

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan pengamatan penulis penelitian terhadap pengaruh bermain *game online* bukanlah yang pertama terdapat beberapa karya ilmiah yang sudah membahas mengenai pengaruh *game online* sebelumnya, untuk mengetahui perbedaan guna menghindari plagiasi dan memperkuat penelitian ini maka peneliti menelaah beberapa judul penelitian mengenai bermain *game online* ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto (2010) yang berjudul “dampak penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)”. Penelitian ini membahas mengenai dampak yang terjadi pada pengguna *game online* dari segi sosiologinya dikalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta penulis menggunakan metode kualitatif dengan jenis *grounded*. Hasil dari penelitian ini *game online* memiliki dampak buruk bagi mahasiswa, dari segi konsumtif dan dari kesehatan mahasiswa yang terpengaruh karena kegiatan bermain *game* yang dilakukan terus menerus. Perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan peneliti yaitu dari segi *subyekdan metode* penelitiannya, penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan *metode kuantitatif* menggunakan penghitungan data melalui angket dan ditambah dengan pengamatan lapangan dan wawancara, perbedaan juga terdapat dari segi subjek penelitian, penelitian yang akan dilaksanakan dilakukan pada siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara. Sedangkan persamaan penelitian sebelumnya dan yang hendak di

laksanakan yaitu dari segi meneliti dampak *game online* yang mempengaruhi terhadap penggunaannya.

Kedua penelitian dari Marlina, Ni Putu., Ns. Ni Made Aries Minarti, S.Kep, M.Ng Ns. Kadek Cahya Utami, S.Kep (2014) yang berjudul “hubungan bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah V di sekolah dasar Saraswati 1 Denpasar” Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang diakibatkan dari bermain *game online* terhadap prestasi belajar, metode yang digunakan adalah Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Hasil dari penelitian menggunakan metode sampling menghasilkan bahwa Ditemukan data bahwa dari 120 anak kelas V, sebanyak 75 anak mendapatkan nilai akhir mata pelajaran matematika dibawah rata-rata (60-69), dan 45 anak mendapatkan nilai akhir mata pelajaran matematika diatas rata-rata (≥ 70). Perbedaan dan persamaan penelitian sebelumnya dan yang akan di laksanakan adalah dari segi subyek penelitian, persamaan yang didapatkan mengenai pengaruh *game online* terhadap siswa, perbedaan yang didapatkan mengenai subyek, penelitian yang telah dilakukan meneliti prestasi belajar siswa di sekolah dasar.

Ketiga penelitian dari Alfian Rizal Mastya (2016) yang berjudul “pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan *game online* terhadap pemain *Dota 2* Malang” tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk membuktikan adanya pengaruh control diri terhadap kecenderungan *game online* pada pemain *Dota 2* Malang. Metode yang di gunakan dalm penelitian ini menggunakan metode menggunakan model *accidental sampling*, hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu, data bahwa kontrol diri

berpengaruh terhadap intensitas bermain *game online Dota 2* di Malang, apabila kontrol diri tinggi maka kecenderungan bermain *game online* rendah begitu juga sebaliknya. Kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti adalah tujuan penelitian meneliti tentang pengaruh *game online* sedangkan perbedaannya dari subyek penelitian dan jenis *game online* yang berkaitan.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Nanik Kristiana (2012) yang berjudul pengaruh *Game Online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi siswa kelas X jasa bogapada mata pelajaran pengolahan makanan *continental* yang di SMK N 1 Sewon Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimen*, dengan desain *eksperimen klasik metode* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *metode kualitatif*. Setelah penelitian dilaksanakan mendapatkan hasil melalui perhitungan data bahwa *game online sara's cooking* berpengaruh kepada minat dan motivasi siswa kelas X SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran boga untuk mengolah makanan *continental*. Perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti yaitu dari segi tujuan mencari pengaruh *game online* dan *metode penelitiannya* yaitu *kualitatif*, sedangkan perbedaan yang peneliti dapat berupa subyek penelitian dan game yang bersangkutan.

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Putri Rachmawati (2015) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta mengenai pengaruh motivasi bermain *game online MMORPG* dan dukungan sosial terhadap *adiksi game online* pada remaja di Tangerang penelitian ini menggunakan *metode* penelitian *kualitatif* sama dengan *metode* yang hendak dilakukan oleh peneliti sedangkan perbedaan yang didapat dari subyek penelitian dan tempat berlangsungnya penelitian.

Keenam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rezal Almujaheed (2016) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang berjudul, pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang..Penelitian ini menggunakan jenis *deskriptif kuantitatif*.Teknik pengambilan *sampel* menggunakan *Random Sampling* dengan mengambil teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi.Uji validitas menggunakan *product moment* dan uji *reliabilitas* menggunakan *Guttman Split-Half*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *regresi linier* hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah *game online* tidak mempengaruhi minat membaca alquran dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Ke tujuh penelitian yang dilakukan oleh Indrianto (2018) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang berjudul pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, tujuan dari penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui intensitas *Game Online Mobile Legend* pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Untuk menganalisis pengaruh intensitas *game mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan model regresi linier sederhana. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dengan jumlah siswa 50 anak. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan *regresi linier* sederhana. Hasil dari penelitian ini yaitu Dengan mengacu pada perhitungan pengkategorian tabel *game online Mobile Legend*, maka diperoleh kriteria intensitas bermain *game online* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7

Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada nilai rata-rata skoring angket yaitu sebesar 50,4. ditemukan dari hasil penelitian ini siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 memiliki intensitas bermain *game online mobile legend* sedang, dan motivasi belajar juga dipengaruhi dari beberapa faktor. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang hendak dilakukan peneliti, dari subyek *game online* dan metode penelitiannya.

Penelitian ke delapan yang diteliti oleh Harahap, K tahun 2013 yang berjudul *game online* dan prestasi belajar korelasi pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa yang dilakukan di SMP Nurul Hasanah kelurahan Padang Bulan, Medan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan Harahap ini untuk mengetahui adakah pengaruh pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa, dan hasil penelitian ini dibantu dengan SPSS menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat 31% pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa dan 61% dari faktor lain. Persamaan yang penelitian ini dengan yang hendak dilakukan peneliti dilihat dari pengolahan data dan variable yang sama, perbedaan terdapat pada variable dependen.

Penelitian ke Sembilan dilakukan oleh Latubessy, A., & Ahsin, M. N. (2016), yang berjudul Hubungan Antara *Adiksi Game* Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan bivariat, untuk mengetahui pengaruh *Adiksi Game* Terhadap Keaktifan terhadap Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun, dan didapatkan hasilnya bahwa terdapat pengaruh *adiksi game*, semakin besar *adiksi game* maka semakin menurun keaktifan belajar. Persamaan penelitian ini adalah metode menggunakan kuantitatif, perbedaan terdapat pada variable dependen

Penelitian yang ke sepuluh dilakukan oleh RIDHO, S. (2019), yang berjudul *GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA* penelitian ini dilakukan di Desa Tanjung Iman, Kecamatan Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara, dari UIN Raden Intan Lampung). Penelitian ini bertujuan mengetahui dampak bermain *game online* terhadap religiusitas remaja menggunakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan sosiologi yang mendapatkan hasil bahwa di Desa Tanjung Iman, Kecamatan Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara religiusitas remaja menurun dilihat dari ahlakunya yang kurang baik kepada orang tua dan menurunnya kegiatan shalat 5 waktu. Persamaan penelitian ini adalah sama saja meneliti ke religiusitas yang dipengaruhi oleh *game online* perbedaannya terdapat dari jenis penelitian, metode pengembalian data, dan responden penelitian.

B. KERANGKA TEORI

1. Bermain

a. Pengertian

Bermain merupakan bagian dari hiburan, melakukan aktifitas bermain penting untuk menyegarkan pikiran dari hiruk pikuk kegiatan sehari – hari, perilaku bermain juga dapat mengurangi stres. Bermain, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri hal tersebut dapat dilihat pada (UU RI No. 23 perlindungan anak pasal 11).

b. Manfaat bermain

Bermain bermanfaat bagi pengembangan kognitif anak secara natural dengan bermain anak bisa mempelajari lingkungan dan meneliti apa yang dilakukannya, bermain juga mengembangkan sifat sosial anak dengan memainkan berbagai peran. Bermain juga memiliki andil untuk pengembangan potensi dan bakat yang ada pada siswa, salah satu hak yang harus dipenuhi selain mendapat pendidikan anak juga harus mendapatkan waktu istirahat, bermain, bergaul dengan temannya dan mengembangkan bakat sesuai keinginan. Melalui kegiatan bermain orang tua juga dapat melihat bakat dan ketertarikan anak pada suatu hal, maka orang tua dapat dimudahkan untuk mengarahkan potensi yang ada, tanpa melalui paksaan karena orang tua sudah melihat dan mengetahui bakat dan ketertarikan anak dibagian apa saat ia bermain.

c. Dampak negatif dan positif bermain

Selain bermain penting bagi perkembangan akal dan fisik anak bermain juga bisa berdampak negatif bagi dirinya pribadi juga pada pergaulan di lingkungannya apabila tidak dilakukan kontrol penuh oleh orang tua seperti

1) Dampak positif

- a) Imajinasi anak berkembang
- b) Mudah bergaul
- c) Tubuh menjadi lebih aktif
- d) Mengetahui bakat dan minat anak
- e) Memiliki banyak teman

f) Menyalurkan bakat

2) Dampak negatif

a) Mengurangi ketertarikan belajar

b) Berkurangnya jam belajar

c) Lupa waktu untuk beribadah

2. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan perkembangan dari permainan tradisional, perkembangan ini diakibatkan oleh kemajuan teknologi. Anak - anak dan siswa saat ini kebanyakan dari mereka lebih sering memainkan *game online* dibandingkan permainan tradisional (Nur,H 2013:18). Permainan *game online* merupakan suatu ranah hiburan di eraglobalisasi saat ini, game onlen selalu berkembang mengikuti kecanggihan teknologi, yang dulunya hanya bisa dimainkan di komputer kini dengan mudah bisa diakses lewat HP (*hand pone*) dengan mudah dan tidak sedikit *game* yang disediakan disetiap aplikasi dapatdiunduh secara gratis maupun berbayar.

b. Dampak positif *game online*

Dampak positif *game online* dapat dirasakan dalam beberapa bidang seperti dalam pendidikan para tenaga pengajar dapat dimudahkan dengan berkembangnya *game online*, tenaga pengajar atau sekolah bisa memanfaatkan *game online* sebagai media belajar agar siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan. Bagi pengguna itu sendiri memiliki beberapa manfaat seperti mengasah otak, mengisi waktu luang, mengurangi stres, melatih kemampuan berbahasa asing, membangun semangat, melatih kerjasama tim bahkan dapat menghasilkan uang dengan memainkan *game online*. dampak positif *game online* yang bermanfaat dan sering dirasakan pada setiap individu yaitu meningkatkan ketrampilan tubuh, menambah kreatifitas otak dan masih banyak yang lain.

c. Dampak negatif *game online*

Memainkan *game online* memiliki pengaruh negatif bagi para pemain aktif yang memainkan dengan durasi yang cukup sering setiap harinya, menurut W Sandrita mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik efek negatif seseorang yang memainkan *game online* seperti *sailince, tolerance, mood modification, relapse, withdrawel, confilt, dan problems* (W Sanditaria, 2012:3). Dampak yang secara langsung dirasakan pada fisik pemain *game online* usia sekolah seperti penurunan berat badan, kenaikan badan yang berlebih, nyeri tulang belakang, nyeri di jari tangan, dan beberapa anak usia sekolah sudah menggunakan kacamata (W Sanditra, 2012:4).

d. Jenis – jenis *Game online*

Game online dibagi menjadi banyak jenis, dibagi dari alat untuk memainkan game online, tipe *game online* dan cara mendapatkan game online tersebut untuk dimainkan, karena peneliti juga memainkan beberapa *game online* peneliti akan menceritakan sedikit pengalaman mengenai jenis-jenis *game online* yaitu ;

1) Jenis alat untuk memainkan *game online*

a) *Game online mobile phone*

Game online mobile merupakan *game online* yang dimainkan menggunakan alat *mobile phone* yang dengan mudah bisa di akses dari setiap telfon genggam yang tersambung dengan internet pada setiap penggunaanya ada banyak macam *game online mobile* yang sekarang sering dimainkan seperti *mobile legend (ML)*, *player unknown battle ground mobile (PUBG)*, *free fire*, *HAGO*, *Garena AOV*, *Clas of clan (COC)* dan masih banyak yang lainnya.

b) *Game online PC (personal Computer)*

Game ini dimainkan menggunakan komputer dengan sambungan internet, *game* yang di sediakan dikomputer kebanyakan tidak bisa di mainkan di *hand phone* biasanya *game* yang dimainkan dikomputer memiliki ukuran dan memerlukan spek alat yang tinggi agar bisa dimainkan dengan lancar contoh *game online* yang banyak dimainkan dikomputer *player unknown battle ground PC (PUBG)*, *DOTA 2*, *Paladins*, *fortnite* dan masih banyak lagi.

c) *Console game online*

Game yang ada pada *consol* merupakan *game* yang dimainkan dengan alat tertentu atau alat yang sudah di sediakan seperti XBOX 360, Nintendo wii, dan playstation 1 hingga play station 4. Dulunya *game console* hanya bisa dimainkan dengan offline menggunakan CD atau memori yang sudah disediakan tidak menggunakan jaringan internet, mengikuti perkembangan zaman *game consol* juga bisa dimainkan secara *online* ada beberapa *game console* yang dimainkan secara *online*, *game* yang dimainkan tidak jauh beda dengan *game* yang dimainkan pada *game* komputer yang membedakan hanya alatnya contoh beberapa *game* yang dapat dimainkan dialat *console* yaitu *player unknowen battle ground (PUBG)*, *GTA V*, *Fortnite* dan masih banyak lagi

2) Tipe *game online*

Ada beberapa tipe *game online* petualangan, bertahan hidup, perang dan masih banyak yang lainnya.

3) Cara mendapatkan *game online ini* dibagi menjadi dua secara gratis dan membayar.

3. Menejemen waktu

Menejemen adalah suatu proses mengolah diri dan merupakan faktor internal setiap individu, dapat memenejemen waktu merupakan suatu kontrol setiap individu agar dapat mebagi waktu aktifitas. Manajemen waktu seperti kemampuan merencanakan, mendelegasikan, mengatur dan mengontrol merupakan hal yang harus dilakukan oleh diri sendiri (Sofyan hasan 2012:4). Pentingnya melakukan manajemn

waktu dengan baik dapat mempermudah suatu individu dalam setiap kegiatannya seperti daalam kegiatan belajar, tidak dapat dipungkiri pentingnya manajemen waktu yang baik dapat mempengaruhi hasil dari belajar, manajemen waktu dalam proses belajar merupakan faktor internal yang perlu dipenuhi oleh setiap individu agar mendapat hasil belajar yang memuaskan. Menejemen waktu yang baik dapat menjadi pemicu pendorong dan motor penggerak bagi setiap individu untuk belajar sehingga saat proses belajar setiap individu tidak lekas bosandan lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang sedang dipelajari. Dengan manajemen waktu yang baik hal ini dapat meningkatkan prestasi belajar.

4. Beribadah

a. Pengertian Beribadah

Beribadah merupakan tujuan diciptakannya manusia dan jin seperti yang dijelaskan di ayat AL Qurandan artinya

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka beribadah kepada ku”
(QS Adz-Dzariyat :56)

Maka suatu kewajiban bagi setiap umat islam beribadah hanya kepada Allah SWT. Beribadah merupakan perintah yang harus di jalankan sesuai tuntunan islam AL Quran dan hadis baik itu ibadah wajib maupun sunnah. Ibadah menurut tuntunan islam dibagi menjadi dua yaitu, ibadah yang wajib di laksanakan dan yang disunahkan. Ibadah wajib memiliki pengertian ibadah yang harus di laksanakan apabila tidak di laksanakan mendapatkan dan sebaliknya apabila melaksanakan ibadah wajib maka mendapatkan pahala dan ridho dari Allah SWT, sedangkan ibadah sunnah memiliki pengertian apabila melaksanakan ibadah sunnah mendapatkan pahala apabila tidak melaksanakan ibadah tersebut tidak mendapatkan dosa. Contoh ibadah wajib dapat kita lihat dari rukun islam umat islam yaitu sahadad, shalat, puasa, zakat dan haji.

b. Pengertian taat beribadah

Taat beribadah memiliki banyak macam dari ibadah yang diwajibkan dan ibadah yang disunahkan untuk dilaksanakan. Contoh ibadah yang diwajibkan dalam agama islam yaitu shalat lima waktu, selain diwajibkan ada

juga beberapa ibadah shalat yang disunnahkan seperti shalat tahajud, sebagai umat islam kita wajib melaksanakan apa yang diperintahkanNYA dan menjauhi apa saja yang telah dilarang seperti yang ada pada AL Quran :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

yang artinya :

“Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelummu, agar kamu bertakwa” (QS. AL-Baqarah : 21).

Melaksanakan shalat merupakan hal wajib bagi setiap muslim, shalat merupakan ibadah yang sangat jelas seruan untuk melaksnakannya tertera dalam rukun iman yaitu nomer dua setelah sahada, maka bagi setiap muslim yang beriman wajib baginya melaksanakan shalat dengan ketentuan dan tuntunan yang sudah diberikan di AL Quran dan dicontohkan oleh Nabi Muhammad yang sekarang dapat kita pelajari lewat hadis – hadis yang sahih.

C. Kerangka Pikiran

Kerangka pikiran yang digunakan pada penelitian ini memiliki metode deskriptif kuantitatif yang berhubungan dengan pengaruh *game online* terhadap manajemen waktu siswa, peneliti mencari data pada siswa yang aktif memainkan *game online*, untuk mencari hubungan pengaruh buruk *game online* terhadap manajemen waktu beribadah siswa dengan data yang valid.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh buruk yang signifikan dari memainkan *game online* dikalangan pelajar MTs Muhammadiyah sigaluh, terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa, dengan hipotesis pertama : (H0) tidak ada pengaruh bermain *game online* (X) terhadap manajemen waktu

beribadah sholat 5 waktu siswa (Y). Hipotesis ke dua (H_a) terdapat pengaruhpengaruh bermain *game online* (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y).