

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai dasar penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena dengan pendidikan sebuah bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pengelolaan sumber daya alam. Fungsi pendidikan ialah membimbing peserta didik kearah suatu tujuan yang dinilai lebih tinggi. Pendidikan yang baik merupakan suatu usaha yang membawa keberhasilan untuk semua anak didik dalam mencapai tujuannya. Hal itu berkaitan dengan Pendidikan salah satu pendorong majunya suatu bangsa dan negara, melalui proses pendidikan akan tercipta manusia-manusia penerus suatu bangsa. Tanpa adanya pendidikan, manusia menjadi terbelakang dan sulit berkembang.

Pada Hakikatnya seorang siswa dalam kesehariannya tidak lepas dari belajar, selalu mencurahkan perhatiannya pada kegiatan akademik disekolah, yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat serta memperoleh hasil prestasi akademik yang memuaskan. Prestasi akademik menjadi sangat penting bagi para siswa karena prestasi akademik merupakan indikator yang penting untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu prestasi siswa juga menentukan apakah ia dapat lulus atau tidak. Prestasi mencakup berbagai aspek, diantaranya aspek *kognitif, afektif, dan psikomotor* (Suharsimi Arikunto, 1990). Aspek kognitif erat kaitannya dengan edukasi. Dalam bidang kognitif seorang

siswa diharapkan mampu memahami berbagai konsep, materi dan berbagai pemahaman lainnya dalam suatu pelajaran.

Segala upaya dilalui digunakan untuk mencapai suatu prestasi, namun tetap ada sesuatu yang menghambat proses pencapaian prestasi tersebut. Dalam era dunia tanpa batas ini, Karena pada hakikatnya manusia pada zaman sekarang itu sangat membutuhkan yang namanya teknologi. Karena teknologi pada saat ini merupakan alat komunikasi yang sangat modern untuk dipelajari bagi manusia agar dalam kehidupannya lebih bervariasi serta tidak ketinggalan zaman. Pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan, diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, yang kita ketahui bahwa teknologi sering digunakan oleh siswa untuk bermain *game* yang lebih di kenal dengan *game online*. Dimana *game online* itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing (Rollings, Andrew dan Ernest Adams, 2006).

Menurut Muliawati (Republika, 2011) pertumbuhan pasar *game online* di Indonesia pada tahun 2011 mengalami peningkatan jumlah pengguna *game online* yaitu mencapai angka 6,5 juta atau naik 500 ribu dari tahun 2010 angka sekitar enam juta orang. Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, jenis *game* yang dihadirkan pun cukup beragam, hal ini didukung dengan adanya teknologi canggih seperti *smartphone* dengan mudah mengunduh beragam *game* yang mereka inginkan hanya bermodalkan paket data dan jaringan *wifi* yang telah tersedia di *smartphone computer* dan *Video game/ PlayStations (PS)* ketiga

teknologi itu begitu dekat dengan dunia peserta didik. Di dalam handpone biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *Google Play Store*. Di *Google Play Store* terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam *game online*.

Bermain *game online* akan membuat para pemainnya merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis seperti, terbebasnya dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai dan bahagia (Young, 2009). Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya sikap positif yang diperoleh dari bermain *game online*, sehingga dapat meningkatkan intensi bermain *game online*. Berdasarkan *Theory of Reasoned Action* dari Ajzen dan Fishbein (dalam Moriansyah, 2016), sikap positif dapat mengarah kepada melakukan suatu tindakan atau perilaku, sebaliknya sikap negatif akan mengarah kepada menghindari suatu tindakan atau perilaku.

Ajzen dan Fishbein (Azwar, 2005) mengambil kesimpulan mengenai intensi bahwa individu akan berniat melakukan suatu perilaku jika ia menganggap perilaku tersebut positif, serta jika ia percaya bahwa orang-orang sekitar berpandangan bahwa perilaku tersebut sudah semestinya dilakukan. Sarwono (2002) juga mengungkapkan bahwa intensi adalah niat dan semua perilaku yang dilakukan oleh setiap individu pasti dimulai dengan adanya niat, karena jika tidak ada niat, maka suatu perilaku tidak akan terlaksana. Dalam kamus besar bahasa indonesia, *game* berarti permainan yang digunakan untuk bermain. Menurut Young (dalam Misnawati, 2016), *game online* merupakan jenis permainan yang

menggunakan jaringan komputer (LAN/internet) sebagai media yang digunakan. *Game* merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan untuk dilakukan, yang dimana setiap *game* memiliki aturan sehingga akan ada pemain yang menang dan ada yang kalah. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan komunikasi *online* (internet).

Game online semata-mata tidak hanya memberikan hiburan kepada orang yang memainkannya, tapi juga akan memberikan tantangan yang cukup menarik untuk diselesaikan dalam setiap babakannya sehingga, akan timbul minat remaja untuk selalu memainkannya tanpa memperhitungkan waktu demi mendapatkan kepuasan dalam bermain. Saat bermain *game*, seseorang akan sulit untuk membagi waktunya, mereka sanggup bermain *game* sampai berjam-jam yaitu sekitar 5 sampai 6 jam, suka lupa akan waktu karena fokus pada apa yang mereka mainkan.

Hal tersebutlah yang membuat maraknya beberapa *game* yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan pengaruh buruk pada prestasi akademik peserta didik.

Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk

melakukan permainan ini. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain *game*).

Siswa yang berlebihan bermain *game online* akan mencurahkan lebih sedikit waktunya untuk belajar, sehingga prestasi akademik menurun. Shin (2004) menyatakan kecenderungan siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih meluangkan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu. Dari hasil pengumpulan Rapot yang dilakukan peneliti di SMA Gajah Mada kelas XI IPA sebanyak 27 siswa, peneliti melihat bahwa sebanyak 70% siswa mengalami penurunan prestasi belajar hal ini terlihat dari peringkat setiap semester yang dikumpulkan peneliti sebanyak 3 semester dari semester 1,2 dan 3. Hal itu terlihat pada semester genap/semester 2 sebanyak 14 siswa mengalami penurunan semester 1 ke semester 2 sedangkan pada semester ganjil /semester 3 sebanyak 16 siswa mengalami penurunan peringkat.

Fenomena bermain *game online* di Indonesia sudah menjadi favorit para remaja. Banyak pihak yang mengatakan bahwa kehadiran *game* tidak hanya merugikan, tetapi *game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi kalangan remaja (Asmiati, 2020) Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja ini menyenangkan, menantang, menghilangkan kebosanan dan membuat

pengguna penasaran. Hal inilah yang berdampak pada para siswa untuk bermain terus menerus, Perkara seperti ini dapat menyebabkan ketika sedang berada dikelas namun pikiran mereka berada di *game* yang belum ditamatkan semalam.

Selain itu, gangguan berupa radiasi yang ditimbulkan dari penggunaan Personal komputer dan berbagai alat elektronik lain seperti *television, play station*, dan lain-lain juga mengganggu proses belajar mereka secara fisik seperti gangguan pada mata, kelelahan dan sebagainya.

Dari Survei yang dilakukan oleh peneliti maka didapatkan hasil dari 16 responden siswa yang mengalami prestasi menurun yang menjadi target survei dalam penelitian mendapatkan hasil bahwa siswa yang bermain *game online* setelah pulang sekolah 62,5 %, siswa yang belajar dengan hasil 6,25 %, bekerja setelah pulang sekolah dengan hasil 6,25 %, tidur dengan hasil 6,25 %, dan menggunakan media sosial dengan nilai 12,5 %, kemudian dari hasil survei tersebut juga didapatkan siswa yang menyukai *game online* dengan nilai 87,5 %, siswa yang tidak menyukai *game online* 12,5 %, dan peneliti juga mendapatkan hasil penyebab utama hasil prestasi akademik yang dimana dengan siswa menyampaikan bahwa bermain *game online* merupakan penyebab utama mengapa prestasinya menurun sebesar 50 %, siswa beranggapan bahwa karna pelajaran yang semakin sulit 6,25 %, dengan siswa beranggapan bahwa karna penggunaan media sosial 18,75 %, karna malas belajar 12,5 %, beranggapan bahwa karna situasi covid 6,25 %, dan mengatakan bahwa ia tidak mengetahui alasan mengapa prestasinya menurun sebanyak 6,25 %.

Dari hasil survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 16 siswa yang mengalami prestasi menurun, peneliti melihat adanya hubungan penurunan nilai dengan aktivitas *online* yakni *game online* dan media sosial, dimana lebih banyak yang mengatakan bahwa siswa yang bermain *game online* setelah pulang sekolah sebanyak 62,5 % siswa, dari penelitian tersebut juga mendapatkan bahwa siswa yang menyukai *game online* sekitar 87,5 % siswa dan beranggapan bahwa *game online* merupakan penyebab utama mengapa prestasinya menurun sekitar 50 %.

Dari penelitian terlebih dahulu yaitu Nuhan dan Maria (2016) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang dibuktikan dengan nilai signifikan $0,031 < 0,05$. Hasil analisis diperoleh nilai untuk variabel bermain *game online* bernilai negatif yang menunjukkan bahwa koefisien regresi *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien regresi untuk variabel bermain *game online* bernilai negatif yang menemukan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Di dalam hal yang dinamakan *games* terkandung hal yang namanya *story*, alur cerita yang biasanya terjalin dari berbagai masalah didalamnya yang harus diselesaikan oleh sang anak bila ingin menyelesaikan *game online* yang mengakibatkan Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*.

Berikut ini salah satu wawancara yang dilakukan dengan remaja siswa menggambarkan tentang pengaruh *Game Online*.

“Game Online itu seru banget selain bisa jadi gamer, bisa juga jadi youtuber kak, terus kita juga punya banyak teman online dari berbagai daerah, walaupun Cuma online tapi tetap seru kak apalagi banyak temannya, trus kita juga bisa ikut turnamen gitu kalau menang bisa dapat uang juga loh kak, biasanya kak saya main game online itu dari pulang sekolah sampai malam kak, saya pulang sekolah jam 12 siang kak, memang karna hal itu saya sering mengantuk selama belajar dikelas dan kadang saya jadi malas belajar kak semacam gak fokus gitu kak, pikiran saya kadang main game mulu kak, saya tau game online itu dari kelas 2 smp kak, yang biasanya saya mainkan itu ada tiga yaitu Mobile Legend, Pubg, Free Fire.”

(NM, 11 April 2022)

„Saya sering bermain game online ketika bosan bahkan akhir-akhir sudah menjadi rutinitas yang tidak bisa saya lepaskan kak, game online yang sering saya mainkan adalah game Mobil Legend, memang kebiasaan bermain game sangat berpengaruh pada rutinitas saya, baik dalam belajar atau aktivitas lainnya juga sih kak, bahkan saya jadi malas belajar atau mengerjakan tugas, misalnya itu kak jika waktunya tidak banyak maka saya akan meminta tugas teman lainnya untuk menyelesaikan tugas saya, tentu sangat berpengaruh pada hasil prestasi saya yang menurun dan sering sekali mengganggu konsentrasi saya saat belajar di kelas bahkan saya pernah tidur di kelas, saya mengenal Game online itu sekitar 3 tahun kak..

(DD, 11 April 2022)

Dilihat dari hasil wawancara bahwa NM menggambarkan bahwa *game online* dapat menghasilkan suatu pekerjaan yang menguntungkan pemain *game online*, ia juga memiliki pandangan positif tentang *game online* bahwa dirinya mendapat banyak teman dari berbagai daerah dengan beralasan hal tersebut ia sangat menyukai *game online*. Dilihat dari penjelasannya ia cenderung menyebutkan bahwa penyebab dari prestasinya menurun karna malas belajar ketika pikirannya tidak dapat fokus selama belajar sedangkan DD mengatakan bahwa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luangnya ataupun bosannya yang berujung menjadi rutinitas yang ia sukai, jika dilihat dari penjelasannya penyebab prestasinya menurun karna tidur dikelas, jarang

mengerjakan PR di dalam kelas mereka akan menyontek milik teman siswa lainnya, kemudian tidak ada konsentrasi pada diri siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran, dapat disimpulkan bahwa subjek yang diteliti melakukan penyimpangan terhadap pola perilaku akademis.

Menurut Jinan (2011) bahwa “ siswa yang kecanduan *game online* akan menjadi malas, seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan *game online* saja terjadinya penyimpangan dalam kelas akibat dari kurangnya kontrol yang baik dari siswa. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh siswa tersebut.

Berbagai fakta telah menjelaskan tentang bagaimana pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik remaja. Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.

Berikut ini salah satu wawancara yang dilakukan dengan siswa tentang pandangannya pada *game online* serta wawancara dengan wali kelas tentang pengaruh *game online*.

“saya menyukai bermain game online, karna permainanya sangat menantang dan membuat saya merasa ketagihan, saya bisa bermain game online sampai larut malam bahkan kadang sampai paginya, kebiasaan bermain game online berpengaruh pada prestasi saya di dalam kelas, lebih tepatnya saya jadi malas belajar dan cenderung saya merasa cepat bosan ketika belajar bahkan saya bisa mengantuk di waktu proses belajar, biasanya saya akan meminta teman saya untuk membagi tugas jika saya

tidak sempat mengerjakan tugas, saya sudah bermain game online sekitar 3 tahun lebih.”

(NA, 11 April 2022)

“Kita mengetahui bahwa sekarang ini game online termasuk dalam olahraga E-Sport bahkan ditandingkan dalam skala nasional maupun internasional, namun di samping itu, game online jika dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya, ini jelas akan berdampak negatif pada semua yang memainkannya terutama remaja, ibu rasa pada remaja/pelajar yang dimana ibu lihat bahwa berpengaruh pada prestasi akademik siswa tersebut, mereka cenderung jadi malas belajar dan tidak berkonsentrasi di dalam kelas selama proses belajar berlangsung, di sekolah ini ada banyak siswa yang bermain game online dan hal itu berpengaruh pada hasil belajar mereka walau tidak semua siswa tersebut, sekolah sendiri sudah memberikan upaya untuk penanganan seperti tidak boleh memegang hp selama proses belajar dan memberikan pengarahan tentang dampak negatif dari game online.”

(Ibu Y, 11 April 2022)

Dari wawancara di atas diketahui NA menyukai bermain *game online* karena merupakan tantangan baginya untuk dapat memenangkan *game* tersebut yang berdampak pada dirinya yang merasa ketagihan, ia menyebutkan bahwa dampak prestasinya menurun karena malas belajar dan merasa cepat bosan ketika belajar, sedangkan guru (wali kelas nya) mengatakan bahwa ada sisi positif dan negatif dari *game online* namun bermain *game online* terlalu lama akan berdampak buruk pada siapapun yang memainkannya dan Ibu Y beranggapan bahwa remaja yang bermain *game online* dengan waktu lama akan berdampak buruk terutama turunnya minat belajar dan keinginan siswa dalam belajar yang berpengaruh pada hasil prestasi belajar siswa tersebut.

Hal lain juga diungkapkan oleh beberapa ahli seperti Prof. Dr. Utami Munandar (2004), seorang psikologi, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan *game* ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi

dan melemahnya konsentrasi. Menurut Paul Wilson *hardcore gamer* dapat meluangkan 16-20 jam per hari untuk bermain *game*. Lain telah mendokumentasikan hubungan negatif yang serupa antara jumlah waktu bermain *game* dan prestasi sekolah (Anderson., Gentile., & Buckley. 2001)

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapat oleh peserta didik. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan tanpa suatu usaha baik berupa pengetahuan maupun berupa keterampilan. Prestasi menyatakan hasil yang dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Menurut Djalal (Maulidar, Hambali & Fitriani Nur Aklima, 2019) bahwa “prestasi belajar siswa adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran”. Prestasi adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya

Prestasi akademik menurut Chaplin (2006) menyatakan prestasi akademik menjelaskan bagaimana suatu tingkatan khusus dari kesuksesan karena mempelajari tugas-tugas, atau tingkatan tertentu dari kecakapan/keahlian dalam tugas-tugas sekolah atau akademik. Secara pendidikan atau akademik, prestasi merupakan satu tingkatan khusus perolehan atau hasil keahlian dalam karya akademik dinilai oleh guru-guru, melalui tes-tes yang sudah dilakukan, atau melalui kombinasi kedua hal tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu tingkah laku seseorang, intensitas *game online* sangat berdampak bagi kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Dari pemikiran diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna melihat pengaruh intensi *game online* terhadap prestasi akademik siswa. Untuk itulah peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh Intensi bermain *game online* terhadap prestasi akademik di SMA Gajah Mada Medan “.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya yaitu, Apakah ada pengaruh intensi bermain *game online* terhadap prestasi akademik di SMA Gajah Mada Medan.?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti ialah untuk mengetahui apakah ada tidaknya pengaruh intensi bermain *game online* terhadap prestasi akademik di SMA Gajah Mada Medan.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan pengaruh *game*

online terhadap peserta didik atau yang berkaitan dengan hubungan sosial.

- b) Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya *game online* terhadap prestasi akademik/hasil belajar peserta didik di sekolah. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan aktivitas dalam bermain game online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prestasi Akademik

2.1.1. Pengertian Prestasi Akademik

Prestasi Belajar Menurut Nasution (1996) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotor*, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan apabila belum mampu memenuhi target ketiga kategori tersebut. Pendapat lain dari Chaplin (2006) menyatakan bahwa prestasi akademik adalah suatu tingkatan khusus dari kesuksesan karena mempelajari tugas-tugas, atau tingkatan tertentu dari kecakapan/keahlian dalam tugas-tugas sekolah atau akademik. Secara pendidikan atau akademik, prestasi merupakan satu tingkatan khusus perolehan atau hasil keahlian dalam karya akademik dinilai oleh guru-guru, melalui tes-tes yang sudah dilakukan, atau melalui kombinasi kedua hal tersebut.

Prestasi akademik atau sering disebut sebagai prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan akademik/belajar. Menurut Winkel (1996) prestasi akademik adalah suatu bukti atau fakta keberhasilan belajar atau keahlian seseorang dalam melaksanakan belajarnya selaras dengan bobot yang telah dicapai orang tersebut. Suryabrata (2006) berpendapat prestasi

akademik adalah sebagai hasil belajar terakhir yang dicapai oleh peserta didik dalam jangka waktu yang tertentu, yang mana prestasi akademik biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol tertentu.

Jadi dapat disimpulkan prestasi akademik adalah tingkat keberhasilan seseorang yang di ukur dalam bentuk angka, karena seseorang telah melakukan suatu usaha yang berupa belajar dengan optimal atau sejauh mana seseorang menguasai bahan pelajaran yang diajarkan.

2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Akademik

Setiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun menghambat. Demikian juga yang dialami dalam belajar. Slameto (2015) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, diantaranya:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri faktor-faktor ini terdiri dari :

1. Kecerdasan (*inteligensi*)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar yang di sertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat di tentukan oleh tinggi rendahnya inteligensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh

kemajuan-kemajuan yang berada antara satu anak dengan anak lainnya sehingga anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi dengan dari kawan sebayanya. Oleh karena itu faktor *inteligensi* merupakan salah satu yang tidak boleh abaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari pendapat diatas dapat di ambil kesimpulan tinggi atau tidaknya *inteligensi* seorang siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi anak dalam usaha belajar. *Inteligensi* pada artinya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

2. Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Uzer dan Lilis (dalam Hamdani, 2011) mengatakan bahwa faktor jasmaniah, yaitu panca indra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, befungsinya kelenjer yang membawa kelainan tingkah laku.

3. Sikap

Sikap yaitu kecenderungan untuk bereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka atau tidak suka atau acuh tak

acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

Dalam diri siswa harus ada sikap yang positif (menerima) kepada sesama siswa atau gurunya. Sikap positif ini akan menggerakannya untuk belajar. Adapun siswa yang sikapnya yang negatif (menolak) kepada sesama siswa atau gurunya tidak akan mempunyai kemampuan untuk belajar.

4. Minat

Minat menurut ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, terutama dengan perasaan senang. Dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu.

Menurut Winkel (dalam Hamdani, 2011) mengatakan minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung di bidang itu. Selanjutnya Slameto (dalam Hamdani, 2011) mengemukakan bahwa minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus dan disertai dengan rasa sayang. Adapun Sardiman (dalam Hamdani, 2011) mengatakan minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat

ciri-ciri atau arti sementara situasi, yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa minat sangat berpengaruh besar terhadap minat dalam belajar atau kegiatan.

5. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam artian berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

6. Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik buruknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar hasil yang di dapatkan. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

Persoalan dalam motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula, dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan didikan akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Yang termasuk dari lingkungan sosial yaitu, guru, kepala sekolah, teman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal dan waktu belajar.

Pengaruh lingkungan pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan terhadap individu. Menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011) faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

1. Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan di besarkan. Sebagaimana yang di jelaskan oleh Slameto bahwa, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia.

Hasbullah (dalam Hamdani, 2011) mengatakan keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan anak adalah sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan.

Oleh karena itu orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan keluarga. Adapun sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerja sama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha peningkatan hasil belajar.

2. Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik akan memengaruhi hasil-hasil belajarnya.

3. Lingkungan masyarakat

Disamping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana tempat ia berada.

Kartono (dalam Hamdani, 2011) berpendapat bahwa lingkungan masyarakat dapat menimbulkan kesukaran anak belajar, terutama dengan anak-anak yang sebayanya. Apabila anak-anak yang sebaya merupakan anak-anak yang rajin belajar, anak akan terangsang untuk mengikuti jejak mereka. Dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak karna

dalam pergaulan sehari-hari, seseorang akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya.

2.1.3. Aspek-aspek Prestasi Akademik

Menurut Nasution (1996) prestasi belajar peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yaitu :

1. Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kegiatan berpikir. Aspek ini sangat berkaitan erat dengan tingkat inteligensi (IQ) atau kemampuan berpikir peserta didik. Sejak dahulu aspek kognitif selalu menjadi perhatian utama dalam sistem pendidikan formal. Hal itu dapat dilihat dari metode penilaian pada sekolah-sekolah di negeri kita dewasa ini sangat mengedepankan kesempurnaan pada aspek kognitif.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif adalah aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian pada aspek ini dapat terlihat pada kedisiplinan, sikap hormat pada guru, kepatuhan dan sebagainya. Aspek berkaitan erat dengan kecerdasan emosi (EQ) peserta didik.

3. Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik menurut kamus bahasa Indonesia adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental. Jadi sederhananya aspek ini menunjukkan kemampuan atau keterampilan (*skill*) peserta didik setelah menerima sebuah pengetahuan.

2.2. Intensi bermain game online

2.2.1. Pengertian Intensi Bermain *Game Online*

A. Pengertian Bermain *Game Online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al (dalam Azis, 2011) *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. *Game offline* bisa dimainkan kapan saja tanpa harus terhubung ke internet. Sedangkan *game online* saat dimainkan harus menggunakan jaringan internet. Mengapa orang tertarik memainkan *game online* dibandingkan *game offline*. Terkadang ada *game online* yang konsepnya sama dengan *offline*, namun ada lebih banyak keseruan di versi *online*-nya. Misalnya *game online* lebih banyak *level*, *aksesoris*, lebih banyak lawan main dan lainnya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2010) *game online* adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* merupakan suatu permainan yang terhubung ke dalam suatu jaringan atau server untuk dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja secara kelompok yang dimana para pemainnya beranggapan bahwa kegiatan tersebut menjadi suatu rekreasi atau hiburan.

A. Pengertian Intensi

Fishbein dan Ajzen (dalam Azwar, 2005) mengajukan teori terbentuknya tingkah laku berdasarkan hubungan timbal balik antara keyakinan (*belief*), sikap (*attitude*), dan intensi (*intention*) individu. Dalam pandangan ini keyakinan (*belief*) dikategorikan sebagai aspek kognitif individu yang didalamnya melibatkan pengetahuan, pendapat, dan pandangannya terhadap suatu objek. Sikap (*attitude*) dikategorikan sebagai aspek afektif yang mengacu pada perasaan individu terhadap suatu objek serta evaluasi yang dilakukan. Intensi (*intention*) dikategorikan sebagai aspek konatif atau kecenderungan berperilaku, yang menunjukkan intensi individu dalam bertingkah laku dan bertindak atau *behavioral intention*, saat berhadapan dengan objek.

Ajzen dan Fishbein (dalam Azwar, 2005) mengambil kesimpulan mengenai intensi bahwa individu akan berniat untuk melakukan suatu perilaku jika ia menganggap perilaku tersebut positif, serta jika ia percaya bahwa orang-orang sekitar berpandangan bahwa perilaku tersebut sudah semestinya dilakukan. Berdasarkan *Theory of Reasoned Action* dari Ajzen dan Fishbein (dalam Morinsyah, 2015), sikap positif dapat mengarah kepada melakukan suatu tindakan atau perilaku, sebaliknya sikap negatif akan mengarah kepada menghindari suatu tindakan atau perilaku. Sarwono (2002) juga mengungkapkan bahwa intentitas adalah niat dan semua perilaku yang dilakukan oleh setiap individu pasti dimulai dengan adanya niat. Karena jika tidak niat, maka suatu perilaku tidak akan terlaksana. Dapat disimpulkan bahwa intensi merupakan suatu usaha. Keinginan

atau kecenderungan individu dalam berperilaku yang didasari oleh *belief*, dan sikap yang positif dan negatif *attitude* terhadap suatu objek.

Berdasarkan batasan-batasan dari penjelasan para ahli diatas, intensi bermain *game online* dapat disimpulkan sebagai keinginan atau kecenderungan perilaku individu dalam suatu proses atau kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan sebuah media berbentuk layanan berbasis web atau sistem jaringan yang dapat saling terhubung dengan orang lain.

B. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Pengertian intensitas menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran Intens sesuatu. Azwar (2017) mendefenisikan Intensitas sebagai kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Sedangkan menurut Kartono dan Gulo (2003), intensitas berasal dari kata "*intensity*" yang berarti besar atau kekuatan tingkah laku, jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera, ukuran fisik dari energi atau data indera. Intensitas dapat disimpulkan sebagai frekuensi atau seberapa sering suatu kegiatan atau perilaku dilakukan (Chaplin, 2008). Jadi intensitas bermain game online adalah seberapa sering (tingkatan waktu penggunaan dalam satuan jam baik durasi maupun frekuensinya) dalam bermain game online dengan alat teknologi yang menggunakan internet.

2.2.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensi bermain *Game Online*

Teori Ajzen & Fishbein (2005) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi Intensi. Intensi dalam penelitian ini adalah Intensi Bermain *Game Online*. Berikut faktor-faktornya :

1. *Attitude Toward Behavior* (Sikap terhadap Perilaku)

Ajzen (2005) mengemukakan bahwa sikap terhadap perilaku ini ditentukan oleh keyakinan yang diperoleh mengenai konsekuensi dari suatu perilaku atau disebut *juga behavioral beliefs*. *Belief* berkaitan dengan penilaian-penilaian subjektif seseorang terhadap dunia sekitarnya, pemahaman mengenai diri dan lingkungannya. Bagaimana cara mengetahui *belief*, dalam teori perilaku direncanakan ini, Ajzen menyatakan bahwa *belief* dapat diungkapkan dengan cara menghubungkan suatu perilaku yang akan kita prediksi dengan berbagai manfaat atau kerugian yang mungkin diperoleh apabila kita melakukan atau tidak melakukan perilaku itu. Keyakinan ini dapat memperkuat sikap terhadap perilaku berdasarkan evaluasi dari data yang diperoleh bahwa perilaku itu dapat memberikan keuntungan bagi pelakunya. Jadi semakin besar keuntungan yang diperoleh dari melakukan perilaku, maka semakin besar keinginan orang tersebut untuk melakukan perilaku yang dimaksud, begitu pula sebaliknya Crano,D, & Pristin (dalam Setyorini,2018).

2. *Subjective Norm* (Norma Subjektif)

Norma subjektif adalah perasaan atau dugaan-dugaan seseorang terhadap harapan-harapan dari orang-orang yang ada di dalam kehidupannya tentang dilakukan atau tidak dilakukannya perilaku tertentu, karena perasaan ini

sifatnya subjektif maka dimensi ini disebut norma subjektif (*subjective norm*). Hubungan sikap terhadap perilaku sangat menentukan, maka norma subjektif juga dipengaruhi oleh keyakinan, bedanya adalah apabila hubungan sikap terhadap perilaku merupakan fungsi dari keyakinan terhadap perilaku yang akan dilakukan (*behavioral belief*) maka norma subjektif adalah fungsi dari keyakinan seseorang yang diperoleh atas pandangan orang-orang lain yang berhubungan dengannya (*normative belief*).

3. *Perceived behavioral control* (Persepsi kontrol perilaku)

Persepsi kontrol perilaku atau disebut juga dengan kontrol perilaku adalah perasaan seseorang mengenai mudah atau sulitnya mewujudkan suatu perilaku tertentu, (Ajzen, 2005). Dalam teori perilaku direncanakan, Ajzen (2005) mengemukakan bahwa persepsi kontrol ditentukan oleh keyakinan individu mengenai ketersediaan sumber daya berupa peralatan, kompatibilitas, kompetensi dan kesempatan (*control belief strength*) yang mendukung atau menghambat perilaku yang akan di prediksi dan besarnya peran dan sumber daya tersebut (*Power of control factor*) dalam mewujudkan perilaku tersebut.

2.2.3. Aspek-aspek intensi Bermain Game Online

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) intensi memiliki empat aspek, yaitu :

1. Perilaku (*behavior*), yaitu perilaku spesifik yang nantinya akan diwujudkan.

Pada konteks intensi penggunaan dalam penelitian ini adalah perilaku bermain game online.

2. Sasaran (*target*), yaitu objek yang menjadi sasaran perilaku. Objek yang menjadi sasaran dari perilaku spesifik dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu

orang atau objek tertentu (*particular object*), sekelompok orang atau objek (*a class of object*), dan orang atau objek pada umumnya (*any object*)

3. Situasi (*situation*), yaitu situasi atau tempat yang mendukung untuk dilakukannya suatu perilaku (bagaimana dan dimana perilaku itu akan diwujudkan)
4. Waktu (*time*) yaitu waktu terjadinya perilaku yang meliputi waktu tertentu, dalam satu periode atau tidak terbatas misalnya waktu yang spesifik (hari tertentu, tanggal tertentu, jam tertentu), periode tertentu (bulan tertentu) dan waktu yang tidak terbatas (waktu yang akan datang)..

2.3. Hasil Penelitian terlebih dahulu

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian penulis, ditemukan penelitian yang relevan yaitu penelitian Nira & Ramadhani (2021) dengan judul Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap Prokrastinasi akademik Mahasiswa hasil menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* pada mahasiswa mempengaruhi mereka melakukan Prokrastinasi akademik antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik. Semakin sering bermain *game online* maka akan semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang berdampak pada penundaan tugas akademik, karena mahasiswa yang sering bermain *game online* akan lebih sulit mengontrol dirinya dalam menghentikan permainan yang sedang ia mainkan, sehingga mereka terus menikmati permainan dengan sengaja menunda tugas untuk menyelesaikan tugas akhir mereka.

Penelitian juga sejalan dengan penelitian Cabrillos, Gapasin, Jeremy, Vivencio & Calixto dengan judul *Examining the Effects on Online Games on the Academic Perfomance Of BPED Students of Sultan Kudarat State University, Philippines* (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti jelas bahwa Kinerja Akademik siswa terpengaruh ketika mereka bermain *game online*. Ini mempengaruhi kinerja akademik mereka dalam hal kehadiran, partisipasi lisan, dan tugas kinerja. Kesimpulannya, dengan hasil tersebut, kinerja akademik responden dalam hal kehadiran paling berpengaruh.

Peneliti ini juga sejalan dengan Anwar dan Winingsih (2019) dengan judul pengaruh kecanduaan *game online* terhadap prestasi akademik siswa sekolah menengah pertama negeri 5 Banjar dimana Pandemi Covid-19 hasil menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat negatif, dengan ini maka dapat dikatakan kenaikan pada variabel kecanduan *game online* akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi akademik. siswa mengalami kecanduan saat memainkannya serta cenderung siswa lebih memilih memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game dari pada belajar atau sekedar mengerjakan pekerjaan rumah. Selain itu, motivasi belajar siswa berkurang disebabkan *game online* bersifat distraktor.

Penelitian juga sejalan dengan penelitian *Self Control on the Effect of Online Games For Students Academic Achievement* (2020) dengan hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pengendalian diri dengan prestasi belajar pada siswa SMA yang memiliki frekuensi bermain *game* yang tinggi.

Yang dimana siswa yang tidak dapat mengendalikan diri untuk bermain *game* akan berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian terlebih dahulu penelitian Mahfuz, Bahsianor, & Arafa dengan judul Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar Mahadrsah Ibtidaiyah negeri 1 hulu sungai selatan (2020) hasil menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di MIN 1 Hulu Sungai Selatan yang dimana kecenderungan memainkan *game online* dapat menurunkan suatu hasil belajar siswa-siswi MIN 1 HSS seperti nilai ulangan harian dengan nilai rata-rata 45-50. Bukan hanya hasil belajar yang menurun, kesehatan siswa sendiri pun menjadi down atau menurun. Seperti mata yang selalu menatap layar komputer, duduk hingga berjam-jam lamanya dan lain sebagainya.

Penelitian juga sejalan dengan penelitian penelitian Husna, Jamin & Juliandi dengan judul *the Effect o Games On Elementary School Student Achievement in Aceh* (2022) yang dimana hasil menunjukkan bahwa bermain *game online* sedikit mempengaruhi perolehan nilai mereka di sekolah karena bermain dalam waktu yang lama dapat mengurangi kemampuan anak untuk fokus pada kegiatan akademik.

2.4. Kerangka Teori Pengaruh Intensi Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik siswa

Pada era *mileneal* saat ini, remaja akan disuguhkan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya. Remaja saat ini dapat disebut generasi post millenials

(Oblinger & Oblinger, 2005). Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi. Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Salah satunya *game online* yang merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game* (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009), sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar.

Dalam bermain *game online* para pemain *game* harus mampu mengatur dirinya sendiri dalam bermain *game online*, karena dikhawatirkan para pemain *game online* ini akan cenderung berlebihan atau mengarah pada kecanduan. Didukung menurut Weinstein (2010) bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Fenomena perilaku dalam penelitian ini adalah intensi bermain *game online*, intensi bermain *game online* adalah keinginan atau kecenderungan perilaku individu untuk bermain *game online* dengan menggunakan internet atau alat teknologi yang terhubung dengan internet. Berdasarkan *Theory of Reasoned Action* dari Ajzen dan Fishbein (dalam

Morinsyah, 2015), sikap positif dapat mengarah kepada melakukan suatu tindakan atau perilaku, sebaliknya sikap negatif akan mengarah kepada menghindari suatu tindakan atau perilaku.

Fenomena bermain *game online* yang tidak tepat pada dasarnya bisa dihindari dengan mekanisme yang dapat membantu, mengatur dan mengarahkan perilaku yaitu kontrol diri, oleh karena itu agar terhindarnya bermain *game online* yang berlebihan harus memiliki kontrol kemauan sendiri secara penuh untuk memahami apa yang lebih penting untuk dikerjakan. Hal ini diperkuat Penelitian yang dilakukan Gentile et al. (2017) mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki media elektronik di kamar tidur lebih cenderung menggunakannya untuk bermain *game* daripada membaca buku. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Semakin sering bermain *game online* maka akan semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang berdampak pada penundaan tugas, karena siswa yang sering bermain *game online* akan menunda tugasnya, sehingga mereka terus menikmati permainan dan sulit untuk memahami pelajaran yang dimana hal itu akan berdampak pada turunnya prestasi akademik siswa. Hal ini didukung oleh Shin (2004) menyatakan kecenderungan siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih meluangkan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu.

Nasution (1996) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotor*, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan apabila belum mampu memenuhi target ketiga kategori tersebut. Pendapat lain Menurut Chaplin (2006) menyatakan prestasi akademik menjelaskan bagaimana suatu tingkatan khusus dari kesuksesan karena mempelajari tugas-tugas, atau tingkatan tertentu dari kecakapan/keahlian dalam tugas-tugas sekolah atau akademik.

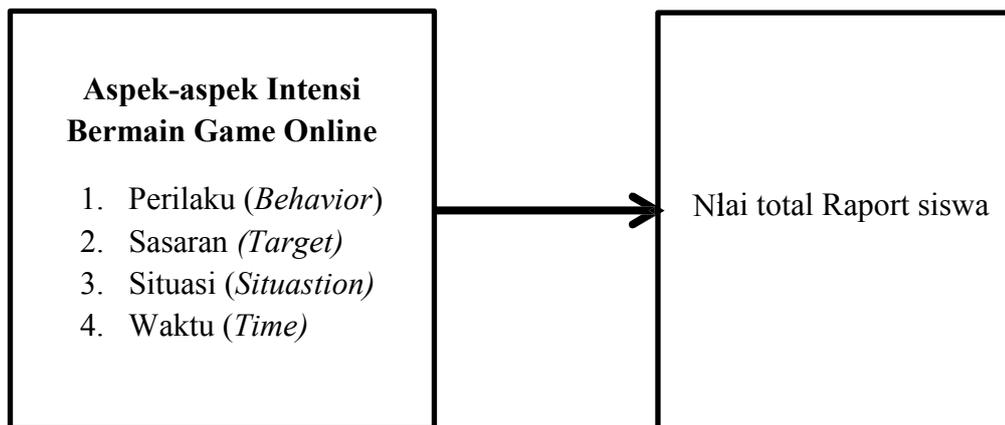
Dalam dunia pendidikan prestasi akademik merupakan hal yang sangat penting dan menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran, keberhasilan dalam proses belajar mengajar ini dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. yang dimana dalam proses belajar dilihat dari perilaku serta tindakan siswa tersebut untuk mencapai tolak ukur untuk mendapatkan prestasi akademik yang diharapkan. Hal ini terjadi dengan adanya usaha dan belajar dengan giat untuk mencapai prestasi tersebut, begitu juga terhadap bermain *game online*, intensi bermain *game online* dapat menjadi baik ketika siswa dapat mengatur bermain *game online* kearah yang positif dari pada mendominasi kearah yang negatif.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Nira & Ramadhani (2021) dengan judul Pengaruh intensitas Bermain *game online* terhadap Prokrastinasi akademik Mahasiswa hasil menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* pada mahasiswa mempengaruhi mereka melakukan Prokrastinasi akademik antara

intensitas bermain *game online* dengan Prokrastinasi akademik. Semakin sering bermain *game online* maka akan semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang berdampak pada penundaan tugas akademik, karena mahasiswa yang sering bermain *game online* akan lebih sulit mengontrol dirinya dalam menghentikan permainan yang sedang ia mainkan, sehingga mereka terus menikmati permainan dengan sengaja menunda tugas untuk menyelesaikan tugas akhir mereka.

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat adakah pengaruh intensi bermain *game online* terhadap prestasi akademik siswa, menyampaikan bahwa intensi bermain *game online* akan mempengaruhi prestasi siswa. Berikut digambarkan alur kerangka konseptual penelitian sebagai berikut :

Bagan 2.1. Pengaruh Intensi Bermain *Game Online* terhadap Prestasi Akademik.



2.5. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh Intensi bermain *game online* terhadap Prestasi Akademik di SMA Gajah Mada Medan

Ho : Tidak Ada pengaruh Intensi bermain *game online* terhadap Prestasi Akademik di SMA Gajah Mada Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010) variabel penelitian adalah objek penelitian atau hal yang menjadi perhatian suatu titik perhatian suatu penelitian. Variabel didefinisikan sebagai segala sesuatu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2012). Variabel juga merupakan sebagai konsep yang mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif atau secara kualitatif (Azwar, 2011). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Variabel Bebas (X) : Intensi Bermain *Game Online*

Variabel Terikat (Y) : Prestasi Akademik

3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.2.1. Prestasi Akademik

Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Variabel Prestasi belajar diukur melalui nilai raport siswa pada semester terakhir/semester genap. Nilai raport dilihat dari hasil pengolahan dari nilai ulangan harian (UH), nilai tugas (tugas bisa berupa PR, laporan pengamatan, kerja kelompok, dll), nilai ulangan tengah semester (UTS), dan nilai ulangan kenaikan kelas (UKK).

3.2.2. Intensi Bermain *Game Online*

Intensi bermain *game online* adalah adanya keinginan atau kecenderungan perilaku untuk bermain game online dengan adanya perilaku, sasaran, situasi yang mendukung dan adanya evaluasi pemanfaatan waktu bermain *game online*.

Dalam penelitian ini intensi bermain *game online* akan diukur dengan skala oleh Fishbein dan Ajzen (1975) yang terdiri dari 4 aspek yaitu *Behavior* (perilaku) sasaran (target), *Situation* (situasi), dan *time* (waktu).

3.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah SMA Swasta Gajah Mada di Kota Medan.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya yang meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMA Swasta Gajah Mada Medan yang berjumlah 142 orang.

3.4.2. Sampel

Menurut Arikunto (2006) sampel adalah sebagian atau populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non random sampling dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menyesuaikan diri berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu (disengaja).

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang dilihat dengan menggunakan tabel penentuan sampel yang dikembangkan oleh *Isaac dan Michael* dengan tingkat kesalahan 5%. Adapun pedoman tersebut peneliti gunakan dalam menentukan jumlah sampel populasi yang besar. Maka jumlah sampel yang digunakan berdasarkan tabel adalah sebanyak 100 orang. Jumlah ini diharapkan dapat mewakili karakteristik dan sifat-sifat populasi.

TABEL PENENTUAN JUMLAH SAMPEL ISAAC DAN MICHAEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	153	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	648	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	653	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Propportionate stratified random sampling*. *Proportionate stratified random sampling* (Sekaran, 2006). dilakukan dengan mengumpulkan data jumlah siswa dari masing-masing bagian yang kemudian ditentukan jumlah sampel yang dibutuhkan untuk masing-masing bagian.

Tabel 3. 1 Jumlah siswa di SMA Swasta Gajah Mada Medan

No	Kelas	Populasi	Sampel
1	X	37	26
2	XI	52	37
3	XII	53	37
Jumlah		142	100

3.5. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala psikologi, dimana responden diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (X). Skala psikologi merupakan suatu prosedur pengambilan data yang mengungkapkan konstruk atau konsep psikologi yang menggambarkan aspek kepribadian individu (Azwar, 2008). Skala psikologi yang digunakan adalah skala Prestasi Akademik dan skala Intensi bermain *game online*.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan menggunakan model skala *Likert*. Skala *Likert* terdiri dari 4 alternatif pilihan, yakni sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun kriteria penilaiannya bergerak dari 4321 untuk jawaban yang *Favorable* dan 1234 untuk jawaban *Unfavorable*.

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Pilihan Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

3.5.1. Skala Intensi Bermain *Game Online*

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yaitu skala intensi bermain *game online* yang disusun berdasarkan aspek-aspek intensi bermain *game online* oleh Fishbein dan Ajzen (1975) yang terdiri dari 4 aspek yaitu *behavior* (perilaku), *target* (Sasaran), *situation* (situasi), *time* (waktu). Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat blue print dan kemudian dioperasionalkan dalam bentuk item-item pernyataan. Untuk masing-masing pernyataan disediakan 4 *alternative* jawaban yang menunjukkan sikap sangat setuju (SS), setuju (S), Tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Distribusi skor jawaban responden dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3.3. Kriteria Penilaian skala Likert “Intensi Bermain *Game Online*”

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

3.5.2. Prestasi Akademik

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan nilai raport, sebagai bukti keberhasilan studi siswa mengacu pada Purwadarminto (dalam Ratnawati, 1996) yang dimaksud prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi akademik itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah. Semakin tinggi nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki prestasi akademik yang tinggi. Begitu juga sebaliknya semakin rendah nilai yang didapat maka siswa tersebut memiliki nilai prestasi yang rendah.

3.6. Pelaksanaan Penelitian

3.6.1. Persiapan penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan ijin dari pihak instansi tempat peneliti ingin melakukan penelitian. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik wawancara, Observasi, dan juga menggunakan metode penyebaran survey supaya lebih dapat memastikan data secara kuantitatif, kegiatan pengambilan data subjek

dilakukan pada tanggal 3 Juni 2022 di SMA Gajah Mada Medan dengan jumlah subjek 100 siswa. Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan GoogleForm pada SMA gajah Mada Medan.

3.6.2. Pembuatan alat ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yang disusun sendiri oleh peneliti dengan bantuan dan arahan dosen pembimbing. Skala Intensi bermain *game online*, penyusunan skala dilakukan dengan membuat blue print dengan membuat blueprint dan kemudian dioperasikan dalam bentuk item-item berdasarkan dengan aspek-aspek Intensi bermain game online fishbein dan Ajzen (1975) memiliki 4 aspek yaitu : perilaku, sasaran, situasi, dan waktu. Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat blueprint kemudian dioperasionalkan dalam bentuk-bentuk pernyataan. Skala intensi bermain *game online* atas 40 item. Item-item pernyataan tersebut disusun menjadi instrumen uji coba.

Tabel 3.4. Sebaran Uji coba skala Intensi bermain *game online*

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Perilaku (Behavior)	Perilaku dalam bermain <i>game online</i> yang akan diwujudkan	1,3,5,7	2,4,6	7
2	Sasaran (Target)	Tujuan dalam bermain <i>game online</i>	9,11,13	8,10,12	6
3	Situasi	Keadaan/tempat	15,17,19,21,23,25	14,16,18,20	10

	(situasi)	yang mendukung untuk bermain <i>game online</i> .			
		Perasaan/kondisi yang di alami dalam bermain <i>game online</i>	27,29,31,33	22,24,26	7
4	Waktu (Time)	Waktu tertentu dalam bermain <i>game online</i>	35,37,38,39,40	28,30,32,34,36	10
Jumlah			22	18	40

3.6.3. Uji coba Alat Ukur

Setelah alat ukur disusun, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba alat ukur. Uji coba alat ukur dilakukan untuk menguji apakah validitas dan reabilitas alat ukur yang dilakukan dalam penelitian nantinya peneliti akan melakukan uji coba alat ukur pada siswa SMA Gajah Mada Medan sebanyak 38 orang. Penelitian ini diteliti dengan memberikan skala secara online dalam bentuk googleform kepada subjek.

Setelah peneliti melakukan uji coba alat ukur, hasil uji coba tersebut dianalisis untuk dapat mengetahui validitas dan reabilitasnya melalui SPSS 21.0 *for windows*. Berdasarkan estimasi uji daya beda item diperoleh nilai korelasi item item intensi bermain *game online* yang dimulai dari angka 0,890 sampai 0,920 sehingga ditemukan sebanyak item yang gugur sedangkan item yang sah sebanyak 30.

Setelah diketahui melalui analisis item dalam masing masing variabel maka kemudian peneliti Menyusun item item yang menjadi alat

ukur yang disajikan dalam skala penelitian yang terdiri dari 30 skala intensi bermain *game online*.

3.6.4. Revisi Alat Ukur

Skala psikologi yang telah terkumpul kemudian diperiksa peneliti dari 38 subjek uji coba seluruhnya memenuhi persyaratan dan seluruh skala psikologi terisi lengkap. Peneliti melakukan skoring tiap skala psikologi yang telah terisi kemudian membuat tabulasi untuk dihitung secara statistik untuk mengetahui validitas tiap item dan reabilitas skala yang dibuat berikut ini adalah table distribusi item item skala penelitian setelah uji coba.

Tabel 3.5. Sebaran Item Penelitian Skala Intensi Bermain *game online* setelah Uji coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			favorable	Unfavorable	
1	Perilaku (Behavior)	Perilaku dalam bermain <i>game online</i> yang akan diwujudkan	1,3,5,7	4,6	6
2	Sasaran (Target)	Tujuan dalam bermain <i>game online</i>	9,11,13	12	4
3	Situasi (situasi)	Keadaan/tempat yang mendukung untuk bermain <i>game online</i> .	15,17,21,25	14,16,18,20	8
		Perasaan/kondisi yang di alami dalam bermain <i>game online</i>	27,29,31,33	22,24,26	7
4	Waktu (Time)	Waktu tertentu dalam bermain <i>game online</i>	37,38,39	28,30	5
Jumlah			18	12	30

3.6.5. Hasil setelah Uji Coba

Setelah melakukan uji coba maka peneliti melakukan analisis pada variabel dengan melihat item-item, hasil yang didapatkan yaitu pada variabel ditemukan terdapat 10 item yang gugur, sehingga dari 40 item yang dibuat hanyat tersisa 30 item yang digunakan dalam penelitian.

3.7. Analisis Data

Analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis Kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.

3.7.1. Uji Asumsi

Uji Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian ini berdistribusi berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas untuk data kedua variabel diperoleh dari nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* (K-S-Z), apabila nilainya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa distribusi data normal. Untuk melakukan uji ini, peneliti menggunakan program SPSS 21.0 *for window*.

b. Uji Linieritas

Uji Linieritas yaitu pengujian garis regresi antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh Intensi bermain *game online* terhadap Prestasi Akademik mengikuti garis linier atau tidak, Syarat dikatakan memiliki hubungan

yang linear yaitu ketika dua variabel memiliki nilai p yang lebih kecil dari nilai 0,05. Uji linearitas dilakukan dengan memakai program SPSS 21.0 *for windows*.

3.7.2. Uji Hipotesa

Uji Hipotesa yang digunakan dalam penelitian ini adalah *regresi linier* sederhana dengan menggunakan bantuan dari *software* SPSS versi 21.0 *for windows*. Analisis data bertujuan untuk melihat “Pengaruh Intensi Bermain *game online* terhadap Prestasi Akademik” kemudian, peneliti menganalisis data dengan menggunakan teknik *regresi linier* sederhana. Teknik ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh Intensi bermain *game online* terhadap Prestasi Akademik.