besar siswa di kelas V senang bermain *game online*. Untuk memperoleh data awal mengenai kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa disekolah, peneliti membagi skala kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019, hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kebiasaan Bermain *Game Online* Siswa Kelas V SD Al-Kautsar Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Siswa Bermain <i>Game online</i>	Siswa Tidak Bermain <i>Game online</i>	Jumlah
4.	V A	23	19	42
5.	V B	24	17	41
6.	V C	25	17	42
7.	V D	23	18	41
8.	V E	21	19	40
Jumlah		116	90	206
Persentase		56,31%	43,69%	100%

Sumber : Data peneliti

Dari tabel 1 diketahui bahwa aspek kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD Al-Kautsar yang berjumlah 319 orang siswa diperoleh 116 orang siswa yang bermain *game online* dan 90 orang siswa yang tidak bermain *game online*.

Hasil penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan pada SD Al-Kautsar, peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di SD Al-Kautsar Bandar Lampung?

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka permasalahan dalam peneliti ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengetahui dampak negatif bermain *game online*.
2. Kurangnya *self control* siswa sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak bermain *game online*.
3. Pemahaman efek negatif dari bermain *game online* yang diberikan oleh orang tua kurang.
4. Pemahaman efek negatif dari bermain *game online* yang diberikan oleh guru dan lingkungan sekitar kurang sehingga mempengaruhi perilaku belajar siswa di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada dampak negatif bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-Kautsar Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-Kautsar Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.

Khususnya pendidikan guru sekolah dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam memahami tentang dampak buruk dari bermain *game online* dengan perilaku siswa.

2. Manfaat Penelitian Praktis

a. Siswa

Membantu siswa untuk lebih bijak dalam memilih bermain *game online*, dan menambah pengetahuan siswa tentang bahaya dampak negatif dari *game online*.

b. Guru

Menambah informasi bagi guru tentang hubungan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah sehingga guru dapat memberikan bantuan dan perhatian yang lebih maksimal kepada siswa yang mempunyai masalah terhadap perilaku belajar dan motivasi belajar siswa di sekolah.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tentang dampak negatif bermain *game*, juga sebagai masukan untuk menumbuh kembangkan sikap lebih peduli terhadap siswa di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk siswa yang berprestasi dan berperilaku baik.

d. Peneliti Lain

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk menambah wawasan bagi peneliti lain mengenai hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah. Serta dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar penelitian berikutnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Penggunaan *Game Online*

Menurut Andrew (2017: 17) kehadiran internet merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang telah menjadi bagian dari kehidupan manusia di era globalisasi ini. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan maupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet, penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Demikian juga dengan *game online* ini menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa dari kemajuan internet yang ada. Remaja pada masa sekarang ini sangat gemar dengan *game online*.

Menurut Young (Syahrhan 2015: 85) *game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui chatting.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* lebih banyak dibandingkan dengan *game* biasa yang tidak tersambung via internet, dikarenakan fasilitas yang ditawarkan dalam *game online* lebih unggul dibandingkan dengan *game* biasa. Salah satunya yaitu *game online* bisa dimainkan oleh banyak orang dari berbagai tempat bahkan belahan dunia, tidak monoton dan fasilitas video *gamenya* lebih jelas dibandingkan dengan *game* biasa.

a. Pengertian *Game Online*

Fahrul (2010: 7) mengungkapkan *game* merupakan aktivitas-aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan dan memiliki aturan-aturan, sering kali *game* melibatkan kompetisi. *Game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Anak-anak prasekolah dapat mulai berpartisipasi dalam permainan sosial yang melibatkan aturan sederhana timbal-balik dan bergiliran.

Menurut Bergen (Santrock, 2011: 127) *game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Rachmawati (2015: 5) *game online* merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *game* artinya permainan dan *online* artinya daring (dalam jaringan). Istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *role-playing* yang memiliki fasilitas *multiplayer*.

Seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah *server*, melalui *server* tersebut, dia dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *role-playing game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.

Menurut Surbakti (2017: 31) *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet. Menurut Kapoh (2015: 5) *game online* adalah sebuah video *game* yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan komputer. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut Hasan (2011:1) *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online* ketagihan. Menurut Hasan (2011: 2) permainan *game online* dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, di mana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan di luar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain *game*.

Berdasarkan pengertian *game online* menurut pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* adalah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui internet dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia. *Game online* memiliki seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang. Jadi, dalam permainan *game online* dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan.

b. Ciri-ciri *Game Online*

Game online merupakan permainan yang cukup menyenangkan apabila kita memainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya.

Adapun ciri-ciri dari *game online* menurut Hasan (2011: 3) yaitu sebagai berikut :

1. Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan.
- 5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

Ciri-ciri *game online* menurut Nico (2015: 7-8) adalah sebagai berikut :

- 1) *Game online* adalah sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet

- 2) Dimainkan oleh dua orang atau lebih
- 3) Dapat dimainkan secara bersamaan dengan dua orang atau lebih dengan membentuk aliansi atau sekutu yang saling membantu satu sama lain dalam meningkatkan level atau tingkatan kemampuan pemain.
- 4) Membantu menghilangkan stres atau kelelahan setelah kegiatan rutinitas sekolah
- 5) Bersifat ketagihan, rata-rata pemain jika kalah bermain *game online* akan mengganti dengan permainan yang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai ciri-ciri yang dapat membuat anak terus menerus dalam memainkan *game online*. Tidak sedikit seorang anak yang kecanduan bermain *game online* dikarenakan banyaknya jenis *game online* yang ada saat ini.

c. Tipe-tipe *Game Online*

Menurut Aji (2012: 12) *game online* mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua, tetapi *game online* perlu diklasifikasikan untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para *gamers* pemula. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenis :

1. *Shooter game*

Game ini konsepnya adalah *game* berjenis tembak-menembak. *Game* pada *genre* ini antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *Mercenary Ops*, dll.

Shooter game dulu didominasi oleh FPS (*First Player Shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Third Person Shooter* dan MMO-FPS (*Multi Massive Online-fps*).

2. *Adventure game*

Game petualang adalah *game* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan.

Game dengan konsep petualangan adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti Mario bross dan Sonic adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

3. *Action game*

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, *game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game genre* ini awalnya bisa dilihat *dimortal combat, stre et fighter*, dll.

4. *Role Playing game*

Game bergenre RPG sangat cocok untuk dimainkan secara *online*. Konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain memainkan *game* tersebut bebas melakukan apa saja yang dia inginkan di *game* itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan *game* tersebut. *Game* ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan *game* ini. *Game RPG online* telah berkembang dengan cepat dengan mengambil konsep-konsep tiap *genre game*. Ragnarok adalah *game online RPG* pertama di Indonesia yang dikenal setelah muncul nexian.

5. *Real Time Strategi*

Real Time Strategi pada dasarnya adalah *game* yang mengandalkan kemampuan para *gamers* dalam mengolah taktik atau strategi. *Game* ini memicu pemain untuk berpikir lebih cepat.

Menang tidaknya kita dalam *game RTS* ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain *game RTS*. *Game online RTS* yang paling dikenal di Indonesia adalah *Defence Of the Ancient*.

6. *Simulation*

Game simulasi adalah *game* yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. *Game* simulasi tidak jauh beda dengan aslinya. Bahkan sebagian besar perusahaan mengembangkan *game* simulasi sebagai test. *Game* simulasi pesawat terbang tidak jauh beda dengan aslinya, begitu juga dengan *game* simulasi F1 yang tidak jauh beda dengan aslinya. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan obyek tersebut secara rinci.

7. *Society game*

Game sosial adalah *game* yang fokus pada kehidupan sehari-hari. *Game* ini lebih pada pengembangan *barbie*. *Game* ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia *game* itu sendiri. *Game The Sims* adalah *game* yang paling terkenal dari *platform* ini.

8. *Browser game*

Game browser adalah jenis *game* yang termasuk baru dikalangan *developer game*. *Game* ini mulai dikenal ketika internet menyebar keseluruh dunia. *Game* ini mengedepankan prinsip *simple* kita hanya membuat *browser* dan dapat bermain *game* ini tanpa ada syarat apapun. *Game* ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan. *Zynga* adalah *game* yang cukup terkenal diantara *game browser* lainnya.

9. *Music Dance game*

Music Dance game adalah jenis pengembangan baru di dunia *game*. *Game* ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. *Game* ini bahkan cukup populer dimainkan di keramaian seperti *Mall*. *Music Dance game* sangat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, *streetidol*, dll.

10. *Cross-Platform game*

Game inilah yang baru dikembangkan oleh banyak *developer game*. *Game* ini mempunyai konsep *game* yang dapat dimainkan kapan saja. *Cross-Platform game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan disemua perangkat *game*, entah itu *playstation*, *nintendi*, *PC* dan lain-lain.

Game secara umum banyak dibuat dalam beberapa *platform* menurut Jasson (Novaliendry 2013: 111-112) di antaranya sebagai berikut:

1. *DOS (Disk Operating System)*

Dahulu banyak *game* menggunakan *platform* ini, seiring berkembangnya jaman terdapat pemindahan OS (*Operating System*) yang beralih ke *windows*. Tetapi masih banyak sumber di internet yang menyediakan pembahasan dan *programming* dengan *disk operating system*.

2. *Windows*

Manfaat kemampuan *windows* yaitu tampilan yang menarik. Keahlian *direct* yang disediakan *microsoft* menjadikan para pengembang *game* mendominasi bermain di *platform* ini. Alat dan *software* untuk membuat *game* tersedia banyak di *platform windows*.

Dikarenakan pengguna rumahan banyak yang menggunakan PC (*Personal Computer*) sebagai peralatan, oleh karenanya banyak para *programming* mengembangkan *game* di *platform* ini.

3. Linux

Saat ini linux menjadi pesaing *windows*. Meskipun terkenal stabil, tetapi masih menimbulkan keraguan untuk mengembangkan *game* di *platform* ini. Dikarenakan masih sedikit *game* yang dibuat di linux. Kelebihan lain yaitu tersedia aplikasi gratis dikarenakan peminat yang masih sedikit. Namun *programming* bisa membuat berbagai *game* yang tidak kalah menarik dari *platform windows*.

4. Mac

Mac merupakan sistem operasi keluaran *apple* yang stabil dan fiturnya sangat baik. Pada awal mulanya *windows* meniru sistem operasi ini, akan tetapi sistem ini tidak diciptakan untuk *platform game*. Kelebihannya terletak pada fitur grafik dan suara yang sangat baik dibandingkan *windows*. *Software* dari *platform* ini sudah tersedia di internet dengan jumlah yang terbatas.

5. Console

Mesin konsol merupakan pesaing *windows* contohnya seperti *playstation*. Pada zaman dahulu mesin ini dijual sebagai alat penghibur pada para pemakai. Kekuatan mesin ini menjadi kelebihan utama dibanding *windows*. Tetapi kekuatan mesin ini tidak bisa dikembangkan, sehingga pemakai beralih ke *windows*.

6. *Mobile*

Mobile biasa disebut dengan *handphone*. Pada saat ini banyak dikembangkan platform *game* di *mobile*. Bahkan *mobile* menjadi pesaing *game online*. Walaupun tidak sehebat *game* di komputer, dengan kemudahan dan jumlah peralatan yang banyak digunakan untuk alat komunikasi akan membuat platform ini sebagai pilihan pengembang *game*.

Berdasarkan beberapa platform di atas, peneliti memfokuskan pada platform *mobile*, dikarenakan subjek yang diteliti menggunakan *mobile* dalam memainkan *game online*.

d. Pengertian *Game Online Mobile Legends Bang Bang*

Fieter, dkk (2018: 1) mengungkapkan bahwa *Mobile legends bang bang* merupakan sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Menurut Funk (2013 : 5) *game online mobile legends bang bang* adalah jenis *game* yang saat ini banyak diminati, *game* ini berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre *game* yaitu *Real Time Strategi* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerja sama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan seperti *Dota*, *League Of Legends*.

Game online mobile legends bang bang merupakan salah satu jenis *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dengan *genre kekerasan*.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa *game online mobile legends* merupakan salah satu *game* yang paling banyak diminati oleh pengguna *game online* pada saat ini. Hal ini dikarenakan *game* ini dapat dimainkan dalam *platform mobile* sehingga lebih memudahkan seorang anak dalam bermain *game* ini.

e. Motivasi Penggunaan *Game Online*

Menurut Yee (Hastungkara 2013: 2) terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*:

1. *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.
2. *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dari kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
3. *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
4. *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah symbol kekuasaan.

Menurut Chen (Santoso dkk, 2017: 34) menyebutkan bahwa ada 4 indikator kecanduan *game online* yaitu:

1. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus.

Dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawl* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu dalam hal ini adalah bermain *game online*.
4. *Interpersonal and help related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan seorang individu atau anak yang pada mulanya bermain *game online* karena kejenuhan atau merasa bosan akan rutinitas yang monoton. Kemudian karena adanya dorongan dari berbagai faktor seperti lingkungan sekitar dan teman sebaya, individu atau anak menemukan sesuatu yang baru dari *game online* dan dapat menghibur sehingga membuat anak tidak berhenti bermain *game online*.

f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Game Online*

Menurut Dewandari, (2013: 19) ada beberapa faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu:

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* ini memberikan tantangan dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkan.

Kehadiran dari teman atau dukungan dari orang luar yang diterima oleh para *gamers* pelajar mendorong mereka bermain terus menerus.

Seperti yang disampaikan Menurut Connell (Pitaloka, 2013: 7-8) yaitu penerimaan dari teman sebaya merupakan kontribusi dari :

1. Perasaan terkait/terhubung (*feeling of relatedness*), dengan indikator hubungan timbal balik yang saling memuaskan, empati, pengertian, mampu melakukan komunikasi mendalam.
2. Perasaan kebersamaan (*feeling of belongingness*), dengan indikator merasa diterima oleh kelompok, rasa memiliki kepastian, rasa berakar/*rootedness*, rasa keamanan, ketiadaan kecemasan karena kesendirian.
Artinya bahwa teman memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap ketertarikan *gamers* pelajar dalam memilih bermain *game online*. Perasaan nyaman atas teman dari lingkungan baru yang jauh dari rutinitas mereka juga menjadikan *game online* lebih menarik dari sudut pandang para *gamer* pelajar.

Menurut Masya (2016: 4) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* yaitu sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online* dan
4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *game online* berasal dari eksternal dan internal. Faktor internal berasal dari diri sendiri yang disebabkan karena rasa bosan karena ketidakmampuan anak dalam memprioritaskan aktivitas yang penting. Sedangkan faktor eksternalnya berasal dari lingkungan, teman sebaya, orang tua dan jenis *game* yang semakin banyak dan semakin berkembang.

g. Dampak-dampak Penggunaan *Game Online*

Selain memberikan dampak positif *game online* juga memberikan dampak negatif. Bermain *game* bisa dijadikan sebagai hiburan, namun apabila terlalu sering dalam bermain *game* dapat menyebabkan dampak negatif. Menurut Kurniawan (2017: 99) salah satu dampak negatif bermain *game online* yaitu dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Individu yang sudah kecanduan *game online* cenderung lebih memilih untuk bermain *game* dari pada mengerjakan pekerjaan yang lain. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan.

Menurut Anhar, (2010: 27-33) berikut ini merupakan dampak positif dan

negatif dari bermain *game online* yaitu:

Tabel 2. Dampak Positif dan Negatif Kecanduan Bermain *Game Online*

Dampak Positif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spesial 2. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat dan berfikir secara mendalam.
Dampak Negatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa akan lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> pada jam jam diluar sekolah 2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam <i>game online</i> 3. Mengantuk bahkan tertidur di sekolah 4. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa 5. Nilai di sekolah menurun 6. Berbohong tentang berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> 7. Lebih memilih bermain <i>game</i> dari pada bermain dengan teman 8. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler) 9. Lebih sering berbohong.

(Sumber : Anhar, (2010: 27-33)

2. Pengertian Kebiasaan

Menurut Asih (2010:38) kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat.

Menurut Joko (Halim, dkk 2015: 4) kebiasaan adalah perbuatan manusia yang tetap dilakukan berulang-ulang dalam hal yang sama.

Sedangkan menurut Sayid (Halim, dkk 2015: 4) kebiasaan adalah pengulangan sesuatu secara terus-menerus atau dalam sebagian besar waktu dengan cara yang sama dan tanpa hubungan akal, atau dia adalah sesuatu yang tertanam di dalam jiwa dari hal-hal yang berulang kali terjadi dan diterima tabiat. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa terbentuknya suatu kebiasaan tidak dapat terjadi dalam waktu singkat, tetapi pembentukan itu adalah suatu proses perkembangan yang memakan waktu relatif lama. Selain waktu, faktor keinginan dan kemauan serta motivasi perlu ada. Selain ketiga faktor tersebut, faktor lingkungan juga berperan. Jika lingkungan tidak mendorong dan bahkan menghambat, maka kebiasaan sukar atau bahkan tidak akan terbentuk, walaupun ada keinginan, kemauan, dan motivasi. Dalam hubungan ini, dapat dipahami bahwa lingkungan bisa juga menimbulkan motivasi.

a. Indikator Kebiasaan Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2006 : 5) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kebiasaan terhadap bermain *game online*, sebagai berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak bermain *game online*;
2. Perasaan bersalah ketika bermain *game online*;
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi;
4. Masalah dalam kehidupan sosial;
- 5 Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Taufik (2014: 27) mengungkapkan bahwa : indikator kebiasaan dalam bermain *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu :

1. Tempat bermain *game*
2. Waktu dalam bermain *game*
3. Jenis *game online* yang di mainkan

4. Kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain *game*

Menurut Azizah (2017 : 2) menjelaskan bahwa kebiasaan pemain terhadap *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatan yang lain, karena kebiasaan pemain ini berlaku secara berulang-ulang. Indikator kebiasaan bermain *game online* adalah sebagai berikut :

1. Kesenangan bermain *game online*
 - a. Mengisi waktu kosong dengan banyak bermain *game online*
 - b. Lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *game online*
2. Intensitas bermain *game online*
 - a. Bolos sekolah untuk bermain *game online* di rumah
 - b. Bolos sekolah untuk bermain *game online* di ponsel
 - c. Bolos sekolah untuk bermain *game online* di warung internet
3. Waktu bermain *game online*
 - a. Setiap waktu bermain *game online*
 - b. Setiap jam kosong bermain *game online*

Berdasarkan indikator di atas dapat disimpulkan bahwa individu yang mengalami kebiasaan bermain *game online* dikarenakan terdapat faktor pendukung dari *game online* yang membuat pengguna *game online* tertarik untuk terus memainkan secara berulang ulang.

3. Pengertian Perilaku

Menurut Kholid (Anggraini, 2017:8) *behavior* (perilaku) merupakan tindakan-tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati bahkan dipelajari.

Menurut Heri Purwanto (Halim, dkk 2015: 5) perilaku adalah pandangan-pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak sesuai objek. Perilaku menurut Soekodjo (Halim, dkk 2015: 5) adalah reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya perilaku manusia adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, tindakan dan sikap yang telah diambil. Contoh perilaku manusia yaitu berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya.

a. Komponen Perilaku

Menurut Bloom (Notoadmodjo 2012: 23) perilaku manusia dibagi kedalam 3 komponen yaitu :

1. Kognitif, unsur yang dapat diamati *recall of facts, interpretation of data, dan problem solving*. Unsur ini berisi kepercayaan individu yang berhubungan dengan hal-hal bagaimana individu mempersepsi terhadap objek sikap dengan apa yang dilihat dan diketahui yaitu pengetahuan, pandangan, keyakinan, pikiran, pengalaman pribadi, kebutuhan emosional, dan informasi dari orang lain.
2. Afektif, unsur yang dapat diamati adalah *receiving, responding dan internalization*. Unsur ini menunjuk pada dimensi emosional subjektif individu terhadap objek sikap, baik yang positif seperti rasa senang maupun negatif seperti rasa tidak senang. Reaksi emosional banyak dipengaruhi oleh apa yang kita percayai sebagai sesuatu yang benar terhadap objek sikap tersebut.
3. Psikomotor, unsur yang dapat diamati adalah *imitation, control dan automatism*. Unsur ini disebut juga komponen perilaku yaitu komponen sikap yang berkaitan dengan kecenderungan bertindak terhadap objek sikap yang dihadapi.

Sedangkan menurut Azwar (2010 : 23-28) sikap yang ditunjukkan seorang individu terhadap objek mempunyai struktur yang terdiri dari beberapa komponen yaitu:

1. Komponen kognitif, yaitu suatu kepercayaan dan pemahaman seorang individu pada suatu objek melalui proses melihat, mendengar dan merasakan. Kepercayaan dan pemahaman yang terbentuk memberikan informasi dan pengetahuan objek tersebut.
2. Komponen afektif, yaitu komponen yang berhubungan dengan permasalahan emosional subjektif individu terhadap sesuatu.

3. Komponen konatif, yaitu kecenderungan berperilaku seorang individu terhadap objek yang dihadapinya. Ketidakcocokan perilaku seseorang dengan sikap yang dimilikinya mengakibatkan pengaruh kuat terhadap keadaan psikologis bagi individu yang bersangkutan sehingga hal tersebut akan mendorong individu untuk mengubah perilaku atau sikapnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa komponen dalam perilaku seseorang yang berhubungan dengan tindakan atau sikap yang sesuai dengan apa yang dilihat dan diketahui baik positif maupun negatif.

4. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan disertai dengan usaha. Menurut Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2011: 12) menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Selanjutnya menurut Gagne (2010 :4) menjelaskan pengertian belajar sebagai berikut : *Learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience or purposeful instruction.*

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari hasil pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan. Pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan serta pengalaman melalui proses interaksi dengan lingkungan sekitar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dalam dirinya.

a. Ciri-ciri belajar

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar, yaitu sebagai berikut :

Ciri-ciri belajar yang diungkapkan oleh Surya (2015 : 15-16) yaitu :

1. Perubahan yang disadari dan disengaja
2. Perubahan yang berkesinambungan
3. Perubahan yang fungsional
4. Perubahan yang bersifat positif
5. Perubahan yang bersifat aktif
6. Perubahan yang bersifat permanen
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah
8. Perubahan perilaku secara menyeluruh

Ciri-ciri belajar senada juga diungkapkan oleh Burhanuddin dan Wahyuni (Thobroni, 2011: 15-16), yaitu sebagai berikut :

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku
2. Perubahan perilaku bersifat relatif permanen.
3. Perubahan perilaku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan perilaku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Berdasarkan hal di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu suatu cara yang dilakukan secara terus menerus secara tetap dan konsisten yang pada akhirnya bertujuan untuk mengetahui hasil yang ingin dicapai.

4. Perilaku Belajar

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah siswa secara aktif mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan yang dilaksanakan. Perilaku belajar merupakan bentuk sebagai aktivitas yang dilakukan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran

a. Pengertian perilaku belajar

Pengertian perilaku belajar menurut Yasinta (2013: 4) adalah unsur yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar.

Berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Sedangkan menurut Hastuti (Poerwati, 2010: 3) perilaku belajar adalah kebiasaan, kemauan dan keterampilan belajar yang dimiliki oleh seseorang.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Rampengan (Poerwati, 2010: 4) yang berpendapat bahwa perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan.

Sedangkan Syah (2013 :87) mengungkapkan bahwa perilaku belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku, perubahan itu bisa mengarah pada perilaku baik dalam proses belajar, akan tetapi ada juga kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk dalam proses belajar, ini berarti berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah suatu kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang dan dilakukan secara terus-menerus untuk mengetahui potensi yang ada dalam diri dan dikembangkan dapat mengalami perubahan perilaku ke hal yang positif maupun hal negatif. Semua itu tergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa.

Warsita (2008: 71) mengungkapkan dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk dapat membangkitkan motivasi belajar pada diri siswa. Seseorang tidak akan pernah belajar jika tidak termotivasi untuk itu. Orang tidak dapat dipaksa untuk belajar. Artinya harus memiliki keinginan untuk belajar, siswa harus termotivasi untuk melibatkan diri dalam proses belajar. Motivasi dan usaha mempengaruhi belajar dan unjuk kerja siswa. Oleh karena itu, motivasilah siswa dengan tugas-tugas riil dalam kehidupan nyata sehari-hari dan kaitkan tugas dengan pengalaman pribadinya. Kemudian, doronglah siswa untuk memahami kaitan antara usaha dan hasil yang dicapai.

Ada beberapa prinsip pembelajaran dari teori Gagne (Warsita, 2008: 69) yaitu antara lain berkaitan dengan: (a) perhatian dan motivasi belajar siswa, (b) keaktifan belajar dan keterlibatan langsung/ pengalaman dalam belajar, (c) pengulangan belajar, (d) tantangan semangat belajar. (e) pemberian balikan dan penguatan belajar, serta (f) adanya perbedaan individual dalam perilaku belajar. Selain itu, yang terpenting menurut Gagne adalah penciptaan kondisi belajar, termasuk lingkungan belajar, khususnya kondisi yang berbasis media, yaitu meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada siswa dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasiannya.

a. Implikasi teori Gagne dalam pembelajaran

Ada beberapa pendekatan dan langkah-langkah agar bisa menerapkan teori gagne dalam proses pembelajaran yaitu antara lain:

1. Mengarahkan perhatian
Kegiatan ini merupakan proses guru dalam memberikan stimulus kepada siswa dengan cara menyakinkan siswa bahwa mempelajari materi tersebut itu penting. Hal ini bisa dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan ringan seputar materi yang akan disajikan.
2. Memberikan informasi tujuan pembelajaran
Dalam hal ini guru harus mengupayakan untuk memberitahu siswa akan tujuan pembelajaran. Sehingga siswa mengetahui tujuan dari materi pembelajaran yang dipelajarinya. Ini sangat penting dilakukan agar siswa lebih termotivasi untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Merangsang siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari
Upaya merangsang siswa dalam mengingat materi yang lalu bisa dilakukan dengan cara bertanya tentang materi yang telah diajarkan
4. Menyajikan stimulus
Menyajikan stimulus bisa dilakukan dengan cara guru menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan menantang sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Memberikan bimbingan kepada siswa
Pada konsep ini guru harus membimbing siswa dalam proses belajarnya, sehingga siswa dapat terarah dalam pembelajarannya.
6. Memancing kinerja
Memantapkan apa yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari itu.

7. Memberikan balikan
Memberikan balikan kepada siswa apakah hasil belajarnya benar atau tidak
8. Menilai hasil belajar
Menilai hasil belajar dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui apakah ia telah benar menguasai bahan pelajaran itu dengan member beberapa soal
9. Mengusahakan transfer
Mengusahakan transfer dengan memberikan contoh-contoh tambahan untuk menggeneralisasi apa yang telah dipelajari sehingga dapat menggunakan dalam situasi-situasi lain.

Menurut Gagne (Warsita, 2008 : 68) bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antara kondisi internal dan eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi perilaku individu dalam proses pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar

Terdapat faktor yang mempengaruhi perilaku belajar siswa yaitu faktor dari dalam diri individu dan dari luar diri individu.

Menurut Slameto (Yasinta, 2013: 4) faktor dari dalam diri individu terdiri dari (1) Faktor jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh, (2) Faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan, (3) Faktor Kelelahan. Sedangkan faktor dari luar individu terdiri dari: (1) Faktor Keluarga antara lain cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

(2) faktor sekolah antara lain metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah.

Sedangkan menurut Nursyaidah (2014: 2) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan. Yakni, faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

1. Faktor internal yang mempengaruhi belajar siswa adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dapat dikelompokkan ke dalam 3 faktor, yaitu:
 - a. Faktor jasmani terdiri atas : (1). Faktor kesehatan, (2) Cacat Tubuh
 - b. Faktor Psikologis terdiri atas : (1) Intelegensi, (2) Perhatian, (3) Minat, (4) Bakat, (5) Motivasi, (6) Kematangan, (7) Kesiapan
2. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain :
 - a. Faktor yang berasal dari orang tua
 - b. Faktor yang berasal dari sekolah
 - c. Faktor yang berasal dari masyarakat

Menurut Muhibbinsyah (Nursyaidah, 2014 :2) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

1. Faktor internal (faktor dalam diri siswa), keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan siswa.
3. Faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar siswa disebabkan oleh faktor dari dalam diri sendiri dan faktor dari luar diri/ lingkungan sekitar.

c. Ciri-ciri perilaku dan sikap belajar yang positif

Menurut Djaali (2008: 116) Sikap belajar yang positif dapat disamakan dengan minat. Minat akan memperlancar jalannya pelajaran siswa yang malas, tidak mau belajar dan gagal dalam belajar. Jadi sikap belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Sedangkan menurut Yusuf (2006 : 117) ciri-ciri perilaku dan sikap belajar yang positif yaitu sebagai berikut :

- a. Menyenangi pelajaran (teori dan praktek)
- b. Merasa senang untuk mengikuti kegiatan belajar yang diprogramkan sekolah
- c. Mempunyai jadwal belajar yang teratur
- d. Mempunyai disiplin diri dalam belajar (bukan karena orang lain)
- e. Masuk kelas tepat pada waktunya
- f. Memperhatikan penjelasan guru
- g. Mencatat pelajaran dalam buku khusus secara rapih dan lengkap
- h. Senang mengajukan pertanyaan apabila tidak memahaminya
- i. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelas
- j. Membaca buku-buku pelajaran secara teratur
- k. Mengerjakan tugas-tugas atau PR dengan sebaik-baiknya
- l. Meminjam buku-buku keperpustakaan untuk menambah wawasan keilmuan
- m. Ulet dan tekun dalam melaksanakan pelajaran praktik
- n. Senang membaca buku-buku lain seperti majalah atau koran yang isinya relevan dengan pelajaran atau program studi yang sedang ditempuh
- o. Tidak mudah putus asa apabila mengalami kegagalan dalam belajar

Menurut Djamarah (2011 : 97-106) menjelaskan sikap belajar yang positif ada dua yaitu :

- a. Kebiasaan belajar di rumah : 1) Mempunyai tempat belajar, fasilitas dan perabot belajar, 2) Mengatur jadwal belajar, 3) Waktu belajar, 4) Lama belajar, 5) Membaca buku, 6) Memantapkan materi.
- b. Kebiasaan belajar di sekolah : 1) Masuk kelas dengan tepat waktu, 2) Mengikuti pelajaran diantaranya baca dan pelajari bahan pelajaran yang telah lalu dan bahan yang akan dipelajari selanjutnya, periksa keperluan belajar sebelum berangkat, konsentrasi pada saat pelajaran berlangsung, catat pokok bahasan yang diterangkan guru, ajukan pertanyaan jika ada hal yang belum jelas.
Jika diberikan tugas mintalah penjelasan secukupnya sebelum dikerjakan, tanyakan pada guru buku apa yang perlu dibaca untuk memperdalam materi, 3) Memantapkan materi pelajaran.

Menurut Gie (2010 ; 47-49) bahwa ada dua macam kebiasaan belajar yaitu:

- a. Kebiasaan belajar positif yang tinggi diantaranya 1) Melakukan studi secara teratur tiap hari, 2) Mempersiapkan semua keperluan studi pada malam hari sebelum keesokan harinya berangkat sekolah, 3) Senantiasa hadir dikelas sebelum pelajaran dimulai, 4) Terbiasa belajar sampai paham betul dan bahkan tuntas tak terlupakan lagi, 5) Terbiasa mengunjungi perpustakaan.
- b. Kebiasaan belajar yang kurang positif diantaranya 1) Hanya melakukan belajar secara mati-matian setelah ujian diambang pintu, 2) sesaat sebelum berangkat kesekolah barulah mengumpulkan buku dan peralatan yang perlu dibawa, 3) Sering terlambat masuk kelas.
- 4) Belajar seperlunya saja sehingga butir-butir pengetahuan masih kabur dan banyak terlupakan, 5) Jarang sekali masuk perpustakaan.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri perilaku belajar yang positif dapat dipengaruhi oleh beberapa indikator dalam mewujudkan perilaku belajarnya yaitu dapat dilihat dari pengetahuan, kebiasaan, emosional, pengamatan, hubungan sosial, daya ingat, sikap serta tingkah laku yang dilakukan.

3. Perwujudan Perilaku Belajar

Menurut Syah (2013: 116) mengungkapkan perilaku belajar mengandung perubahan dalam diri siswa yang pada umumnya diwujudkan dalam bentuk :

- a. Kebiasaan

Setiap orang yang mengalami proses belajar, kebiasaannya akan berubah. Kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respon dengan menggunakan stimulus yang berulang. Dalam proses belajar kebiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan karena proses penyusutan inilah muncul suatu pola bertingkah laku baru yang relatif menetap dan otomatis.
- b. Keterampilan

Keterampilan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. Dengan demikian seseorang yang melakukan gerakan motorik dengan koordinasi dan kesadaran yang rendah dapat dianggap kurang atau tidak terampil, di samping itu keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah

laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu.

c. Pengamatan

Pengamatan merupakan proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera. Berkat pengalaman belajar seseorang akan mampu mencapai pengamatan yang benar dan obyektif sebelum mencapai pengertian.

d. Berpikir asosiatif dan daya ingat

Berpikir asosiatif merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respon. Kemampuan seseorang untuk melakukan hubungan asosiatif yang benar sangat dipengaruhi oleh tingkat pengertian atau pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar. Daya ingat juga merupakan perwujudan belajar, sebab daya ingat merupakan unsur pokok dalam berpikir asosiatif. Dengan demikian seseorang yang telah mengalami proses belajar akan ditandai dengan bertambahnya materi pengetahuan dalam memori, serta meningkatnya kemampuan menghubungkan materi tersebut dengan situasi atau stimulus yang sedang dihadapi.

e. Berpikir rasional dan kritis

Berpikir rasional dan kritis merupakan perwujudan perilaku belajar terutama yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Dalam berpikir rasional siswa dituntut untuk menggunakan logika (akal sehat) untuk menentukan sebab akibat, menganalisis, dan menarik kesimpulan.

f. Sikap

Sikap merupakan kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap seseorang tertentu. Dalam hal ini perwujudan perilaku belajar seseorang akan ditandai dengan munculnya kecenderungan-kecenderungan baru yang telah berubah terhadap suatu obyek, tata nilai, peristiwa dan lain-lain.

g. Inhibisi

Inhibisi adalah upaya pengurangan atau pencegahan terhadap timbulnya suatu respon tertentu karena adanya proses atau respon lain yang sedang berlangsung. Kemampuan siswa dalam melakukan inhibisi pada umumnya diperoleh lewat proses belajar. Oleh karena itu perwujudan perilaku seseorang akan tampak pula dalam melakukan inhibisi ini.

h. Apresiasi

Apresiasi merupakan suatu pertimbangan mengenai arti penting atau nilai sesuatu. Tingkat apresiasi seseorang terhadap nilai sebuah karya sangat bergantung pada tingkat pengalamannya. Dengan demikian seseorang baru akan memiliki apresiasi yang memadai terhadap objek tertentu apabila sebelumnya seseorang tersebut telah mempelajari materi yang berkaitan dengan obyek yang dianggap mengandung nilai penting.

i. Tingkah laku afektif

Tingkah laku afektif merupakan tingkah laku yang berhubungan dengan keanekaragaman perasaan. Tingkah laku afektif ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karena itu tingkah laku afektif dianggap sebagai perwujudan dari perilaku belajar.

Sementara itu, Surya (2015 : 67) mengemukakan bahwa perilaku belajar akan tampak dalam :

1. Kebiasaan, seperti : Siswa belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata yang keliru, sehingga akhirnya terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.
2. Keterampilan, seperti : Menulis dan berolah raga yang meskipun sifatnya motorik keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
3. Pengamatan, yaitu proses menerima, menafsirkan dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera secara obyektif sehingga siswa mampu mencapai pengertian yang benar.
4. Berpikir asosiatif yakni berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya, menggunakan daya ingat.
5. Berpikir rasional dan kritis yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti “ bagaimana” dan “mengapa”.
6. Sikap yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
7. Inhibisi yaitu menghindari hal yang mubazir
8. Apresiasi yaitu menghargai karya-karya yang bermutu
9. Perilaku afektif yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan seperti takut, marah, sedih, gembira, kecewa, benci, was-was dan sebagainya.

4. Bentuk Perilaku Belajar

Menurut Gie (2010: 19) perilaku belajar yang baik terdiri dari :

a. Kebiasaan Mengikuti Pelajaran

Kebiasaan mengikuti pelajaran adalah kebiasaan yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang mengikuti pelajaran dengan tertib dan penuh perhatian serta mencatat dengan baik akan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Beberapa hal yang perlu dilakukan selama mengikuti pembelajaran :

1. Memusatkan perhatian pada materi pembelajaran
2. Membuat catatan
3. Meminta penjelasan atau bertanya
4. Pemenuhan kewajiban atau tugas
5. Penempatan posisi duduk selama belajar
- b. Kegiatan membaca buku
Kegiatan membaca buku mencakup :
 1. Mempersiapkan bahan sebelum pelajaran
 2. Membaca sampai mengerti
 3. Memperhatikan kesehatan membaca
 4. Memahami bacaan
 5. Memberi tanda pada bagian yang penting
 6. Memusatkan perhatian
 7. Membaca buku teks yang dianjurkan
 8. Membaca buku teks lain
- c. Kujungan ke perpustakaan
Hal yang dilakukan dalam mengunjungi perpustakaan adalah sebagai berikut :
 1. Memanfaatkan waktu luang
 2. Belajar bertahan membaca di perpustakaan
 3. Meminjam buku
 4. Mengunjungi perpustakaan secara teratur.

Indikator/ bentuk perilaku belajar siswa menurut Azizah (2017: 1-2) adalah sebagai berikut :

1. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran
 - a. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran
 - b. Perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara berkesinambungan dari waktu ke waktu
2. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran
 - a. Siswa melakukan pengulangan atas penjelasan guru mengenai materi pelajaran
 - b. Siswa melakukan pemantapan atas kesan tertentu yang masih sama saat proses pembelajaran
3. Perilaku belajar dalam membaca buku
 - a. Siswa membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi belajar
 - b. Siswa mencatat setiap pertanyaan setelah membaca buku dan bacaan
4. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan
 - a. Siswa secara rutin mengunjungi perpustakaan sekolah
 - b. Siswa mencari tambahan materi pelajaran di perpustakaan sekolah
5. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian
 - a. Siswa memiliki keyakinan yang tinggi dalam menghadapi ujian
 - b. Siswa mempersiapkan materi atau kisi-kisi sebelum menghadapi ujian.

Sedangkan menurut Endang (2011 : 3) mengungkapkan bahwa indikator dari perilaku belajar adalah sebagai berikut :

1. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran
2. Belajar dalam mengulangi pelajaran
3. Perilaku belajar dalam membaca buku
4. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan
5. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam perilaku belajar terdapat indikator yang sejalan dengan pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

6. Hubungan *game online* dengan perubahan perilaku belajar siswa.

Bermain *game online* secara terus-menerus dapat menyebabkan seorang anak menjadi kecanduan. Apabila anak sudah kecanduan *game online* dapat mempengaruhi perilaku anak selama disekolah maupun di luar sekolah. Menurut Fauziah (2013: 12) dampak dari bermain *game* diantara yaitu pertama, dampak psikis bagi anak/ remaja yang bermain *game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi, karena terus menerus keasyikan bermain *game online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/ remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi, banyak pelajar yang suka membolos pada saat jam belajar berlangsung. Siswa menjadi malas dalam mengunjungi perpustakaan, tidak siap dalam menghadapi ujian dan lain sebagainya. Kedua, dampak sosial *game online* adalah membuat anak/ remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. *Game online* membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang ada disekeliling kita. Pitaloka (2013:1) mengungkapkan bahwa *game online* yang dimainkan secara terus menerus menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang dapat memberikan dampak positif dan negatif.

Dampak positif dalam bermain *game online* yaitu mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapat banyak teman baru, mahir berbahasa Inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta mengikuti perkembangan teknologi. Dampak negatifnya adalah mereka menjadi jarang/ malas belajar, lupa waktu, boros, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis serta membuat orang tua cemas.

Sedangkan Masya (2016: 1) mengungkapkan bahwa perubahan perilaku pada anak yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh anak itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain di lingkungan mereka khususnya orang tua. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya anak sering membolos dan menghabiskan waktu di depan komputer dari pada buku sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu. Angela (2013:3) juga mengungkapkan anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar anak serta waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Calvert, dkk (Wulan, 2015: 44-46) menjelaskan intensitas penggunaan permainan *online* atau jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/ minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari menimbulkan ketergantungan dapat menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya minat belajar dalam bidang akademik.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang bermain *game online* secara terus menerus berhubungan dengan perilaku belajar dalam bidang akademik salah satunya yaitu dapat menurunkan minat belajar seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

2. Peneliti yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Marlianti (2015) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan sebanyak 71% responden mengalami pola tidur yang terganggu karena *bermain game online*. Hasil analisis statistik dengan uji *fisher's exaxt* nilai $p = 0,001$ yang lebih kecil dari 0,005 berarti terdapat hubungan yang signifikan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Salim (2016) yang berjudul “Hubungan *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar. Hasil penelitian ini menunjukkan Realitas penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yaitu berada pada interval 104,9 sampai 113,2.

Sedangkan perilaku belajar pada dikalangan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5 sampai 59,6.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih (2018) yang berjudul “*Game Online* dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar

Lampung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* mempunyai pengaruh penting terhadap motivasi belajar siswa. Berdampak dari segi jasmani membuat kesehatan menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil dan dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dan melupakan tugas sekolah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2017) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri “. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri hal tersebut terbukti dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} 32,342 > t_{table} 2.019$.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Angela (2013) yang berjudul “ Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaruh variable motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh variabel *game online* sebesar 29,1% .Sedangkan sisanya sebesar 70,9% disebabkan variabel lain.

Maka $T_{hitung} (8,753 > T_{tabel} 1,665)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a dalam penelitian ini adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SDN 015 Samarinda Ilir.

3. Kerangka Pikir

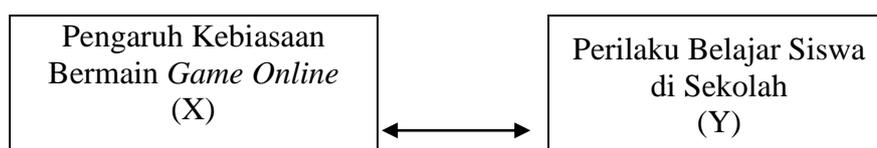
Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan pada penelitian ini yang menerangkan bahwa kebiasaan bermain *game online* berdampak terhadap

perilaku belajar siswa kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung yang ditandai dengan kesiapan siswa pada saat mengikuti pembelajaran di kelas masih kurang seperti masuk kelas terlambat, kurang konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, jika diberikan tugas tidak mendengarkan dengan baik, kurang dalam membaca materi yang telah dipelajari, kurang tertarik dalam mengunjungi perpustakaan dan lain sebagainya.

Perilaku belajar yang seperti itu sangat memprihatinkan. Karena perilaku belajar yang tidak sehat juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurunnya minat belajar pada siswa akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game* maka semakin rendah minat siswa dalam perilaku belajar yang positif. Hal ini dapat membuat nilai dan prestasi anak selama disekolah menjadi menurun. Siswa sekolah dasar merupakan calon penerus dari generasi yang akan datang oleh karena itu, sebagai penerus generasi yang akan datang seharusnya lebih memperhatikan stimulus atau rangsangan negatif.

Salah satunya adalah *game online*, saat ini masih banyak ditemui siswa sekolah dasar yang sering bermain *game* hingga mengabaikan tugas dan kewajibannya. Untuk dapat mengurangi kebiasaan bermain *game online* yang berhubungan dengan perilaku belajar siswa dibutuhkan peran lingkungan sekitar seperti orang tua, guru dan masyarakat. Orang tua sangat berperan penting terhadap pembentukan sikap dan perilaku. Siswa juga tentunya harus selalu menaati peraturan yang ada disekolah dan tidak mudah terpengaruh

dengan perkembangan dari luar salah satunya adalah *game online*. Peneliti ingin mengetahui seberapa besar dampak dari kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar pada siswa kelas V SD Al-Kautsar. Kebiasaan bermain *game online* diukur dengan mengajukan angket tentang *game online* dan perilaku belajar kepada siswa. Setelah diamati dan dihitung hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa. Untuk lebih memahami kaitan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa disekolah dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Gambar 1. Kerangka pikir hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka diatas dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu:

Ha: Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah.

Ho: Tidak terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan jenis data yang dianalisis, penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Sejalan dengan sifat penelitian korelasional, peneliti berusaha menggambarkan fakta-fakta sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Selanjutnya fakta tersebut diolah dan dianalisis untuk melihat hubungan variabel bebas dengan variabel terikat menggunakan analisis korelasi. Data yang diperoleh akan digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari populasi berdasarkan variabel yang telah ditentukan.

B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur artinya suatu tahapan yang sistematis untuk melakukan suatu hal agar tujuan penelitian dapat tercapai, dan prosedur dalam penelitian ini ialah:

1. Tahap Pendahuluan :
 - a. Meminta izin ke kepala SD Al-Kautsar Bandar Lampung untuk melakukan penelitian pendahuluan pada November 2018
 - b. Melakukan wawancara dengan wali kelas V sesuai dengan objek penelitian.
 - c. Mengobservasi langsung proses pembelajaran di kelas V.
 - d. Menyusun angket pendahuluan yang digunakan untuk data awal penelitian

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian :

Memberikan angket yang berisi tentang pengguna *game online* dan perilaku belajar siswa di sekolah

3. Tahap akhir penelitian :

- a. Analisis data
- b. Pembahasan
- c. Kesimpulan

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan dikelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

- a. Pra-penelitian : Semester Ganjil Tahun 2018/2019.
- b. Pelaksanaan Penelitian : Semester Genap Tahun 2018/2019.
- c. Tahap akhir penelitian : Semester Genap Tahun 2018/2019.

D. Populasi & Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini ialah siswa yang pernah bermain *game online* di kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung yang terdapat 5 rombongan belajar, yaitu V A, V B, V C, V D, dan V E.

Tabel 3. Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa yang bermain <i>game online</i>
4.	V A	23
5.	V B	24
6.	V C	25
7.	V D	23
8.	V E	21
Jumlah		116

Sumber : Data Siswa SD AL-Kautsar Bandar Lampung

2. Sampel

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel metode *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau pengambilan sampel untuk tujuan tertentu. *Purposive sampling* dalam penelitian ini menggunakan karakteristik sebagai berikut :

- a. Siswa kelas V SD Al-Kautsar yang pernah bermain *game online*
- b. Pernah bermain *game online* dengan minimal 5 kali dalam seminggu.
- c. Peneliti hanya meneliti kelas dengan jumlah pemain *game* terbanyak saja agar penelitian lebih efektif, efisien dan tidak meluas sehingga data yang dihasilkan dapat lebih spesifik seperti yang diharapkan.

Untuk menghitung besarnya sampel dari populasi dihitung berdasarkan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 \pm (n e^2)}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

e² = Tingkat signifikan (0,05)

Berdasarkan rumus diatas besarnya sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{116}{1+116 (0,05^2)}$$

$n = 89,9$ dibulatkan menjadi 90

Jadi menurut perhitungan diatas, besarnya sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 90 responden.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel Terikat sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini variabel bebas adalah bermain *game online* yang dilambangkan dengan (X).

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku siswa di sekolah yang dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual & Definisi Operasional

1) Definisi Konseptual

- a. Perilaku Belajar Siswa (variabel terikat/Y) adalah kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga berlangsung secara spontan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam mewujudkan perilaku belajarnya yaitu dapat dilihat dari pengetahuan, kebiasaan, emosional, pengamatan, hubungan sosial, daya ingat, sikap serta tingkah laku yang dilakukan oleh siswa tersebut.

Faktor yang mempengaruhi perilaku belajar siswa disebabkan oleh faktor dari dalam diri sendiri dan faktor dari luar diri/ lingkungan sekitar.

- b. Bermain *game online* (variabel bebas/X) adalah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui internet dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia. Dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Mendiskusikan, memutuskan masalah dan perbedaan yang bertujuan untuk mempengaruhi pendengar agar mau melaksanakan, bertindak, mengikuti keinginan pembicara.

2). Definisi Operasional

Tabel. 4 Definisi Operasional variabel Kebiasaan Bermain *Game Online*

Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengukuran
Kebiasaan bermain <i>game online</i>	Kebiasaan bermain <i>game online</i> yang dilakukan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu, dapat membuat anak menjadi kecanduan dan berdampak terhadap perilaku belajarnya	1. Kesenangan bermain <i>game online</i> a. Mengisi waktu kosong dengan banyak bermain <i>game online</i> b. Lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>	Likert
		2. Intensitas bermain <i>game online</i> a. Bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> di rumah b. Bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> ponsel android c. Bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> di warung internet.	Likert
		3. Waktu bermain <i>game online</i> a. Setiap waktu bermain <i>game online</i> b. Saat jam kosong bermain <i>game online</i>	Likert

Sumber : Diadopsi dari Azizah (2017: 2)

Tabel 5. Definisi Operasional variabel Perilaku Belajar Siswa di sekolah

Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengukuran
Perilaku Siswa di sekolah	Perilaku belajar dalam menyikapi pengaruh dari luar	1. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran a. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran b. Perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara berkesinambungan dari waktu ke waktu	Likert
		2. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran a. Siswa melakukan pengulangan atas penjelasan guru mengenai materi pelajaran b. Siswa melakukan pemantapan atas kesan tertentu yang masih sama saat proses pembelajaran	Likert
		3. Perilaku belajar dalam membaca buku a. Siswa membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran	Likert

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data, dalam penelitian ini ada dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik pengambilan angket dan dokumentasi.

Kedua teknik ini digunakan untuk mengukur seberapa besar hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah.

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner/angket terdiri dari sejumlah pertanyaan dimana responden tinggal melingkari salah satu jawaban yang diberikan pada pilihan jawaban yang telah disiapkan. Menurut Sugiyono (2011: 199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner ini disusun atas 45 pertanyaan yang berhubungan dengan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah. Responden diminta menjawab dengan memilih empat opsi bertingkat, yaitu selalu (SL), sering (S), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TP).

Berikut beberapa petunjuk dalam pengisian kuesioner:

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian beri tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling tepat.

3. Isilah kuesioner ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Dan sebelumnya tak lupa saya ucapkan banyak terimakasih atas segala bantuanya.

Dalam penelitian ini peneliti meminta kepada responden untuk mengisi identitasnya.

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tabel 6. Kisi-kisi kuesioner kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa disekolah.

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	Kesenangan bermain <i>game online</i>	a. mengisi waktu kosong dengan banyak bermain <i>game online</i> b. lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> c. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi, dan selalu ingin menjadi yang terbaik dari pada orang lain	1-10
Intensitas bermain <i>game online</i>		a. bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> dirumah b. bolos jam pelajaran untuk bermain <i>game online</i>	11-15	
Waktu bermain <i>game online</i>		a. setiap waktu bermain <i>game online</i> b. saat jam kosong	16-25	

Tabel 6. Lanjutan

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
			bermain <i>game online</i> c. jarang berinteraksi dengan teman d. asik dengan dunia nya sendiri	

Sumber :Diadopsi dari Azizah (2017: 1-2).

Tabel 7. Kisi-kisi kuesioner kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa disekolah.

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Perilaku belajar siswa di sekolah	1. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran 2. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran	Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran diantaranya : - periksa keperluan belajar sebelum berangkat, - masuk kelas dengan tepat waktu, - konsentrasi pada saat pelajaran berlangsung, - memperhatikan penjelasan guru - mencatat pokok bahasan yang diterangkan guru, - berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelas - ajukan pertanyaan jika ada hal yang belum jelas, - jika diberikan tugas mintalah penjelasan secukupnya sebelum dikerjakan Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran: - membaca dan mempelajari bahan pelajaran yang telah	26-34

Tabel 7. Lanjutan

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
		3. Perilaku belajar dalam membaca buku	<p>lalu dan bahan yang akan dipelajari selanjutnya,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengulang materi belajar sampai paham betul dan bahkan tuntas tak terlupakan lagi <p>Perilaku belajar dalam membaca buku:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tanyakan pada guru buku apa yang perlu dibaca untuk memperdalam materi, - Siswa membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran - Senang membaca buku-buku lain seperti majalah atau koran yang isinya relevan dengan pelajaran atau program studi yang sedang ditempuh 	35- 36
		4. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan	<p>Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - siswa secara rutin mengunjungi perpustakaan sekolah - siswa mencari tambahan materi pelajaran di perpustakaan sekolah - meminjam buku-buku keperpustakaan untuk menambah wawasan 	37-39
				40-42

Tabel 7. Lanjutan

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
		5. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian	Perilaku belajar dalam menghadapi ujian - Siswa mempersiapkan materi atau kisi-kisi sebelum menghadapi ujian - Siswa memiliki keyakinan yang tinggi dalam menghadapi ujian	43-45

Sumber : (Diadopsi dari Azizah (2017: 1-2)

Tabel 8. Skor Jawaban Pedoman Kuesioner

Kategori	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

(Sugiyono, 2011: 195)

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang sederhana untuk dilakukan, Menurut Arikunto (2010) dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah siswa SD Al-Kautsar Bandar Lampung.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa jawaban kuesioner atau angket tentang kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa di sekolah yang telah di isi oleh responden.

1. Angket Penelitian Pendahuluan
2. Angket Penelitian
3. Dokumentasi Penelitian

I. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi (*construct validity*). Validitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Pearson Correlation*, dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Uji validitas ini menggunakan program *Microsoft Office Exel 2010* Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	0.00 < rxy < 0.20	Sangatrendah	(SR)
	0.20 < rxy < 0.40	Rendah	(RD)
	0.40 < rxy < 0.60	Sedang	(SD)
	0.60 < rxy < 0.80	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy < 1.00	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2010: 322)

2. Reliabilitas Soal

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas instrumen soal dengan metode

Cronbach Alpha. Rumus Alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

$\sum \sigma_1^2$ = Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas kemudian diklasifikasikan, sebagai

berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

No.	Nilai Reliabilitas	Kategori
1.	0,00 – 0,20	Sangat rendah
2.	0,21 – 0,40	Rendah
3.	0,41 – 0,60	Sedang
4.	0,61 – 0,80	Tinggi
5.	0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2010 : 109)

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa di sekolah.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2) yaitu sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = *Chi-kuadrat*/ normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ maka tidak berdistribusi normal.

K. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X terhadap Y, maka hasil korelasi tersebut diuji dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah responden

$\sum XY$	= total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$	= jumlah skor variabel Y
$\sum X$	= jumlah skor variabel X
$\sum X^2$	= total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= total kuadrat skor variabel Y

Dengan kriteria pengujian Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak dimana $dk = n-2$ dengan mengambil taraf uji signifikansi 5%.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung. Hasil ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* berhubungan dengan perilaku belajar siswa walaupun masih terdapat faktor lain selain *game online*. Hubungan negatif dari kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa antara lain siswa datang terlambat kesekolah karena bermain *game online* hingga larut malam, tidak mengerjakan tugas sekolah, tidak mempersiapkan perlengkapan sekolah saat malam hari dan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Pengaruh pada saat pembelajaran berlangsung terhadap siswa antara lain tidak serius dalam mengikuti kegiatan belajar selama di kelas, jarang bertanya, jarang terlibat dalam diskusi kelas, dan gaduh di kelas. Namun dengan bermain *game online* juga memiliki dampak positif antara lain, otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah agar lebih memberikan wawasan tentang efek negatif dan positif terhadap dampak yang dihasilkan dari kebiasaan bermain *game online*, terutama *game online* yang berjenis kekerasan.
2. Bagi pihak orang tua diharapkan dapat lebih mengawasi anak saat bermain *game online* sehingga orang tua mengetahui jenis *game* apa yang dimainkan anak. Adanya penjadwalan waktu untuk bermain dapat dilakukan, agar anak tidak berlebihan dalam bermain *game online*. Penjadwalan waktu dan pengawasan yang baik oleh orang tua akan membuat anak akan lebih terjaga dalam bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Candra. Zebeh.2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Bouna Books, Yogyakarta.
- Akmarina. Yeni. 2016. Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga. *Jurnal. Komunikasi* 1: 1-9
- Andrew, Maurice. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial. *Jurnal. Pedagogi* 1: 10-17.
- Anhar. 2010. *PHP & My Sql secara Otodidak*. PT Trans Media, Jakarta.
- Angela. 2013. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD N 015 Kelurahan Sidomulya Kecamatan Samarinda Ilir. Samarinda. *Jurnal. Komunikasi* 1: 1-9.
- Anggraini, Delviana. 2017. Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain *Game* pada Anak Kelompok B4 di TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal. Psikologi* 1: 151-160.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asih. 2010. Perilaku Pro social ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. *Jurnal. Psikologi* 1: 30-38.
- Azizah. Zahratul, dkk. 2017. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa. *Jurnal. Psikologi* 1: 1-9.
- Azwar. S. 2010. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Dewardari. 2013. Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran kabupaten Wonosobo. *Jurnal. Pedagogi* 1: 3-19.

- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. CV Pedoman Ilmu Jaya, Jakarta.
- Djamarah. Zain. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Endang, Saryanti. 2010. Kajian Empiris atas Perilaku Belajar dan Kecerdasan Emosional yang Berpengaruh pada Stress Kuliah Mahasiswa Akuntansi Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal. Bisnis dan Manajemen* 1: 3-10.
- Fajri, Choirul. 2012. Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal. Komunikasi* 1: 2-9.
- Fahrul, M. 2010. Pengertian Game Online dan Sejarahnya. *Jurnal. UNIKOM* 1: 7-9.
- Fieter, Rizal. Dkk. 2018. Pengaruh Online Experience terhadap Loyalty melalui Satisfaction Pemain Mobile Legends. Fakultas Ekonomi. *Jurnal. Pedagogi* 1: 1-8 .
- Fauziah. Eka. 2013. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku. *Jurnal. Psikologi* 1: 6-10.
- Funk, John. 2013. "MOBA, DOTA, ARTS : A Brief Introduction". UK : Oxford, University Press.
- Gagne. 2010. Robert M. *Teori Belajar Gagne [online]*.
- Gie. Liang. 2010. *Cara Belajar yang Efisien*. Liberty, Yogyakarta.
- Halim, Naufal. Dkk. 2015. Pengaruh Kebiasaan di rumah terhadap Perilaku Siswa Kelas X disekolah. *Jurnal. Psikologi* 1: 4-9.
- Hamalik. Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. PT Gramedia, Bandung.
- Hastungkar, Anindya Astri. 2013. Pengaruh Kepribadian dan Motivasi dalam Bermain Game Online terhadap Adiksi Game Online MMORPG. FPSI, Universitas Indonesia. *Jurnal. Psikologi* 1: 8-11.
- Jannah. Nurul. 2015. Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal. Pedagogi* 1: 1-6.

- Kapoh, Gerry. F. 2015. Perilaku Sosial Individu Pemain *Game Online "Perfect Word"* didesa SEA SATU. *Jurnal Holistik* 15: 1-5.
- Kurniawan, Drajat. Edy. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. *Jurnal. Psikologi* 1: 9-13
- Marlianti. Dewi. 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Matongin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*. UIN Alaudin. Makassar. (Skripsi).
- Masya, Hardiyansyah. Dan Candra, Dian. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-furqon Prabumulih*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. (Skripsi).
- Novaliendry , Dony. 2013. Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (study kasussiswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal. Teknologi dan Pendidikan* 2: 99-112 .
- Notoatmodjo. S. 2012. Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Rineka Cipta, Jakarta.
- Nico, Rahmad. 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online dikalangan pelajar. *Jurnal. Psikologi* 1: 7-10.
- Nursyaidah. 2014. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Jurnal. Pedagogi* 1: 3-7.
- Palupi. Retno Dkk. 2014. Hubungan antara Motivasi Belajar dan Presepsi Siswa terhadap Kinerja Guru dalam Mengelola Kegiatan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII N 1 Pacitan. *Jurnal. Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2: 2-4.
- Pitaloka, Ardanareswari. 2013. Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal. Psikologi* 1: 7-12.
- Poerwati. Tjahjaning. 2010. Pengaruh Perilaku Belajar dan Motivasi terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akuntansi di Universitas STIKUBANK. *Jurnal. Komunikasi* 2: 3-9.

- Putra, Nanda. 2017. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2017*. (Skripsi).
- Rachmawati, Putri. 2015. Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi Game Online pada Remaja. *Jurnal. Psikologi* 1: 1-5.
- Salim, Agus. 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Allaudin Makassar*. Makassar. (Skripsi).
- Santoso, Yohanes. R.D. dkk. 2017. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal. Humaira Yayasan Bima Darma* 2: 30-34.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Salemba Humanika, Jakarta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Saryanti, E. 2011. Kajian Empiris Atas Perilaku Belajar Efikasi Diri dan Kecerdasan Emosional. *Jurnal. STIE*. 1: 1-7
- Setianingsih. 2018. *Game Online dan Efek Problematikanya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 7 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan. Lampung. (Skripsi).
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online terhadap Remaja*. *Jurnal. Curere*. 1: 31-36
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Surya, Mohamad. 2015. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru*. Alfabeta, Bandung
- Syah. Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat Press, Jakarta.
- Syahrani, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Game Online* terhadap Penggunaannya. *Jurnal. Psikologi* 1: 1-8.

- Taufik. S. W. 2014. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPS di SDN 1 Sokaraja Wetan*. (Skripsi).
- Thobroni, 2011. *Belajar dan Motivasi belajar*. Online Book, Jogjakarta.
- Uno. Hamzah. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Warsita. Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran*. Rineka, Jakarta
- Wulan. Tri. 2015. Motif dan Adiksi Pemain *Game Online*. *Jurnal. Holistik* 1: 44-46.
- Yasinta. 2013. Pengaruh Motivasi Belajar dan Motivasi Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Mandiri. *Jurnal. Pedagogi* 1: 4-9.
- Yee. 2006. *Motivasi of Play in Online Games*. *Jurnal of Cyber Psychologu and Behavior. Jurnal. Psikologi* 1: 772-775.
- Yusuf, Abidin. 2009. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Rizki Press, Bandung.