HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN HASIL BELAJAR SISWA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)

OLEH;

MUHAMMAD ADIL FAUZAN
18033/2010

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2015

PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Korelasional di SMA Adabiah 2 Padang)

Nama	**: Muhammad Adil Fauzan**
NIM	**: 18033/2010**
Jurusan	**: Bimbingan dan Konseling**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, Februari 2015

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Prof. Dr. Nevivarni S., M.S.	**Dra. Yulidar Ibrahim., M.Pd., Kons.**
NIP. 19551109 198103 2 003	**NIP. 19550805 198103 2 002**

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	**: Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa (Studi Korelasional di SMA Adabiah 2 Padang)**
Nama	**: Muhammad Adil Fauzan**
NIM	**: 18033/2010**
Jurusan	**: Bimbingan dan Konseling**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, Februari 2015

Tim Penguji

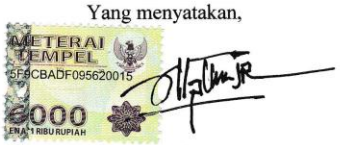
	Nama	**Tanda Tangan**
1. Ketua	**: Prof. Dr. Neviyarni S., M.S.**	**1.**
2. Sekretaris	**: Dra. Yulidar Ibrahim., M.Pd., Kons.**	**2.**
3. Anggota	**: Dr. Syahniar., M.Pd., Kons.**	**3.**
4. Anggota	**: Dr. Yeni Karneli., M.Pd., Kons.**	**4.**
5. Anggota	**: Drs. Asmidir Ilyas., M.Pd., Kons.**	**5.**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2015

Yang menyatakan,



Muhammad Adil Fauzan

ABSTRAK

Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa
Peneliti : Muhammad Adil Fauzan
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Neviyarni S., M.S.
2. Dra. Yulidar Ibrahim, M.Pd., Kons.

Kecanduan *game online* dalam penelitian merupakan suatu keadaan di mana individu lebih menyukai bermain *game online* yang meninggalkan kehidupan nyata seperti sekolah, makan, belajar, beribadah, bersosialisasi dengan orang lain. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan internet yang digunakan siswa untuk bermain *game online.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa SMA Adabiah 2 Padang.

Penelitian ini berbentuk korelasional, populasi siswa kelas X, XI, dan XII SMA Adabiah 2 Padang, yang terdaftar tahun 2014/2015. Jumlah sampel sebanyak 33 orang yang diperoleh dengan menggunakan teknik *snowball sampling* dan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan angket kecanduan *game online*. Data dianalisis dengan menggunakan teknik *Spearman Correlation* melalui program statistik *SPSS for windows release 20.0.*

Hasil penelitian mengungkapkan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa dengan tingkat korelasi kuat. Besar r hitung yaitu -0,766 yang berada pada taraf signifikansi 0,000 yang artinya adalah semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* seseorang, maka semakin rendah hasil belajar yang diperolehnya.

Implikasi dari penelitian dalam bimbingan dan konseling adalah diharapkan guru BK dapat menyusun program kegiatan pelayanan Bimbingan dan Konseling berkaitan dengan kecanduan *game online* melalui layanan BK, materi yang dapat diberikan terkait dengan kecanduan *game online* antara lain adalah, peningkatan kemampuan untuk mengontrol waktu permainan *game online,* pengendalian diri, cara mengatasi depresi dan solusinya, manajemen waktu, cara mengatur kegiatan sehari-hari, membina hubungan baik dengan teman sebaya, kemampuan menyelesaikan konflik, cara memanfaatkan waktu senggang dan lain sebagainya. Pemberian materi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik klasikal, kelompok, maupun secara individu sesuai dengan kebutuhan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar". Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan penyelesaian skripsi, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Daharnis, M.Pd., Kons. selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Erlamsyah, M.Pd., Kons. selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Prof. Dr. Neviyarni, S., M.S. selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, ilmu, gagasan, dan semangat dengan penuh kesabaran kepada peneliti untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
4. Ibu Dra. Yulidar Ibrahim, M.Pd., Kons. selaku Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan, arahan, ilmu, gagasan, dan semangat dengan penuh kesabaran kepada peneliti untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
5. Bapak Drs. Asmidir Ilyas, M.Pd., Kons., ibu Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons., dan ibu Dr. Syahniar, M.Pd., Kons selaku penguji sekaligus Penimbang Instrumen (*Judge*) yang memberikan motivasi, masukan, dan saran untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling UNP yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi.

7. Kepala Sekolah, Koordinator BK, Guru BK, Karyawan, dan Siswa SMA Adabiah 2 Padang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh sejumlah informasi penting dalam penyelesaian skripsi.
8. Kedua Orang tua Ibu Harmaini dan Ayah Ipas Idris beserta seluruh anggota keluarga tercinta yang senantiasa dengan penuh kesabaran memberikan motivasi, semangat, dan bantuan lainnya baik secara moril maupun materil untuk penyelesaian skripsi.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling, khususnya angkatan 2010 yang senantiasa memberikan motivasi dan masukan berharga demi penyelesaian skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti berupa pahala dan kemuliaan di sisi-Nya. Peneliti menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan untuk penulisan di masa yang akan datang. Peneliti sangat berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Bimbingan dan Konseling. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, Januari 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

GAMBAR vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Asumsi Penelitian 7
F. Tujuan Penelitian 8
G. Manfaat Penelitian 8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar 9
   1. Pengertian Belajar 9
   2. Pengertian Hasil Belajar 10
   3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 11
   4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 13
B. Kecanduan *Game Online* 14
   1. Pengertian Kecanduan 14
   2. Pengertian *Game Online* 15
   3. Pengertian Kecanduan *Game Online* 16
   4. Ciri-ciri Individu yang Kecanduan *Game Online* 18
   5. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Onine* 20
   6. Upaya Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Onine* 21
C. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa 23
D. Kerangka Konseptual 27
E. Hipotesis 28

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 29
B. Definisi Operasional 29

C. Populasi dan Sampel.....30
D. Instrumen Penelitian.....33
E. Teknik Analisis Data 39

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Kecanduan *Game Online* dan Hasil Belajar ……...43
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....48
C. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar 61
D. Implikasi Terhadap Bimbingan dan Konseling ……...63

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 67
B. Saran 69

KEPUSTAKAAN 72

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Populasi Penelitian Siswa SMA Adabiah 2 Padang 31
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kecanduan *Game Online* ……..34
3. Daftar Isian Instrumen Kecanduan *Game Online* 36
4. Skala Penilaian dalam Instrumen Kecanduan *Game Online* ……..38
5. Kriteria Pengolahan Data Deskriptif Kecanduan *Game Online* dan Hasil Belajar …….....39
6. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi Penelitian …….....42
7. Rekapitulasi Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Adabiah 2 Padang …….. 44
8. Hasil Belajar Siswa SMA Adabiah 2 Padang ……..46
9. Korelasi Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar.....47

GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa..... 27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Instrumen Penelitian Kecanduan *Game Online* 75

2. Tabulasi Data Kecanduan *Game Online* dan Hasil Belajar 82

3. Hasil SPSS Kecanduan *Game Online* dan Hasil Belajar 87

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia, terutama dalam menghadapi tantangan hidup di era globalisasi dan modernisasi seperti sekarang ini. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003 menyatakan :

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahklak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang di atas tujuan pendidikan nasional merupakan kondisi ideal yang senantiasa diupayakan melalui proses pendidikan terutama di sekolah. Keberhasilan pendidikan dapat dicapai melalui jalur formal dan non formal. Pendidikan formal pada umumnya ditempuh dengan jalur akademik di sekolah mulai dari jenjang pendidikan kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Proses pendidikan di sekolah menjadikan siswa sebagai subjek pendidikan yang dididik dan diajar secara klasikal oleh guru/ pendidik dengan tujuan mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa.

Potensi yang ada pada diri siswa dapat dikembangkan dengan baik apabila siswa di sekolah dapat belajar dengan baik dan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Belajar menurut Slameto (2000:2) adalah suatu proses usaha

yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu, Sudjana (2004:15) mengutarakan bahwa:

> Belajar merupakan suatu proses ditandai dengan adanya perubahan pada diri sesorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemauan.

Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar perlu memperhatikan beberapa komponen, yaitu tujuan, materi, guru, sarana prasarana, serta siswa sebagai produk dari pendidikan itu sendiri. Bloom (dalam Nana Sudjana 2004:22) menyebutkan ada tiga macam ranah pendidikan yakni ranah kognitif, afektif dan psikotomotor. Selanjutnya Nana Sudjana (2004:22) menjelaskan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Kemudian ditambahkan oleh Purwanto (1992:18) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditinjau dari aspek kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman dan penerapan (aplikasi), analisis, sintesis dan evaluasi.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu. Slameto (2010:54) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa, di antaranya.

1. Faktor internal
   Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, keterampilan belajar, kematangan, dan kesiapan), faktor kelelahan (jasmani dan rohani).
2. Faktor eksternal
   Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa. Beberapa contoh dari faktor eksternal ini adalah; a) keluarga (cara orangtua mendidik, perlakuan orangtua terhadap anak, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), b) faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum relasi guru dan siswa, disiplin sekolah, alat pembelajaran, waktu sekolah, standar pengajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), dan c) faktor masyarakat (seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat). Dengan demikian dapat dipahami bahwa kedua faktor tersebut terdapat hubungan timbal balik yang saling memberikan pengaruh besar terhadap kondisi psikologis siswa yang mengarah kepada keberhasilan proses belajar siswa.

Selain faktor yang disebutkan di atas, menurut Purwanto (http://galuhcute.blogspot.com/:2008) pendidikan anak di zaman globalisasi dan modern ini memiliki banyak kendala. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif dan negatif, salah satunya peserta didik sejak dini sudah mengenal handphone, internet, kamera, *games elektronik/games online* dan berbagai peralatan yang canggih. Berdasarkan perhitungan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2009 terdapat sekitar 25 juta pengguna internet di Indonesia (Antara News,2009). Dari 25 juta pengguna internet di Indonesia, jumlah pemain *game online* setidaknya terdapat 6 juta pemain. Pertumbuhan *game online* di Indonesia semakin pesat, dilihat dari jumlah pemain *game online* yang terus meningkat. Perkembangan bisnis *game online* di Indonesia semakin pesat, hal ini

dapat dilihat dari jumlah *game online* yang terus bertambah dari tahun ke tahun. Kemudian ditambahkan oleh Hexavianto (dalam Tri Wulan Wijayanti, http://yuanfachrulamanda.wordpress.com:2014) dijelaskan bahwa setiap tahun jumlah pemain *game online* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game online* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *game online* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun.

Dari laporan penelitian di atas diketahui bahwa, pengguna situs *game online* dari tahun ke tahun semakin meningkat, dan umumnya para pengguna masih berusia muda. *Game online* selain memberikan dampak yang positif juga memberikan dampak yang negatif bagi penggunannya. Seperti yang diungkapkan oleh Soleman (dalam Soebastian 2010:4).

> Sebagian besar *game online* memberikan dampak negatif baik secara sosial, fisik dan psikis sehingga menyebabkan munculnya kecanduan *game online*. Secara sosial hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu banyak dihabiskan untuk bermain *game online*, secara psikis pikiran terus menerus memikirkan permainan yang dimainkan sehingga mengakibatkan konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos dan terkadang menghindari pekerjaan, dan secara fisik dapat mengganggu kesehatan karena terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak otak dan mata.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah seorang guru BK pada tanggal 5 April 2014 yang bertempat di ruang BK SMA Adabiah Padang, diketahui bahwa 25% siswa SMA Adabiah Padang yang terlambat datang ke sekolah, sebanyak 3 orang lebih memilih untuk bermain di Warnet atau Rental PS

dibandingkan dengan masuk sekolah dan mengikuti pelajaran. Banyak kegiatan yang dilakukan oleh siswa di warnet salah satunya adalah bermain *game online*. Hal ini diketahui setelah guru piket dan satpam sekolah bersama-sama melakukan razia di warnet dan rental PS yang berada di sekitar lingkungan sekolah. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan salah seorang siswa SMA Adabiah 2 Padang yang merupakan penggemar *game online* bertempat di kantin sekolah, pada pukul 10.00 WIB. Informasi ini peneliti peroleh dari wawancara dengan guru BK sebelumnya. Dari hasil wawancara dengan siswa diketahui bahwa sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain *game online*, hal ini dilakukannya setiap hari sepulang sekolah. Siswa juga mengakui bahwa ketika sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, konsentrasi belajarnya sering terganggu karena terlalu memikirkan permainan *game online* yang dimainkannya. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian di SMA Adabiah 2 Padang. Selain hal tersebut beberapa siswa SMA Adabiah 2 Padang bermain *game online* sejak SLTP dan SD hingga saat sekarang ini.

Menurut Galuh (http://galuhcute.blogspot.com/:2008) tentang dampak bermain *game online* bagi peserta didik, diantaranya adalah; 1) menyita banyak waktu, 2) kehilangan empati dan belas kasihan, 3) dapat mengganggu kesehatan, 4) interaksi sosial yang buruk, 5) pembentukan karakter yang tidak sehat, 6) penurunan prestasi belajar dan hasil belajar karena konsentrasi terganggu, 7) penurunan kehidupan spiritual. Berdasarkan pendapat Galuh diketahui bahwa salah satu dampak

negatif dari bermain *game online* adalah mengakibatkan individu mengalami penurunan prestasi dan hasil belajar dikarenakan konsentrasi terganggu.

Sebagai seorang pelajar, hendaknya setiap individu harus memiliki kemandirian belajar agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Menurut Dede Suryadi (http:// bataviase.co.id/node/1160617) siswa yang memiliki kemandirian belajar akan berusaha bertanggung jawab terhadap kemajuan prestasinya sendiri dan memiliki kemauan yang kuat untuk mengukir prestasi dalam pembelajaran. Hasil belajar yang memuaskan tidak akan tercapai dengan baik jika individu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online.*

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Perkembangan internet juga memberikan dampak yang negatif terhadap siswa.
2. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih *game online* daripada belajar.
3. Ada siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online.*
4. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa yang kecanduan *game online* Rendah.
5. Kecanduan *game online* mengganggu waktu dan hasil belajar yang

diperoleh siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa SMA Adabiah 2 Padang.
2. Hasil belajar siswa SMA Adabiah 2 Padang.
3. Hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa SMA Adabiah 2 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa SMA Adabiah 2 Padang?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang tidak dipersoalkan lagi kebenarannya. Penelitian ini berpijak pada asumsi sebagai berikut:

1. Individu yang sering bermain *game online* memiliki kecenderungan untuk kecanduan *game online.*
2. Kecanduan pada diri individu dapat mempengaruhi kondisi psikologis dan kinerja individu dalam kehidupan.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa SMA Adabiah 2 Padang.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis
    a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kecanduan *game online* dan hasil belajar siswa
    b. Sebagai bahan referensi dan sumber bacaan.
2. Praktis
    a. Bagi guru mata pelajaran

        Sebagai bahan masukan untuk memilih metode belajar yang menarik.
    b. Bagi guru BK

        Sebagai data dasar dalam pemberian layanan untuk mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa.
    c. Bagi peneliti

        Sebagai data dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan dapat digunakan untuk meneliti hal lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang sangat penting karena hampir semua pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku manusia membentuk, dirubah, dan berkembang melalui belajar. Menurut Slameto (2000:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan sesorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu, Nana Sudjana (2004:15) mengutarakan bahwa:

> Belajar merupakan suatu proses ditandai dengan adanya perubahan pada diri sesorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemauan.

Sementara menurut Hamzah B. Uno (2006:15) mengatakan bahwa belajar umumnya diartikan sebagai proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengetahuan, sikap atau keterampilan) tertentu. Perubahan perilaku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola tanggapan (*respon*) baru terhadap lingkungannya, berupa keterampilan (*skill*), kebiasaan (*habit*), sikap atau pendirian (*understanding*), emosi (*emosional*), apresiasi (*appreciation*), jasmani dan etika atau budi pekerti serta hubungan sosial.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek (pengetahuan) atau melalui suatu penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Senada dengan apa yang disebutkan oleh Nana Sudjana (2004:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang yang melakukannya. Dimana interaksi individu dalam lingkungan yang membawa perubahan sifat, tindakan, perbuatan, dan tingkah laku. Jadi, hasil belajar yaitu sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana 2004:22) menyatakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Di sekolah ranah kognitif dapat dilihat pada pengetahuan yang diterima siswa

setelah guru memberikan materi pelajaran di kelas. Ranah afektif dapat ditampilkan melalui kehadiran siswa di dalam kelas, karena kehadiran siswa di dalam kelas juga menentukan nilai yang akan diperolehnya dalam setiap mata pelajaran yang diberikan oleh setiap guru mata pelajaran. Ranah psikomotor juga dapat dilihat dari tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Data hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan harian, ujian tengah semester dan nilai ujian semester.

Jadi, dapat disimpulkan hasil belajar adalah taraf kemampuan yang telah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, pengetahuan dan akan diukur dan dinilai yang dalam angka atau pertanyaan.

3. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidak seseorang dalam pencapaian hasil belajar disebabkan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar dirinya. Menurut Slameto (2000:54) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 macam yaitu:

a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu. Seperti, faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan).

b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu seperti, faktor keluarga dalam hal ini meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian dari orang tua, keadaan ekonomi orang tua, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah. Faktor sekolah yang meliputi guru dan cara mengajar, model pembelajaran, alat pembelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dan murid, disiplin sekolah dan media pendidikan dan factor yang berasal dari lingkungan masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat dan teman bergaul.

Selanjutnya Sumardi Suryabrata (2002:233) mengklasifikasikan factor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

a. Faktor yang berasal dari luar diri
    1) Faktor non sosial dalam belajar yang meliputi keadaan udara, suhu udara, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai untuk belajar,
    2) Faktor sosial dalam belajar
b. Faktor yang berasal dari dalam diri
    1) Faktor fisiologi dalam belajar seperti, keadaan jasmani dan keadaan fungsi jasmani

2) Faktor psikologi dalam belajar, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri yang dapat mendorong aktivitas belajar. Seperti perhatian, minat, fantasi, rasa ingin tahu, perasaan dan ingatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti kesehatan, intelegensi, minat, bakat, ingatan, rasa ingin tahu dsb dan faktor yang berasal dari luar individu seperti faktor yang berasal dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan faktor di lingkungan sekolah.

4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Menurut Black & William (dalam Harun Rasyidin dan Mansur, 2009:82) ada beberapa upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar, diantaranya yaitu:

a. Keterlibatan aktif dari siswa dalam kegiatan belajarnya.
b. Adanya umpan balik yang efektif untuk siswa.
c. Memberikan motivasi kepada siswa dan memiliki pengaruh penting dalam proses pembelajaran.
d. Mengerti cara meningkatkan potensi diri siswa.
e. Memberikan tambahan jam mengajar.

Berdasarkan uraian dari Black & William dapat diambil kesimpulan, bahwa untuk memaksimalkan potensi siswa agar memperoleh informasi di

dalam kelas diperlukan kerja sama antara guru dengan siswa, agar terciptannya kualitas pembelajaran yang baik. Kualitas dalam arti siswa menjadi pembelajar yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik.

B. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran seseorang dengan parahnya memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Seseorang yang mengalami kecanduan terhadap sesuatu hal disebut dengan *pecandu*, orang bisa mengalami kecanduan obat-obatan, rokok, alkohol, kafein dan lain sebagainya.

Kecanduan Dalam kamus besar bahasa Indonesia (Purwadarminta 1976:18) pecandu berarti penggemar, sedangkan kecanduan diartikan sebagai kelekatan pada suatu kesukaan. Dalam Wikipedia (http://id.wikipedia.org/kecanduan) kecanduan mungkin terjadi bukan karena obat-obatan, melainkan kecanduan suatu aktivitas tertentu, seperti kecanduan internet, kecanduan judi, atau kecanduan TV.

Jadi kecanduan merupakan kesukaan terhadap sesuatu hal yang membuat para penggunanya rela melakukan apapun untuk mendapatkan hal yang disukainya. Menurut Chaplin (1999:11) kecanduan diartikan juga sebagai suatu keadaan bergantung secara fisik terhadap sesuatu hal, pada umumnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu hal, ketergantungan

fisik maupun psikologis dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat. Sinclair (dalam Dhanarto 2000: 12) mengatakan kecanduan diartikan dengan keadaan seseorang yang mempunyai keinginan kuat atau ketergantungan terhadap suatu hal.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan kecanduan adalah keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk melakukan hal-hal yang disukainya sehingga orang tersebut mengalami ketergantungan fisik serta psikologis terhadap hal itu.

2. Pengertian *Game Online*

Sejalan dengan perkembangan teknologi, berbagai bentuk permainan mengalami perubahan. Setiap hari lahir bermacam-macam penemuan dan inovasi baru dalam bidang ini. Salah satu penemuan inovasi yang menonjol saat ini terkait dengan perkembangan komputer, salah satunya adalah *game online*. Jika dahulu permainan hanya dapat dilakukan dengan jumlah dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi internet, permainan bisa dimainkan dengan jumlah 100 orang atau lebih dalam waktu yang bersamaan.

Menurut Saverin (dalam Kurniawati 2010:20) *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung dan terhubung antara satu dengan yang

lainnya. Kemudian ditambahkan oleh Febrian & Andayani (dalam Kurniawati 2010:20) "*game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet". Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung mengunjungi halaman web yang bersangkutan dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software.*

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan pengertian *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat sekarang ini, seperti modem dan koneksi kabel.

3. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah keadaan bergantung secara fisik terhadap sesuatu hal. Pada umumnya kecanduan adalah ketergantungan fisik dan psikologis terhadap sesuatu hal. Seperti halnya seseorang yang mengalami kecanduan obat-obatan, alkohol atau judi. Kecanduan *game online* terjadi ketika seseorang tidak bisa menahan diri untuk bermain *game online.*

Kecanduan *game online* merupakan keadaan dimana seseorang lebih menyukai aktivitas di dunia virtual dibandingan dengan dunia nyata. Bahkan mereka akan merubah jadwal tidurnya untuk dapat bermain *game online.*

Menurut Age (2009) kecanduan *game online* merupakan suatu keadaan di mana orang-orang lebih menyukai kehidupan *online* di dalam dunia *game* yang virtual dan mulai meninggalkan kehidupan nyata. Seperti kecanduan obat-obatan, *gamers* yang kecanduan terus menerus bermain setiap hari selama berjam-jam, hampir tidak pernah beristirahat, gelisah apabila tidak bermain, dan mengorbankan aktivitas sosial lainnya.

Kemudian ditambahkan lagi oleh Young (1996:42) pemain *game online* yang sudah mengalami kecanduan akan mengubah pola tidurnya karena aktivitas *online* yang dilakukan. Para pemain *game online* dapat terjaga sampai pagi dan pada kasus yang lebih ekstrim, mereka menggunakan pil kafein agar dapat melakukan sesi *online* lebih lama. Selanjutnya ditambahkan oleh Griffits dkk (dalam Kurniawati 2010:40) para pemain *game online* mengorbankan aktivitas lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga, olahraga, menonton televisi dan membaca buku.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu untuk tidur, bermain, belajar, olahraga dan bersosialisasi dengan orang lain untuk dapat bermain *game online* lebih lama.

4. Ciri-ciri Individu yang Kecanduan *Game Online*

Seseorang dikatakan kecanduan (*addicted*) memenuhi enam kriteria yang diungkapkan oleh Young & Abreu (2011:78) beberapa kriteria sesorang mengalami kecanduan pada internet atau *game*.

a. *Salience*: suatu aktifitas menjadi sangat penting dalam kehidupan individu tersebut. Ini bisa dibagi kedalam kognitif (saat individu sering berfikir tentang aktivitas tersebut) dan kepribadian (saat individu menolak kebutuhan dasarnya seperti tidur, makan, kebersihan dalam melakukan suatu aktivitas).

b. *Tolerance*: Proses yang menuntut untuk melakukan suatu aktivitas secara terus menerus untuk mendapatkan kepuasan tersendiri. Pemain *game online* ingin bermain lagi dan lagi.

c. *Euphoria*: merasakan kesenangan dalam bermain *game online*.

d. *Withdrawal symptoms*: perasaan negatif atau ketidaknyamanan pada saat aktivitas tersebut (bermain *game online*) tidak dilakukan.

e. *Conflict*: interpersonal (biasanya dengan satu lingkungan terdekat, keluarga, teman, pasangan) atau konflik interpersonal disebabkan oleh aktivitas yang dilakukan.

f. *Relapse and Reinstatement*: kecenderungan untuk kembali kepada perilaku kecanduan meskipun setelah beberapa waktu sudah dikontrol.

Kemudian ditambahkan oleh Song (http://www.hdap.com:2008) pemain yang kecanduan *game online* cenderung memiliki ciri-ciri umum, diantaranya:

a. Memiliki ambisi yang tinggi.

   Kebanyakan *game online* menuntut pemain untuk menyelesaikan suatu tugas/misi yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Hal ini yang membuat para pemain memiliki ambisi yang tinggi karena adanya tantangan yang baru.

b. Gagal dalam kehidupan nyata

   Akibat menghadapi kegagalan dalam pergaulan sehari, pemain tersebut menjadi menarik diri ke dalam dunianya sendiri untuk melarikan diri dari kekecewaan. Dengan *game online* dan dunia maya dapat membantu seseorang untuk lepas dari realita yang menyakitkan dari sebuah kegagalan.

c. Mencari kesenangan

   Pemain menyukai pengalaman baru dan menantang seiring dengan semakin maju dan canggihnya teknologi zaman sekarang membuat permainan *game online* lebih kreatif, hal ini dapat dilihat dari fitur-fitur unik dan menarik yang disediakan bagi penggemar *game online* sehingga memberikan kepuasan bagi para pemain.

d. Intelektualitas tinggi

Kegiatan ini menuntut orang yang kompeten, memiliki koordinasi tangan-mata yang baik, untuk merespon *game online* secara spontan. Jadi dibutuhkan kecerdasaan dan untuk dapat menyelesaikan setiap misi dalam permainan *game online.*

Untuk mengetahui seseorang mengalami kecanduan *game online* terdapat tujuh indikator, seperti yang dikemukakan oleh Young (dalam Soejipto 2011:78) diantaranya:

1. Kehilangan kontak dengan dunia nyata.
2. Tidak tertarik dengan hal lain.
3. Tidak mau makan, tidur, ataupun ke sekolah, permainan hanya satu-satunya yang penting.
4. Keasyikan dengan permainan.
5. Berbohong atau menyembunyikan bermain.
6. Hilangnya ketertarikan akan aktivitas lain.
7. Penarikan sosial dari keluarga dan teman-teman.

5. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Wan dan Chiou (dalam Soebastian, 2010:74) dalam penelitiannya mengenai penyebab orang bermain *game online* menemukan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang sangat menyukai bermain *game online*, antara lain :

a. *Emotional coping*, pengalihan dari kesepian, keterasingan, kebosanan, melepas stres, relaksasi, pembebasan dari rasa marah dan frustasi.
b. Keluar dari dunia nyata.
c. Pemuasaan kebutuhan sosial dan interpersonal serta mendapatkan teman, memperkuat jalinan persahabatan, membentuk rasa memiliki.
d. Kebutuhan akan pencapaian prestasi.

e. Kebutuhan akan gairah dan tantangan.
f. Kebutuhan akan kekuasaan dan kekuatan, seperti rasa superioritas, hasrat mengendalikan adanya rasa percaya diri.

Sementara itu menurut Suler (1999:8) kecanduan permainan *game online* biasanya dipengaruhi oleh faktor kondisi awal kehidupan seseorang, dimana mungkin ada suatu masalah sehingga mereka berusaha untuk mengontrol depresi dan kecemasan mereka melalui permainan *game online*.

Berdasarkan berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami kecanduan *game online* adalah untuk mendapatkan hiburan dan menghabiskan waktu luang, *emotional coping*, keluar dari dunia nyata, pemuasan kebutuhan sosial dan interpersonal, kebutuhan akan pecapaian prestasi, kebutuhan akan gairah dan tantangan, dan kebutuhan akan kekuasaan dan kekuatan.

6. Upaya Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online*

Bermain *game online* untuk melepas lelah setelah melaksanakan kegiatan sehari hari tidak menjadi masalah, namun bermain *game online* akan menjadi masalah jika siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan dengan belajar.

Guru BK di sekolah memiliki peranan yang penting untuk memberikan layanan konseling yang berfungsi preventif, fungsi preventif menurut Horner & McElhaney (dalam Prayitno & Amti, 1994:202) untuk menyingkirkan hambatan yang dapat menghalangi perkembangan

individu. Kemudian guru BK juga dapat memberikan layanan Konseling yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan kecanduan *game online.*

Bagi siswa yang telah mengalami kecanduan bermain *game online* guru BK perlu memutuskan siklus kecanduan *game online* dengan cara melakukan pendekatan yang bersifat multidimensional dan penanganan secara terpadu. Seperti yang diungkapakan oleh Heman Elia (2009:296) ada prinsip pelayanan yang dapat dilakukan bagi pecandu internet:

Pertama, langkah awal penanganan kasus kecanduan internet harus dimulai dari pengakuan dan kerelaan pecandu untuk melepaskan kebiasaannya tersebut. Untuk itu konselor perlu melakukan pendekatan empatik yang penuh dengan penerimaan terhadap kesulitan dan persoalan yang membelit pecandu tanpa bersikap menyalahkan.

Kedua, harus ada semacam ikatan kontrak dengan pecandu agar dalam suatu jangka waktu, misalnya selama empat puluh hari, untuk tidak bersentuhan dengan internet sama sekali. Sebagai gantinya, kita melatih mereka untuk memperoleh hobi dan kebiasaan baru. Kegagalan dan pelanggaran terhadap komitmen diberi ganjaran sanksi yang telah disepakati bersama.

Ketiga, memberikan layanan konseling individu dan konseling kelompok secara rutin sampai pecandu benar-benar terlepas dari

kecanduannya. Kemudian layanan konseling keluarga, kerena prilaku pecandu memberi dampak bagi seluruh keluarga.

Keempat, pecandu yang telah terbebas dari kecanduan internet, harus dibekali dengan teknik penolakan dan teknik penghindaran terhadap kebiasaan buruk terdahulu.

C. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa

Perkembangan teknologi dan internet yang pesat dapat memudahkan siswa dalam mengakses informasi yang dapat menunjang kesuksesan siswa untuk menguasai materi pelajaran. Namun disisi lain perkembangan teknologi dan internet yang pesat dapat menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya, salah satunya adalah kecanduan yang ditimbulkan dari mengakses *game online*, permainan *game online* yang sebenarnya bertujuan sebagai media hiburan, sekarang menjadi disalahgunakan oleh siswa.

Game online menurut Kim dkk (dalam Sandy Kartasasmita, 2003:5) adalah permainan yang dapat dimainkan oleh ratusan bahkan ribuan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama, dan bermain *game online* dapat membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak memperdulikan hal-hal lainnya. Menurut Griffits dkk (dalam Yulia Kurniawati, 2010:40) para pemain *game online* mengorbankan aktivitas lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu

tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga, olahraga, menonton televisi dan membaca buku.

Tingginya frekuensi seseorang untuk bermain *game online*, mengakibatkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, sehingga waktu untuk melakukan aktivitas lain seperti sekolah, belajar, makan, bekerja, beribadah dan bersosialisasi dengan teman dan keluarga menjadi berkurang, akibatnya adalah kemampuan dan kecakapan yang seharusnya dapat mereka kuasai seperti kemampuan membina hubungan sosial dengan orang lain dan kemampuan untuk memperoleh hasil belajar yang bagus akan terabaikan.

Menurut Yermolayeva & Calvert (Wijayati http://yuanfachrulamanda.wordpress.com:2014) menjelaskan bahwa:

> intensitas penggunaan permainan *game online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari dapat menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik.

Selanjutnya Grohol (2005:74-75), menyebut kondisi tersebut sebagai *internet addiction disorder,* yaitu adanya ketergantungan semacam kecanduan terhadap penggunaan *game online* untuk memenuhi kebutuhan yang menimbulkan perasaan senang dan penasaran pada pengguna.

Penggunaan permainan *game online* dalam jangka waktu yang lama dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya. Menurut Fauziah (2013:12) dampak negatif yang muncul terhadap anak/remaja yang kecanduan *game online,* antara lain :

1. Dampak psikis, *game online* membuat anak/remaja sulit untuk berkonsentrasi. Karena terus memikirkan permainan *game online* yang dimainkan, hal ini mengakibatkan anak/remaja menjadi malas belajar yang cenderung memiliki hasil belajar yang rendah.
2. Dampak sosial, *game online* membuat anak/remaja menjadi cuek, bersikap acuh tak acuh, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar. Karena anak/remaja terbiasa untuk berinteraksi satu arah dengan komputer yang membuatnya menjadi pribadi yang tertutup.
3. Dampak fisik adalah pemain *game online* terkena paparan cahaya radiasi yang dapat merusak saraf mata dan otak.

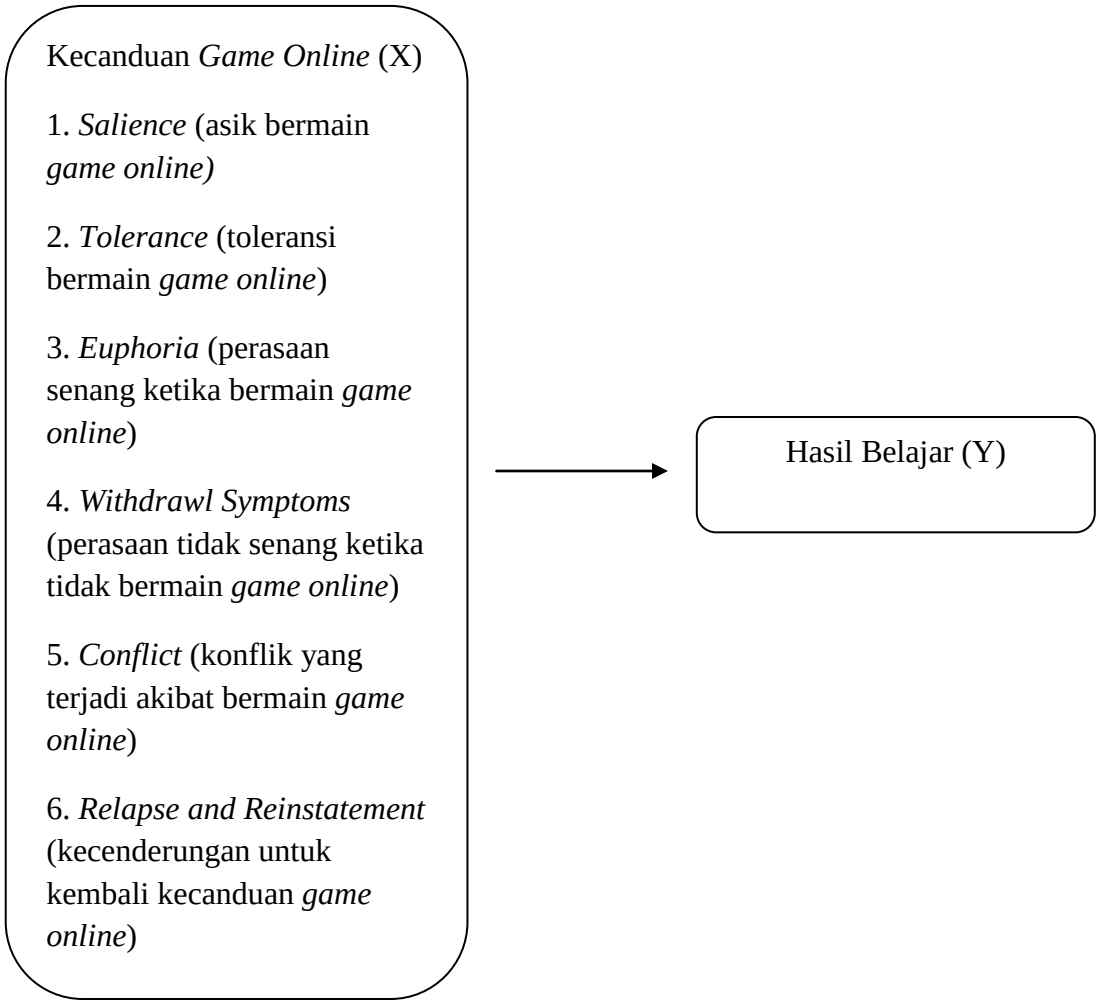
Sesuai dengan teori yang telah disampaikan sebelumnya mengenai dampak negatif dari bermain *game online.* Tentu hal ini berkaitan dengan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa di sekolah. Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2004:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang yang melakukannya. Dimana interaksi individu dalam lingkungan yang membawa perubahan sifat, tindakan, perbuatan, dan tingkah laku. Jadi, hasil belajar yaitu sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

Kemudian dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria dkk (2011:3) terhadap 17 orang siswa mengungkapkan bahwa dua orang siswa kurang fokus saat belajar karena terlalu fokus bermain *game online*, satu orang siswa merasa stres ketika kalah dalam bermain *game online,* 3 orang siswa sulit konsentrasi dalam belajar dan 12 orang siswa lupa mengerjakan pekerjaan rumah.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, seseorang dikatakan memperoleh hasil dari kegiatan belajarnya adalah ketika adanya perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah berinteraksi dengan lingkungannya yang dapat membawa perubahan sifat, sikap, tindakan, perbuatan dan tingkah laku. Namun hal itu bisa saja tidak terjadi jika seseorang lebih banyak menghabiskan waktunya di depan komputer untuk bermain *game online,* sehingga waktu untuk belajar, berinteraksi dengan orang lain serta melakukan kegiatan lainnya menjadi berkurang.

D. Kerangka Konseptual

Untuk menggambarkan alur pemikiran secara jelas, maka dapat dibuat suatu kerangka konsep seperti tampak pada gambar berikut



Gambar 1. Kerangka konseptual hubungan variabel X dengan Y

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, dapat dijelaskan bahwa penelitian ini mengungkapkan kondisi kecanduan *game online*, kondisi hasil

belajar dan hubungan kecanduan *game online* (X) dilihat dari kondisi kecanduan *game online* yang dialami siswa dengan hasil belajar (Y).

E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa. Dimana semakin tinggi tingkat kecanduan *game online,* maka semakin rendah hasil belajar yang diperoleh. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan *game online* siswa, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan menguji hipotesis mengenai kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa di SMA Adabiah 2 Padang maka kesimpulan yang diperoleh adalah tingkat kecanduan *game online* siswa SMA Adabiah 2 Padang berada pada kategori sedang. Adapun rinciannya yang berkaitan dengan sub variabel *salience, tolerance, euphoria, withdrawl symptoms, conflict,* dan *relapse and reinstatement.* Dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Kecanduan *game online* siswa SMA Adabiah 2 Padang pada kategori *salience* sebagian besar berada pada kategori tinggi.
2. Kecanduan *game online* siswa SMA Adabiah 2 Padang pada kategori *Tolerance* sebagian besar berada pada kategori sedang.
3. Kecanduan *game online* siswa SMA Adabiah 2 Padang pada kategori *Euphoria* berada pada kategori sedang.
4. Kecanduan *game online* siswa SMA Adabiah 2 Padang pada kategori *Withdrawl Symptoms* berada pada kategori rendah.
5. *Conflict*

   Merupakan suatu tindakan salah satu pihak yang dapat mengganggu pihak lain. Konflik terbagi menjadi dua yakni *conflict* interpersonal dan *conflict*

Intrapersonal. *conflict* interpersonal adalah *conflict* yang terjadi antara individu dengan dirinya sendiri sedangkan *conflict* intrapersonal terjadi dengan lingkungan sekitar individu. Pada kategori ini tingkat *conflict* siswa SMA Adabiah 2 Padang berada pada kategori rendah.

6. *Relapse and Reinstatement.*

   Merupakan kecenderungan individu untuk kembali pada prilaku kecanduan *game online* walaupun prilaku untuk bermain *game online* telah dikontrol. Pada kategori ini tingkat *Relapse and Reinstatement* siswa SMA Adabiah 2 Padang berada pada kategori tinggi.

Sedangkan untuk hasil belajar siswa SMA Adabiah 2 Padang berada pada kategori sedang dengan tingkat capaian sebesar 33% dari responden.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diartikan semakin tinggi kecanduan *game online* siswa maka akan semakin rendah hasil belajar yang diperoleh, dan sebaliknya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Guru BK
    a. Berdasarkan hasil penelitian, pelayanan bimbingan dan konseling di SMA Adabiah 2 Padang dapat diarahkan pada bimbingan yang bersifat preventif, guru BK dapat memberikan layanan yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai akibat dari kecanduan bermain *game online* sehingga dapat menurunkan kemungkinan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah.
    b. Guru BK dapat mengetahui ciri-ciri siswa yang mengalami kecanduan *game online* dan dapat memberikan pelayanan BK terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*
    c. Guru BK hendaknya dapat menyusun program kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling berkaitan dengan kecanduan *game online* dan internet dengan materi menjelaskan tentang dampak yang terjadi jika kecanduan *game online* melalui berbagai jenis kegiatan BK seperti layanan informasi, memberikan layanan penguasaan konten dengan materi cara mengatur waktu senggang, cara mengatur jadwal kegiatan yang baik dan lain sebagainya, dan kegiatan bimbingan kelompok dengan memberikan topik tugas yang berkaitan dengan *game online*, sehingga berguna untuk

meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa untuk mencegah kecanduan *game online.* dan melakukan layanan konseling individual.

2. Wali Kelas/Guru Mata Pelajaran

   Wali kelas/guru mata pelajaran diharapkan mampu bekerjasama dengan guru BK/Konselor dalam mengawasi penggunaan internet oleh siswa di sekolah dan membantu mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan *game online.*

3. Personil Sekolah

   Berdasarkan hasil penelitian, maka pihak sekolah dalam hal ini terutama Kepala Sekolah diminta untuk dapat lebih memberi perhatian besar terhadap penggunaan koneksi internet di sekolah dan bekerjasama dengan guru BK/Konselor serta personil sekolah lainnya dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan *game online.*

4. Siswa

   Siswa dalam hal ini sebagai individu yang cenderung mengalami kecanduan *game online,* siswa hendaknya mampu untuk mengatur waktu belajar dan bermain *game online,* agar tidak mempengaruhi hasil belajar siswa dan bermain *game online* hanya sebagai hiburan dan relaksasi saja. Bagi siswa yang telah mengalami kecanduan *game*

online hendaknya mengkonsultasikan hal tersebut kepada guru BK agar memperoleh bantuan untuk mengatasi kecanduan *game online*.

KEPUSTAKAAN

A, Muri Yusuf. 2005. *Metodologi Penelitian.* Padang: UNP Press.

Adikara. 2007. *Bermain Game Baik atau Buruk?*.Htpp//pepak.sabda.org/pustaka/html.

Age, G. R. 2009. *Analisis Kecanduan game MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) Terhadap Performa Sosial Pemainnya. (Studi Pada Gamers FNET Cybercafe di Bandar Lampung).*

Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi.* Alih Bahasa : Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.

Dede Suryadi, *Memupuk Kemandirian Siswa.* http://bataviase.co.id/node/1160617.

Dewa Ketut Sukardi. 2008. *Pengantar Program Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah.*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dhanarto, A.N. 2000. *Hubungan Antara Depresi dengan Kecanduan pada Internet.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.

Eka Rusnani Fauziah. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja.* Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol.1.no.3 hal 1-16.

Galuh Ratna, B.Y. 2008. Pengaruh Video Game Terhadap Anak. http://www.galuhcute.blogspot.com.

Gaol. T. L. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.* Skripsi. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.

Grohol, J. M. 1997. *Insider's Guide to Mental Health Resources Online.* Guillford Press.

Hamzah, B. Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukuranya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Harun Rasyidun & Mansyur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima

Heman Elia. 2009. *Kecanduan Berinternet dan Prinsip-prinsip Untuk Menolong Pecandu Internet.* Jurnal Teologi dan Pelayanan Internet 10/2. Hal. 285-299.

Hunt, M. P & Metcalf , L. E. 1996. *Rational Inquiry on Societys's Closed Areas,* Albany. New York: State University of New York Press.

Husein, Umar. 2002. *Riset Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kurniawati, Y. 2010. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Prilaku Agresif Remaja*. Semarang. Fakultas Psikologi. Universitas Katolik Soegijapranata.

Nana Sudjana. 2004. *Dasar- dasar Proses Pelajar Mengajar*. Bandung: Sinar.

Nawawi. 2010, *Dasar-dasar Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persanda.

Prayitno & Erman Amti. 1994. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling.* Jakarta: Rineka Cipta.

Purwadarminta, 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Purwanto, N. 1992. *Prinsip-Prinsip dan teknik Evaluasi*. Bandung: Remaja Rosada Karya.

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung: Alfabeta.

Rifka Sari dan Liza Marini. 2011. Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja Pengguna Facebook. *Skripsi* tidak diterbitkan. Medan: Universitas Sumatera Utara

Rini. A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak.* Jakara: Pustaka Mina.

Sandy Kartasasmita. 2003. *Happiness Description From Game Online Player.* Jakarta. Universtas Tarumanegara.

Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soebastian, C. O. 2010. *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online pada Mahasisw*. Semarang. Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

Soejipto, H. P. 2011. *Ujia Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet, (online), Vol. 32, No 2,* diakses pada 08 Mei 2014

Soleman, M. 2009. *Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Game Online.* http://www.blogcatalog.com/blog/cinder-game-zone.

Song. 2008. *Internet & Game Online Addiction.* http://www.hdap.com.

Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : CV Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan (R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Suler, J. 1999. *Computer and Cyberspace Addiction.* http://www.rider.edu./ -suler/psyber/cybaddict.html.

_____. 1999. *Internet Addiction Support Group.* http://www.rider.edu/ -suler/psyber.html.

Sumardi Suryabrata. 2002. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Trecy Santoso. 2013. *Prilaku Kecanduan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa di SMP 1 Jatisrono.* Skripsi. UNS Semarang.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Cipta Jaya.

Wijayati, T. W. 2014. *Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya.* http://yuanfachrulamanda.wordpress.com.

Winkel & Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta: Media Abadi

Young, K. S. 1996. *Caugh in the Net.* New York: John Willey & Sons.

Young, K. S & de Abreu, C. V. 2011. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment.* New Jersey: John Willey and Sons.