

BAB 2

TINJAUAN TEORI

Tinjauan teori dalam bab ini terdiri dari pembahasan mengenai teori kecanduan, *game online*, anak usia sekolah dan teori prestasi belajar.

2.1 *Game Online*

2.1.1 Definisi *Game Online*

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

2.1.2 Jenis *Game Online*

Jenis-jenis *game online* menurut fiutami (dalam Kusumadewi, 2009) dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS).

2.1.2.1 *Massively Multipalyer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Massively Multipalyer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seseorang

pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Seal Online*, *Ran Online*, *Audition Ayo Dance*, *Risk Your Life* (Chandra, 2006).

Permainan MMORPG memiliki desain *game* yang kompetitif dan kooperatif yang membuat pemain kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan-permainan tersebut yang terdiri atas *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism* dan *achievement* (Yee, 2006).

- a. *Relationship*, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.

d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata.

e. *Achievement*, didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.

2.1.2.2 *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan *real time strategy (RTS)* dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command and Conqueror* (1995), *War Craft*, *SimCity* (1999), dan lain-lain.

2.1.2.3 *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut permaiann petarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter strike (CS)*. *Counter strike* merupakan permainan yang terkenal di indonesia kareana permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak serta dapat memompa adrenalin pemain.

2.2 Anak Usia Sekolah

2.2.1 Definisi Anak Usia Sekolah

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Banyak ahli menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, di mana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya (Gunarsa, 2006).

Menurut Wong (2008), anak sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

2.2.2 Karakteristik

Anak sekolah merupakan golongan yang mempunyai karakteristik mulai mencoba mengembangkan kemandirian dan menentukan batasan-batasan norma. Disinilah variasi individu mulai lebih mudah dikenali seperti pertumbuhan dan perkembangannya, pola aktivitas, kebutuhan zat gizi, perkembangan kepribadian, serta asupan makanan (Yatim, 2005). Ada beberapa karakteristik lain anak usia ini adalah sebagai berikut :

- Anak banyak menghabiskan waktu di luar rumah.
- Aktivitas fisik anak semakin meningkat.
- Pada usia ini anak akan mencari jati dirinya.

Anak akan banyak berada di luar rumah untuk jangka waktu antara 4-5 jam. Aktivitas fisik anak semakin meningkat seperti pergi dan pulang sekolah, bermain dengan teman, akan meningkatkan kebutuhan energi. Apabila anak tidak memperoleh energi sesuai kebutuhannya maka akan terjadi pengambilan cadangan lemak untuk memenuhi kebutuhan energi, sehingga anak menjadi lebih kurus dari sebelumnya (Khomsan, 2010).

Pada usia sekolah dasar anak akan mencari jati dirinya dan akan sangat mudah terpengaruh lingkungan sekitarnya, terutama teman sebaya yang pengaruhnya sangat kuat seperti anak akan merubah perilaku dan kebiasaan temannya, termasuk perubahan kebiasaan makan. Peranan orang tua sangat penting dalam mengatur aktivitas anaknya sehari misalnya pola makan, waktu tidur, dan aktivitas bermain anak (Moehyi 1996).

2.3 Kecanduan *Game Online*

Definisi kecanduan adalah suatu kelekatan yang kompleks, progresif dan berbahaya terhadap zat psikoaktif (alkohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, dan judi). Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya tersebut. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol dapat mengakibatkan individu menjadi lalai terhadap kegiatan lain.

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Perilaku kecanduan *game online* dapat

disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* dipasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Kecanduan permainan ini dapat digolongkan dalam beberapa kategori yakni:

1. Kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidak mampuan untuk mengontrol).
2. Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak yang negatif.

2.3.1 Fisiologi Kecanduan

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Freeman, 2008). Secara patologi kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *game online* atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, *chatting*, mengakses informasi serta aplikasi lain. Kecanduan internet menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi belajar, pekerjaan, kondisi keuangan, dan kehidupan sosial.

Penelitian Koepf 1999 (Green & Bavelier, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggungjawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamin. Dopamin merupakan suatu stimulan

neurotransmitter yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004). Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang mengendalikan sistem saraf otonom. Senyawa neurokimiaawi yang berada di celah sinaptik terdapat diantaranya ujung satu sel saraf (neuron) dengan ujung sel saraf yang lain. Dopamin yang dikeluarkan kecelah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-reseptor dopamin pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamin yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin menurun, maka sirkuit otak yang didukung *neurotransmitter* lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai *respons* kenikmatan lagi.

Terdapat empat komponen kecanduan *game online*, yakni *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions* (Lee, 2011). *Excessive use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Tolerance merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk

memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

Withdrawal symptoms adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Komponen *negative repercussion* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobby dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

2.3.2 Indikator *Game Online Addiction*

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan (Young, 1996). Kecanduan pemain terhadap *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatan yang lain dan berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan bermain *game online* menurut Young (1996: Gaol, 2012). adalah sebagai berikut.

- a. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya).

- b. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.
- c. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil.
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*.
- e. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
- f. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
- g. Berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan *game online*.
- h. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi *Game Online Addiction*

Faktor-faktor yang memengaruhi:

- a. *Gender*

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah kecanduan *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game* elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanuel, 2009).

- b. Kondisi psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

c. Jenis *game online*

Game merupakan tempat di mana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stres tipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosialisasi bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

2.3.4 Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Anak Usia Sekolah

Game adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. *Game* seringkali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih. Anak-anak prasekolah mungkin mulai berpartisipasi dalam permainan *game* sosial yang memiliki aturan sederhana tentang giliran dan sifat timbal balik. Namun *game* memiliki peran yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar. Dalam

satu studi, jumlah terjadinya permainan *game* yang paling tinggi terjadi di antara usia 10 dan 12 tahun (Eiferman, 1971). Setelah usia 12, popularitas *game* menurun (Bergen, 1988). (Santrock, 2007 : 220)

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh kepada para pemainnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan, pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orangtua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan diantara mereka.

Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi dapat diartikan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para pemainnya. Dampak *game* menurut Aqila (2012: 40) adalah melatih ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kinerja otak apabila tidak dilakukan secara berlebihan, membuat orang pintar, meningkatkan kemampuan membaca, guru bantu anak autis.

Dampak negatif yang ditimbulkan *game online* bagi anak-anak sekolah adalah merusak mata dan menimbulkan kelelahan, membuat anak malas belajar, mengajarkan kekerasan, beresiko kecanduan dan ketergantungan, perilaku menyimpang, pribadi yang kaku, pemaarah dan pengkhayal.

2.4 Prestasi Belajar

Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya dengan hasil yang menyenangkan hati dan

diperoleh dengan keuletan kerja. Kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, sosial, seni, politik, budaya dan lain-lain. Prestasi yang pernah diraih oleh seseorang akan menumbuhkan suatu semangat baru untuk menjalani aktifitas (Potter & Perry, 2006).

Prestasi belajar adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi belajar merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar (Sobur, 2006).

2.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan di lingkungan suatu lembaga pendidikan. Prestasi belajar tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi belajar yang diperoleh. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri atas faktor internal dan eksternal belajar (Syah, 2002). Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut.

a. Kemampuan Intelektual

Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih kesuksesan.

b. Minat

Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi pembelajaran. Pencapaian prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh minat individu. Misalnya adalah individu yang sangat tertarik dan menaruh minat dengan mata kuliah keperawatan jiwa. Individu tersebut akan memusatkan perhatiannya dan akan belajar lebih giat dan pada akhirnya individu tersebut akan mencapai prestasi yang memuaskan juga.

c. Bakat Khusus

Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi belajar individu di masa mendatang. Prestasi yang diraih individu tersebut akan merefleksikan bakat individu tersebut (Gage & Berliner, 1991: kusumaatmaja, 2002).

d. Motivasi untuk berprestasi

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu

(Potter & Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, semakin tinggi motivasi individu maka semakin cepat juga kesuksesan yang hendak dicapai.

e. Sikap

Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian pula sebaliknya, individu yang memiliki sikap negatif terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.

f. Kondisi fisik dan mental

Prestasi belajar individu dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental. Kondisi fisik yang kurang sehat akan mempengaruhi proses berfikir individu dan mengakibatkan penurunan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi mental yang mempengaruhi prestasi belajar individu dapat berupa kestabilan jiwa dan keadaan emosional. Kestabilan dan keadaan emosional dapat mengganggu konsentrasi individu ketika belajar maupun ujian sekolah.

g. Kemandirian

Kemandirian adalah suatu pengalaman untuk mengatur tingkah laku, mengambil inisiatif, menyeleksi dan mengarahkan keputusan untuk

menentukan tujuan hidup tanpa pengaruh orang tua maupun norma kelompok.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini terdiri atas faktor lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan faktor situasional.

a. Lingkungan sekolah

Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sekolah. Proses pembelajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana, efektivitas mengajar guru, kurikulum pengajaran dan interaksi guru terhadap siswa. Prestasi belajar siswa dapat tercapai bila lingkungan sekolah juga berperan dalam meningkatkan prestasi, misalnya menyelenggarakan lomba siswa berprestasi.

b. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar khususnya orang tua. Pola asuh, keadaan sosial ekonomi dan sosial kultural menentukan keberhasilan individu. Apabila keluarga mendorong dan membimbing terhadap aktivitas belajar anak, maka anak akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

c. Lingkungan situasional

Faktor-faktor yang termasuk didalamnya adalah keadaan sosial budaya, keadaan negara dan politik ekonomi. Keadaan-keadaan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh faktor sosial budaya yang mempengaruhi prestasi belajar adalah pergaulan dengan teman sebaya.

Keadaan negara yang mempengaruhi prestasi adalah bencana banjir, kebakaran dan lain-lain. Contoh faktor politik ekonomi yang mempengaruhi prestasi belajar adalah keadaan krisis ekonomi.

2.4.2 Pengukuran Prestasi Belajar Di Sekolah

Prestasi belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru. Dalam pelaksanaannya seorang guru dapat menggunakan ulangan harian, pemberian tugas, dan ulangan umum. Supaya lebih jelas mengenai alat evaluasi tersebut maka dijelaskan sebagai berikut:

1) Teknik Tes

Teknik tes adalah suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006: 150). Adapun wujud tes ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- a) Tes diagnosis yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.
- b) Tes formatif adalah tes yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu. Dalam kedudukan seperti ini tes formatif dapat juga dipandang sebagai tes diagnostik pada akhir pelajaran.
- c) Tes sumatif adalah tes yang dilaksanakan berakhirnya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar. Dalam

pengalaman di sekolah tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian, dan sumatif dapat disamakan ulangan umum setiap akhir caturwulan (Suharsimi Arikunto, 2009: 33).

2) Teknik Non Tes

Teknik non tes adalah sekumpulan pertanyaan yang jawabannya tidak memiliki nilai benar atau salah sehingga semua jawaban responden bisa diterima dan mendapatkan skor.

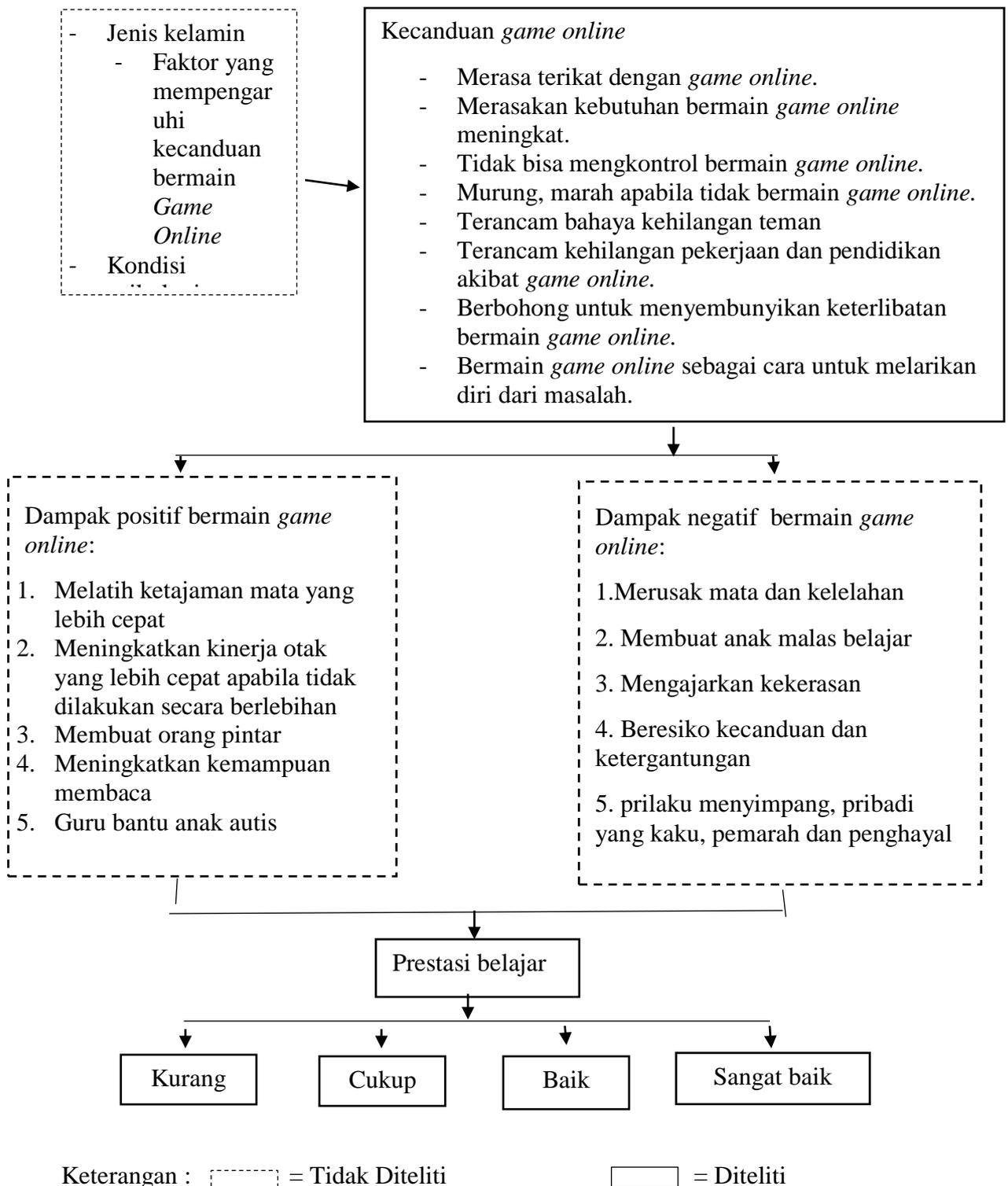
- a) Kuesioner (*questioner*) merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.
- b) Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.
- c) Pengamatan/Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengamati langsung menggunakan alat indra serta mencatat hasil pengamatan secara sistematis.
- d) Skala bertingkat (*rating scale*) merupakan suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala.
- e) Dokumentasi merupakan tulisan yang dapat dijadikan sumber informasi. Metode dokumentasi dapat dilaksanakan dengan pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya dan *check-list* (Suharsimi Arikunto, 2006: 151).

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu dapat menggunakan beberapa

cara sesuai dengan apa yang kita kehendaki. Melalui beberapa cara pengukuran prestasi belajar tersebut, dapat diketahui keberhasilan siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru.

2.5 Kerangka konsep

Kerangka konsep dalam penelitian ini menjelaskan hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V sekolah dasar tanah kali kedinding 1 surabaya. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* dan variabel *dependent* adalah prestasi belajar sebagai mana tergambar pada skema berikut ini.



Gambar 2.5 kerangka konsep hubungan antara prestasi belajar dan kecanduan bermain *game online*

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah kecanduan bermain *game online*. Kecanduan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama. Kecanduan *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni *gender*, aspek bermain, dan jenis *game*. Faktor jenis kelamin dalam penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan. Faktor aspek bermain adalah alasan individu untuk bermain *game online*. Sedangkan faktor jenis *game* adalah jenis permainan yang sering dimainkan pemain dan yang membuat pemain kecanduan bermain *game online*.

2.6 Hipotesis Penelitian

Pernyataan yang merupakan hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.