

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Aktivitas Belajar Daring

2.1.1. Pengertian

Aktivitas belajar daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui jaringan internet menggunakan bantuan alat komputer atau *smartphone*. Pembelajaran daring bisa didefinisikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang penyampaian materinya dilakukan lewat internet secara *synchronous* atau *asynchronous* (Bates, 2018). Pembelajaran daring biasanya dikenal dengan *e-learning*, pembelajaran virtual, pembelajaran dengan mediasi komputer, pembelajaran berbasis web, dan pembelajaran jarak jauh. Semua istilah ini menyiratkan bahwa pelajar dan pengajar berada dalam lokasi yang berbeda, menggunakan media teknologi digital (biasanya komputer) untuk mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan guru dan teman kapan saja mereka bisa. Pembelajaran daring memungkinkan fleksibilitas akses. Materi kuliah bisa diakses kapan saja dan dari mana saja atau tidak dilakukan dalam ruangan kelas (Suardi, 2015).

Menurut Roblyer & Doering (2014), ada 7 syarat agar pembelajaran daring sukses yaitu: visi pengelola yang baik, dukungan kurikulum, kebijakan internal, akses ke perangkat keras dan lunak, personel yang baik, dukungan teknik, metode pengajaran dan asesmen yang tepat, serta komunitas yang saling mendukung. Tanpa ketujuh syarat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak akan berjalan efektif.

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi modern. (Gheytsi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019) menyebutkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins, 2015). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019).

2.1.2. Proses Aktivitas Belajar Daring

Dalam teknologi *e-learning* proses pembelajaran dapat dilakukan dari jarak jauh atau tidak dilakukan dalam ruangan kelas. Proses pembelajaran berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu artinya siswa dapat melakukan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Dalam hal ini peran guru yang biasanya dalam pembelajaran di kelas sebagai pemberi materi, akan digantikan dengan media komputer yang telah siap dengan simulasi materi (Roblyer & Doering, 2014).

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas. Hal ini telah mengubah peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Terdapat 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yaitu (Sailah, 2014):

1. Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).
2. Sebagian secara tatap muka dan sebagian melalui internet.
3. Sepenuhnya melalui internet (*e-learning*).

Ada beberapa aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya *whatsapp*, *zoom*, *web blog*, *edmodo* dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi *covid 19* ini. Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu: (1) Rumah belajar; (2) Meja kita; (3) *Icando*; (4) *Indonesiastax*; (5) *Google for education*; (6) Kelas pintar; (7) *Microsoft office365*; (8) *Quipper school* (9) Ruang guru; (10) *Sekolahmu*; (11) *Zenius*; (12) *Cisco webex*.

2.1.3. Keuntungan Aktivitas Belajar Daring

Menurut Sailah (2014) terdapat keuntungan dalam menggunakan *e-learning* yaitu:

1. Menghemat waktu proses belajar mengajar.
2. Mengurangi biaya perjalanan.
3. Menghemat biaya pendidikan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).
4. Menjangkau wilayah geografis yang luas.

5. Melatih pembelajaran lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Penerapan *e-learning* sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran yang telah dilakukan oleh beberapa pendidikan, misalnya, departemen pendidikan Jerman, Inggris, dan Perancis telah menyusun suatu rancangan induk strategis untuk memanfaatkan TI dalam pembelajaran *e-education*. Sedangkan Italia telah membangun infrastruktur *e-education* dengan membangun lebih dari 15.000 sambungan internet sekolah. Di AS siswa SMU diperbolehkan menyelesaikan pendidikan mereka melalui sistem *e-education* (Sailah, 2014).

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik (Dabbagh dalam Hasanah dkk, 2020) menyebutkan bahwa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara *online* yaitu:

1. Semangat belajar: semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam Pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta Mahasiswa harus mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap mahasiswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.
2. *Literacy* terhadap teknologi: selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran *online*/daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring/*online* siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan

digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran *online/* daring ialah komputer, *smartphone*, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/*online*.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal : Dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pelajar lainnya. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran *online* dilaksanakan secara mandiri. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Berkolaborasi: memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan dosen pada sebuah forum yang telah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain hal tersebut, interaksi juga perlu dijaga guna untuk melatih jiwa sosial mereka. Supaya jiwa individualisme dan anti sosial tidak terbentuk didalam diri pelajar. Dengan adanya pembelajaran daring juga pelajar mampu memahami pembelajaran dengan kolaborasi. Pelajar juga akan dilatih supaya mampu berkolaborasi baik

dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.

5. Keterampilan untuk belajar mandiri: salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika proses pembelajaran, Pelajar akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari. “Pembelajaran mandiri merupakan proses dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari menjadi pemegang kendali dalam proses pembelajaran” (Kirkman dalam Hasanah, 2020). Ketika belajar secara mandiri, dibutuhkan motivasi sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring.

Pada penelitian terdahulu oleh Hasanah, dkk (2020) tentang analisis pelaksanaan aktivitas belajar secara daring mahasiswa pada masa tanggap darurat covid 19, sehingga dengan melihat fenomena tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengidentifikasi pelaksanaan pembelajaran daring selama adanya kebijakan *study from home* selama pandemi covid 19.

2.1.4. Kekurangan Aktivitas Belajar Daring

Dalam berbagai literatur *e-learning* tidak dapat dilepaskan dari jaringan internet, karena media ini yang dijadikan sarana untuk penyajian ide dan gagasan pembelajaran. Dalam perkembangannya masih dijumpai kendala atau hambatan, Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kendala hambatan dan

kelemahan sistem *e-learning*, dikemukakan suatu pokok pikiran atau ide untuk mengkolaborasikan *e-learning* dengan sistem pembelajaran tradisional menggunakan ruang kelas (*class-learning*) dalam arti jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber dan sarana pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran tetap dilakukan melalui *classroom* (Sailah, 2014).

Terdapat beberapa kekurangan pembelajaran *e-learning* yaitu (Sailah, 2014):

1. Masih kurangnya kemampuan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran
2. Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap-tahap awal.
3. Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui internet.
4. Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu.
5. Hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara pengajar dan siswa.

2.1.5. Manfaat Aktivitas Belajar Daring

Menurut Sailah (2014) terdapat juga manfaat pembelajaran *e-learning* yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan pengajar atau instruktur.
2. Mempermudah interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja.
3. Mempermudah dalam penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

4. Mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pelajaran dan interaksi dengan guru.
5. Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet, siswa tidak harus hadir dikelas.

Dalam hal ini internet dijadikan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada siswa dalam proses belajar dan pembelajaran, seperti *browsing, resourcing, searching, consulting, dan communicating* (Sailah, 2014).

2.1.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Daring (online)

Zaeini dan Hiyadah, (2012) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi dua macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri sendiri atau kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri. Kemampuan yang dimiliki siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar, ketika faktor internal dalam diri siswa kecil maka akan sedikit pula aktivitas belajar yang siswa lakukan begitu pula sebaliknya. Faktor internal dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor fisiologi dan faktor psikologi. Faktor fisiologi adalah faktor yang secara langsung berhubungan dengan kondisi fisik siswa dan panca inderanya. Faktor psikologi adalah faktor yang berhubungan dengan kejiwaan (rohaniah) seseorang. Keadaan fisik (panca indra) yang normal dan berfungsi dengan baik serta keadaan kejiwaan yang sedang baik bisa menjadi penentu lancar atau tidaknya sebuah proses pembelajaran dikelas (Maradona, 2016)

Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri siswa. Suharsono (2014) mengatakan adapun faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas belajar adalah faktor lingkungan. Suatu lingkungan kan memberikan pengaruh yang positif jika dapat memberikan dorongan dan motivasi kepada anak untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Lingkungan dapat juga memberikan pengaruh negatif apabila lingkungan sekitarnya baik disekolah, rumah, maupun masyarakat tidak memberikan pengaruh yang baik dan justru akan menghambat aktivitas belajar siswa.

2.1.7 Perbandingan Aktivitas Pembelajaran Konvensional Dengan Pembelajaran Daring

Perbedaan pembelajaran konvensional dengan *e-learning* yaitu pada pembelajaran konvensional, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Sedangkan didalam *e-learning* fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya (Sailah, 2014).

Menurut Sailah (2014) bahwa perbandingan aktivitas pembelajaran konvensional dengan pembelajaran daring adalah:

Tabel 2.1. Perbandingan Aktivitas Pembelajaran Konvensional Dengan Pembelajaran Daring

No.	Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Daring
1.	Pengajar memainkan peran dalam memotivasi dan membimbing belajar.	Bergantung pada motivasi diri pelajar.
2.	Tes dan ujian dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan secara umum.	Tes dan ujian dilakukan sesuai dengan kecepatan daya tangkap pelajar.
3.	Laboratorium tersedia dalam melakukan kegiatan tes dan praktek.	Metode inovatif diperlukan untuk mengadakan tes dan praktek.

4.	Institusi memiliki kalender dan durasi tetap bagi tiap mata pelajaran	Durasi mata pelajaran ditentukan oleh pelajar
5.	Kegiatan belajar dibatasi pada mereka yang menempuh pendidikan di institusi tersebut.	Lebih sukses dalam jumlah pelajar yang mengikuti pembelajaran <i>online</i>

2.2. Konsep Frekuensi Bermain *Game Online*

2.2.1. Pengertian *Game Online*

Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui sambungan jaringan internet. *Game online* bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja menggunakan komputer dan *smartphon* yang didukung dengan koneksi internet. Jenis *game online* seperti petualangan, perang, strategi, RPG (*Role Playing Game*), olahraga, dan sebagainya. *Game online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan tersedia karakter tertentu yang terlihat seperti nyata dan hidup (Rini, 2015).

Menurut Al-Munajjid (2016) *game online* adalah jenis permainan komputer atau *smartphon* yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual, *game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern. *Game online* berguna untuk menghilangkan rasa jenuh pemain baik dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. *Game online* adalah aplikasi permainan yang digunakan untuk menyenangkan diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya (Syahrani, 2015).

2.2.2. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Al-Munajjid (2016) jenis-jenis *game online* dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

Pay To Play (PTP)

Jenis *game online* ini pemain harus membayar sejumlah uang tertentu untuk bermain. Pembelian juga bisa saja berlaku bagi pemain yang ingin cepat naik level atau untuk membeli senjata virtual.

Free To Play (FTP)

Jenis online *game free to play* yaitu permainan gratis atau tidak dikenakan bayaran. Jenis *game online* ini biasanya diselengi oleh iklan. *Free to play* (FTP) merujuk kepada permainan video yang memberikan para pemain akses untuk bagian signifikan dari konten tanpa membayar. Para penerbit *game* mendapatkan uang iklan-iklan yang dimasukkan dalam sebuah permainan.

2.2.3. Dampak *Game Online*

Menurut Syahrani (2015), dampak *game online* bersifat positif dan negatif sebagai berikut:

1. Dampak positif

Dampak positif dalam bermain *game online* yaitu dampak yang bisa dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* seperti meningkatkan konsentrasi dan fokus yang lebih, didalam permainan *game online* tersebut diupayakan untuk mengatur strategi; melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik. *Game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak

siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional seseorang dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif.

2. Dampak negatif

Dampak negatif *game online* bagi mahasiswa adalah akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, mahasiswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar, uang jajan akan digunakan untuk bermain *game online* dan lupa waktu makan. *Game online* juga mengakibatkan penurunan gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agretivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, sepeti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial dan tidak konsentrasi. *Game online* menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Sosialisasi dengan teman jadi berkurang, dan merasa sulit untuk berhubungan dengan orang lain. Bermaingame *online* juga menyebabkan penurunan ketajaman penglihatan mata.

2.2.4. Indikator Bermain Game Online

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

1. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, kafe dan lain-lain. Khususnya untuk warnet

tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

2. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3 – 5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

3. Jenis *game online*

Jenis-jenis *game online* melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

4. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya pada siswa cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

2.2.5. Frekuensi Bermain *Game Online*

Intensitas yang disebut juga dengan frekuensi berasal dari bahasa Inggris yaitu *intensity* yang berarti kemampuan, kekuatan, gigih atau kehebatan. Intensitas adalah besar atau kekuatan suatu tingkah laku, jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera, ukuran fisik dari energi atau indera. Duden (2013) menyatakan bahwa intensitas adalah kekuatan, efektifitas dari sebuah tindakan atau proses, atau suatu tindakan yang dilakukan secara rutin. Menurut KBBI (2013) bahwa intensitas atau frekuensi adalah keadaan tingkat atau ukuran intens. Intens disini merupakan sesuatu yang hebat atau sangat tinggi, bergelora/penuh semangat sangat emosional. Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas diartikan sebagai seberapa besar respon individu atas suatu stimulus yang diberikan kepadanya ataupun seberapa besar usaha seseorang melakukan suatu tingkah laku.

Apabila digabungkan antara pengertian dari frekuensi (intensitas) dan *game* dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game* adalah besarnya usaha seseorang dalam kegiatan bermain aplikasi permainan dalam bentuk elektronik yang dapat menarik perhatian. Usaha dalam memainkan permainan elektronik memang terkadang bisa membuat senang seseorang. Secara tidak langsung dengan bermain *game* seseorang dapat rileks sejenak dari kegiatan sehari-hari yang mungkin menjenuhkan. Namun disisi lain timbul dampak negatif dari bermain *game* yaitu kecanduan, siswa menjadi lebih memilih bermain *game* daripada bersosialisasi dengan orang di dunia nyata hingga melupakan belajar. Beberapa penelitian menemukan temuan bahwa intensitas bermain *game* maupun *game* dapat mempengaruhi diri seseorang.

Penelitian yang dilakukan oleh Khairani Harahap (2013), berdasarkan hasil pengujian melalui *Spearman Rho Correlation* maka dapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,557. Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap prestasi belajar, digunakan rumus uji determinasi dan diperoleh hasilnya adalah 31%. Hal ini menunjukkan kekuatan hubungan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Meda adalah sebesar 31% dan terdapat 69% faktor-faktor lain yang tidak diukur pada penelitian ini.

Menurut Munandar (2004) dampak *game online* ini terhadap hasil belajar anak memang besar. Dimulai dari perkembangan inteligensia yang terpengaruhi, dampak buruk yang bisa ditimbulkan selanjutnya akibat kecanduan permainan adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari oleh anak itu sendiri. Hal ini selanjutnya menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi dalam belajar. Nilai hasil belajar yang didapatkan anak sewaktu-waktu bisa menjadi menurun dan anak menjadi pemarah serta mudah tersinggung.

2.2.6 Indikator Frekuensi Bermain *Game Online*

Menurut Nuraini (2011) menyatakan frekuensi bermain game online memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

a) **Motivasi**

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme (baik manusia maupun hewan) yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu.

b) **Durasi Kegiatan**

Durasi kegiatan yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Dari indikator ini dapat dipahami bahwa motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.

c) Frekuensi Kegiatan

Frekuensi dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Misalnya dengan seringnya siswa melakukan belajar baik disekolah maupun diluar sekolah.

d) Presentasi

Presentasi yang dimaksud adalah gairah, keinginan atau harapan yang keras yaitu maksud, rencana, cita-cita atau sasaran, target dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan. Ini bisa dilihat dari keinginan yang kuat bagi siswa untuk belajar.

e) Arah Sikap

Sikap sebagai suatu kesiapan pada diri seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal yang bersifat positif ataupun negatif. Dalam bentuknya yang negatif akan terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, bahkan tidak menyukai objek tertentu. Sedangkan dalam bentuknya yang positif kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, dan mengharapakan objek tertentu.

f) Minat

Minat timbul apabila individu tertarik pada sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan digeluti memiliki makna

bagi dirinya. Minat ini erat kaitannya dengan kepribadian dan selalu mengandung unsur afektif, kognitif, dan kemauan. Ini memberikan pengertian bahwa individu tertarik dan kecendrungan pada suatu objek secara terus menerus, hingga pengalaman psikisnya lainnya terabaikan.

Kriteria peningkatan frekuensi bermain *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis peningkatan frekuensi pada hal-hal yang lain, akan tetapi peningkatan frekuensi bermain *game online* dimasukkan kedalam golongan peningkatan frekuensi secara fisik. Le mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang mengalami peningkatan frekuensi *game online*, yaitu:

1. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini

adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4. *Interpersonal and health-related problems*(masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Peningkatan frekuensi *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

2.2.7. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online**

Menurut Rini (2015) bahwa faktor-faktor yang menumbuhkan kecanduan (sikap) remaja bermain *game online* yaitu jenis kelamin, umur, media elektronik (komputer dan *smartphone*) dan lingkungan, yaitu:

1. Jenis kelamin

Jenis kelamin adalah sebutan untuk membedakan alat reproduksi dan sifat manusia. Jenis kelamin laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan perempuan. Jenis kelamin laki-laki lebih menyukai permainan *game online* yang menantang seperti perang, balapan dan petualang. Sedangkan jenis kelamin perempuan lebih menyukai permainan game yang lucu dan mudah dimainkan.

2. Umur

Umur adalah pengukuran lama seseorang hidup mulai dari lahir sampai sekarang. Faktor umur yaitu kalangan remaja berusia 6-25 tahun berusaha mencari hiburan dengan bermain *game online*. Berdasarkan data APJII (2020), menjelaskan bahwa kalangan remaja dalam rentang umur 6-25 tahun menemukan masalah pada perilaku kecanduan *game*.

3. Media elektronik

Ketersediaan komputer dan *smartphon* yang tersambung ke jaringan internet sehingga remaja bisa bermain *game online* dimana saja dan kapan saja. Ketersediaan *smartphon* dan perangkat internet yang diberikan kepada remaja menyebabkan secara bebas mengakses *game online* yang disukai.

4. Lingkungan

Lingkungan merupakan tempat seseorang melakukan interaksi dengan masyarakat atau teman. Teman yang menyukai *game online* akan mengajak seseorang untuk bermain bersama.

Kemudian banyak penyebab yang ditimbulkan dari Peningkatan Frekuensi *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi

anak terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

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

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

1. lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
2. kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
3. harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan

apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* sebagai berikut:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu mengusai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

f. Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya (Aqila Smart, 2010).

2.2.8. Cara Mengatasi Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online*

Tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik dipertanian atau pun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah. Yang dibayangkan dari dampak *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *game online*, antara lain:

1. Bersungguh-sungguh (niat)

Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri anda sendiri tidak akan main *game online* lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laun pasti akan bisa.

2. Mempunyai pikiran hemat

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*.

3. Mencari aktivis lain

Mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau bereaksi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *game online*.

4. Membatasi waktu bermain *game online*

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

5. Jangan bergaul dengan pemain *game online*

Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *game* melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk bermain *game online* lagi.

6. Meminta bantuan orang terdekat

Maksudnya meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game*. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang *gamers* juga.

2.3 Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia antara 6-12 tahun, periode ini kadang disebut sebagai masa anak-anak pertengahan atau masa laten, masa untuk mempunyai tantangan baru. Kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simultan memberikan kemampuan pada anak-anak usia sekolah untuk mengevaluasi diri sendiri dan merasakan evaluasi teman-temannya. Dapat disimpulkan sebagai sebuah penghargaan diri menjadi masalah sentral bagi anak usia sekolah (Behrman, Kligeman, & Arvin, 2000)

2.3.1 Karakteristik Tahap Tumbuh Kembang Anak

Implikasi Karakteristik Peserta Didik terhadap Penyelenggaraan Pendidikan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar :

1. Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.
2. Menurut Havighurst tugas perkembangan anak usia SD adalah sebagai berikut :
 - a. menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik,
 - b. Membangun hidup sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan.
 - c. belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok sebaya,
 - d. belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin
 - e. Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung. agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat,
 - f. Mengembangkan konsep- konsep hidup yang perlu dalam kehidupan.
 - g. mengembangkan kata hati, moral, dan nilai- nilai sebagai pedoman perilaku.
 - h. mencapai kemandirian pribadi.

2.3.2 Cara Menilai Aktivitas Belajar

Prestasi belajar merefleksikan penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru. Arifin (Izzaty, Ayriza, dan Setiawati, 2017) menyampaikan prestasi belajar penting untuk diteliti mengingat prestasi belajar dapat digunakan untuk ;

1. Mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan,
2. mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran,
3. Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan,
4. Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,
5. Seleksi yaitu memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu,
6. Menentukan kenaikan kelas, serta
7. Menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

2.4 Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Sekolah Dasar

Akibat adanya pandemi covid-19 semua kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi terhenti begitu juga salah satunya pada tingkatan Sekolah Dasar (SD) (Purwanto dkk., 2020). Aktivitas belajar dimasa pandemi yang diterapkan yaitu

sekolah daring atau *online*. Masalah pembelajaran *online* seperti menyebabkan anak sekolah dasar malas belajar dan sering bermain *game online* karena memiliki banyak waktu luang menggunakan komputer dan *smartphone* di rumah (Dewi, 2020).

Bermain *game online* juga berdampak penurunan prestasi belajar siswa sekolah dasar karena kecanduan sehingga tidak mau belajar (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Penelitian Koi, Sudiwati & Lasri (2017) menjelaskan bahwa fase kecanduan bermain *game online* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut, sehingga aktivitas belajar anak terganggu. Penelitian Susanti, Widodo & Safitri (2018) membuktikan adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah yang gemar bermain *game online* yaitu salah satunya anak menjadi lebih memilih bermain *game online* dibandingkan belajar dan bermain dengan temannya.

