

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengaruh Game Online**

##### **1. Pengaruh**

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh ialah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>7</sup> Dari pengertian diatas, dapat diketahui pengaruh merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk sesuatu yang lain. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang.

Pengaruh dapat dibagi menjadi dua, ada pengaruh yang positif ada pula yang negatif. Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah sesuatu hal yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

---

<sup>7</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), hlm. 1045.

## 2. Game Online

Secara bahasa, Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan game online merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer, laptop dan *smartphone* atau *gadget*. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game. Di bawah ini pengertian game menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:<sup>8</sup>

Menurut Samuel Henry game adalah bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

Sedangkan menurut Fauzi A game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online

---

<sup>8</sup>Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana*, (Malang: Maskha, 2018), hlm. 1.

mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut.<sup>9</sup>

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya. Game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, game online memiliki fitur-fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, dan animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Selain itu macam-macam game dirancang khusus supaya anak menjadi ingin terus bermain.<sup>10</sup>

Game online saat ini tidaklah sama dengan game yang di perkenalkan untuk pertama kalinya yang hanya bisa dimainkan di computer saja dan hanya untuk 2 orang. Game online saat ini sudah bisa diakses melalui Smartphone yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat di akses di manapun dan kapanpun, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses game online tersebut.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Hairil Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu," *Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence* 1, no. 2 (2020), hlm. 42.

<sup>10</sup>Mohammad Sjariful Aziz, Op. Cit., Hlm. 8.

<sup>11</sup>*Ibid*, hlm. 6.

### 3. Jenis-jenis game online

Jenis game biasa disebut dengan istilah genre game. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah game. Berikut genre game online yaitu sebagai berikut :

#### a. Action Games

Merupakan salah satu genre game yang paling banyak di temui. Game dengan genre ini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan gamers untuk bisa menyelesaikannya.

#### b. Adventure

Genre ini terdiri dari game yang memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Ketika memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah event biasanya gamers tidak bisa kembali ke event sebelumnya.

#### c. Role Play Games (RPG)

Genre RPG memiliki penggolongan sub-genre yang cukup banyak. Pada game RPG biasanya memiliki turn based dan memiliki hitungan yang sudah pasti. Sehingga setiap langkah yang gamers ambil dapat di perhitungkan dan di pikirkan kembali.

#### d. Simulation

Genre game simulation akan memberikan gamers simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata.

e. Strategi

Game dengan genre strategi mengharuskan gamers berfikir cepat dalam mengambil tindakan dan di perlukannya sebuah strategi sebelum memulai permainan.

f. Sports

Genre sport merupakan salah satu genre game yang paling banyak games mainkan sepanjang waktu. Game dengan genre sports ini lebih netral dan terhitung banyak peminatnya.<sup>12</sup>

g. Mobile Legend

Game dengan genre MOBA (Multiplayer online battle arena) ini dimainkan secara online membutuhkan koneksi internet.

h. PUBG Mobile

Pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer. Hingga pada maret 2018, Tencent Games selaku *developer mobilnya* merilis PUBG versi mobile secara resmi. Dalam permainan PUBG ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir.

i. Free fire

Memiliki konsep yang sama dengan PUBG Mobile, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa

---

<sup>12</sup>Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur Hidayat, *Game Mobile Learning*, (Malang: Ahlimedia Book, 2019) , hlm. 7.

bertahan hidup diakhir game. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi voice chat dalam game jadi bisa sambil berkomunikasi.

j. **Puzzle Games**

Untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.<sup>13</sup>

#### **4. Dampak Game Online**

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya game online. Adapun beberapa dampak positif dan negatif game online adalah sebagai berikut:

**a. Dampak Positif**

1).Meningkatkan kosentrasi

Setiap game mempunyai tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenagkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Kosentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas dan memonitor

---

<sup>13</sup>Mokhammad Ridoi, *Op. Cit.*, hlm. 3.

jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin di perlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

## 2). Meningkatkan kemampuan membaca

Game online bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca. Saat bermain game mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam game tersebut dan cara-cara untuk dapat mengalahkan musuh-musuh dalam permainan game, dan ini bisa menjadi salah satu cara untuk melatih anak untuk belajar membaca.<sup>14</sup>

## 3). Melatih kemampuan bekerjasama

Pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temannya (anggota di dalam permainan) agar memenangkan permainan.

## 4). Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya, ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.

## 5). Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tentang computer

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game akan berusaha

---

<sup>14</sup>Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Yogyakarta: A' Plus Books, 2010), hlm. 42.

mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat di gunakan untuk memainkan game tersebut.<sup>15</sup>

#### 6). Menjadikan disiplin

Disiplin merupakan kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Pemain game online biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti. Seperti yang peneliti temukan dilapangan yaitu pemain game online berkumpul untuk main game bareng. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin.

#### 7). Memiliki banyak teman baru

Di game online banyak gamers dari berbagai daerah atau Negara yang memiliki hobi bermain game online. terkadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui game.

### **b. Dampak Negatif**

Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Dari segi jasmani

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan menurun.

Seseorang yang memiliki kegemaran memainkan game online ini

---

<sup>15</sup>Andry Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Solo: CV. Ae Media Grafika, 2019), hlm. 13.

memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, sering tidur larut malam.<sup>16</sup>

## 2) Dari segi Psikologi

Game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan juga kekerasan seperti, Perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah emosional, memaki, mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya.

## 3) Dari segi waktu

Permainan ini menarik para gamers untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan

---

<sup>16</sup>Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 32.

anggota keluarga menjadi terlupa. Terlalu asik memainkan game online, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda sholat hanya untuk bermain game tersebut.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Maryam ayat 59

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا

*Artinya: Kemudian datanglah setelah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyalah-nyaiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan (Q.S Maryam ayat 59)*

#### 4) Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Game-game ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain game online. Jika seseorang sudah kecanduan dengan game tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan game. Oleh karena itu, dampak negative yang dapat ditimbulkan dari game online ini adalah mengajarkan seorang anak melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa bermain game online tersebut.

Game online memang menghibur saat mood seseorang sedang buruk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan

dampak yang tidak baik kepada pemainnya. Main game bukan tidak boleh sama sekali, asalkan bisa mengendalikan diri. Jangan sampai terhanyut dan terlenakan oleh game sampai-sampai melupakan kewajiban-kewajibannya.<sup>17</sup>

Rosullullah mengingatkan dalam sabdanya. Dari abu Hurairah ra, dari nabi Saw, beliau bersabda:

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَنْبَغِيهِ

*“Diantara Kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat”.* (H.R Tirmidzi )

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif game online bagi pemainnya antara lain yaitu sebagai berikut:

a) Membuat Kecanduan.

Kecanduan merupakan dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online. Ketergantungan atau kecanduan dapat terjadi karena seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memainkan game online. Kecanduan akan sesuatu pasti akan sangat sulit dihilangkan karena hal yang dilakukan sudah menjadi suatu kebiasaan.

---

<sup>17</sup>Fathimah Adz & Sister, *Kado Terindah Untuk Sahabat Hijrah*, (Surabaya: Seniman Publisher, 2018), hlm. 92.

b) Mendorong melakukan hal-hal negatif/Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan perilaku yang muncul pada diri orang-orang yang suka memainkan game online. Contohnya ketika mengetahui koneksi internet yang tiba-tiba menurun atau hilang. Perkataan kasar yang sering keluar akibat kekesalan pasca kekalahan memainkan game online menjadi kebiasaan yang akan dilakukan. Permainan berbasis perkelahian akan memicu perlakuan kasar yang dilakukan sehari-hari. Menyamakan dunia nyata dengan dunia permainan.<sup>18</sup>

c) Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Tugas sekolah, tugas kuliah, pekerjaan maupun waktu beribadah menjadi terbengkalai karena bermain game online. Mereka lebih mementingkan bermain game online dari pada melakukan hal yang lebih bermanfaat.

d) Terosilasi dari kehidupan sosial

Kebiasaan memainkan game online setiap waktu dapat membuat kehilangan banyak perhatian dari anggota keluarga. Ketergantungan game online dapat membuat diri menjadi jauh dari lingkungan kehidupan nyata di lingkungan sekitar. Akan kesulitan

---

<sup>18</sup> Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), hlm. 58.

bersosialisasi karena memilih memainkan game online sepanjang waktu.

## **B. Perilaku Siswa**

### **1. Pengertian Perilaku**

Dalam *Kamus Bahasa Indonesia* kata perilaku adalah tanggapan atau reaksi seseorang terhadap suatu kejadian atau lingkungan. Perilaku memiliki arti yang lebih konkrit daripada jiwa. Perilaku lebih mudah dipelajari daripada jiwa dan melalui perilaku kita tetap dapat mempelajari jiwa. Termasuk dalam perilaku disini ialah perbuatan-perbuatan yang terbuka (Overt), dan tertutup (Covert). Perilaku terbuka merupakan perilaku kasat mata dapat diamati secara langsung. Sedangkan perilaku tertutup hanya dapat diketahui secara tidak langsung melalui alat atau metode khusus.<sup>19</sup>

Perilaku menurut Heri Suwanto dikutip dari Rohmalina wahab, perilaku merupakan pandangan-pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak sesuai sikap objek. Perilaku seseorang dapat dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Lucy Pujasari Supratman, Adi Bayu Mahadian, *Psikologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 6.

<sup>20</sup>Rohmalina Wahab, *Op. Cit.*, hlm. 63.

Perilaku manusia merupakan sekumpulan perilaku yang dimiliki manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, etika, nilai, kekuasaan dan genetika. Perilaku seseorang dapat dikelompokkan dalam beberapa perilaku yaitu, perilaku wajar, perilaku aneh, perilaku dapat diterima dan perilaku menyimpang.<sup>21</sup>

Perilaku merupakan hasil dari aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya. Manusia berperilaku bila ada rangsangan tertentu.<sup>22</sup> Perilaku manusia terdapat dalam setiap aspek kehidupan manusia. Perilaku manusia mencakup dua komponen, yaitu tingkah laku dan sikap atau mental. Tingkah laku merupakan perbuatan tertentu dari manusia sebagai reaksi terhadap keadaan atau situasi yang dihadapi. Sedangkan sikap atau mental adalah reaksi manusia terhadap sesuatu keadaan atau peristiwa.

Perilaku dari segi biologis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Jadi perilaku manusia dapat diartikan sebagai aktivitas manusia yang sangat kompleks sifatnya, yaitu perilaku dalam berpakaian, berjalan, berbicara dan sebagainya. Perilaku ini umumnya dapat diamati oleh orang lain, namun ada juga perilaku yang tidak dapat diamati orang lain seperti, emosi, pikiran, persepsi dan motivasi.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>*Ibid*, hlm. 64.

<sup>22</sup>Alvin Koswanto, *Memahami Perilaku dan Kejiwaan Manusia*, (Bogor: LINDAN Bestari, 2020), hlm. 26.

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 26

Perilaku akan berpengaruh pada lingkungan dan diri seseorang, demikian sebaliknya, lingkungan akan berpengaruh pada perilaku seseorang atau organisme. Individu dipandang cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamati dan meniru perilakunya.

Prinsip akhlak dalam Islam yang paling menonjol adalah bahwa manusia bebas melakukan tindakan-tindakannya, ia punya kehendak untuk berbuat dan tidak berbuat sesuatu. Namun ia harus bertanggung jawab terhadap semua yang dilakukannya dan harus menjaga apa yang diharamkan dan diharamkan Allah.<sup>24</sup> Maka, disimpulkan bahwa akhlak dalam Islam disini berkaitan erat dengan tindakan atau perilaku.

Jadi, perilaku ialah tindakan yang tampak dalam sikap maupun tindakan sebagai reaksi seseorang terhadap suatu kejadian yang terjadi. Tindakan tersebut dapat berupa kata-kata atau perbuatan yang bisa bersifat positif ataupun negatif.

## **2. Jenis Perilaku**

Menurut Walgito dikutip dari Alvin, perilaku dibedakan menjadi dua yaitu, perilaku yang refleksi dan nonrefleksi. Perilaku refleksi adalah perilaku yang di bawa sejak organisme dilahirkan, yaitu berupa reflek-

---

<sup>24</sup>Amira Aliyah, Akmal Hawi, dan Mardeli, "Hubungan Antara Kompetensi Kepribadian Guru Dengan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas IX Di SMP Islam Az-Zahrah 2 Palembang" *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, no. 2 (2019), hlm. 131.

reflek dan insting-insting. Sedangkan perilaku nonrefleksi adalah perilaku yang di bentuk melalui proses belajar.<sup>25</sup>

Perilaku manusia merupakan hasil dari interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Sebagian besar perilaku manusia berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Dimana setiap individu meniru perilaku individu yang lain dan sebaliknya. Prilaku yang reflektif merupakan perilaku yang pada dasarnya tidak dapat dikendalikan karena prilaku refleksi adalah perilaku yang alami bukan perilaku yang dibentuk. Prilaku nonrefleksi merupakan prilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai proses belajar.<sup>26</sup> Disamping perilaku manusia yang dapat di kendalikan dan terkendali, prilaku manusia juga merupakan prilaku yang terintegrasi (Integrated), yaitu keseluruhan keadaan manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan.

### **3. Proses Pembentukan Perilaku**

Proses pembentukan perilaku dapat berlangsung cepat atau dalam waktu pendek dan dalam waktu yang lama atau lambat. Perilaku dapat dibentuk sesuai dengan yang diharapkan ke arah pencapaian tujuan. Menurut Walgino, pembentukan prilaku di bagi menjadi tiga cara yaitu sebagai berikut:

---

<sup>25</sup>Alvin Koswanto, *Op. Cit.*, hlm. 27.

<sup>26</sup>*Ibid.*, hlm. 28.

a. Membentuk perilaku dengan kondisioning

Pembentukan perilaku dengan kondisioning biasanya dilakukan dengan cara membiasakan diri dengan perilaku yang sesuai dengan yang di harapkan, sehingga akan terbentuk perilaku yang di harapkan.

b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*Insight*)

Dilakukan dengan cara memberikan pengertian tentang perilaku yang diharapkan. Perilaku yang diharapkan dapat dilakukan dengan menambah pengetahuan dan pemberian pendidikan dan pelatihan tentang perilaku yang diharapkan.

c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Pembentukan perilaku dengan menggunakan model atau contoh dilakukan dengan memberikan contoh perilaku yang baik yang diperankan oleh seorang pemimpin.<sup>27</sup>

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Manusia**

Perilaku yang dimiliki setiap manusia berbeda-beda dan bersifat unik. Perilaku dapat terbentuk dengan keunikannya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu faktor biologis dan faktor sosiopsikologis

---

<sup>27</sup>*ibid.*, hlm. 29.

a. Faktor Biologis

Perilaku manusia dipengaruhi oleh warisan biologis dari orang tua. Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia, bahkan berpadu dengan faktor-faktor sosiopsikologis. Menurut Wilson, perilaku sosial dibimbing oleh aturan-aturan yang sudah deprogram secara genetis dalam jiwa manusia.

b. Faktor Sosiopsikologis

Manusia merupakan makhluk sosial maka perilakunya dipengaruhi oleh proses sosial. Faktor sosiopsikologis dapat di klasifikasikan ke dalam tiga komponen, yakni:

1. Komponen afektif adalah aspek emosional dari faktor sosiopsikologis.
2. Komponen kognitif yaitu aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia
3. Komponen konatif merupakan aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.<sup>28</sup>

## **5. Perubahan Perilaku**

### **a. Pembelajaran Menurut Behaviorisme**

Pembelajaran bukan hanya suatu proses dan kegiatan siswa mendengar guru berceramah, melainkan lebih kepada mencari, menggali,

---

<sup>28</sup>Daryanto, *Teori Komunikasi*, (Malang: Penerbit Gunung Samudera, 2014), hlm. 337.

dan menemukan informasi lalu mengutarakannya dengan beragumen yang sesuai. Proses tersebut berlangsung dalam pengawasan guru sebagai motivator, fasilitator dan inspirator bagi siswa. Tidak hanya berhubungan dengan guru tapi juga dengan siswa lain dalam proses pembelajaran. Interaksi inilah yang dapat memberi dampak pada perubahan perilaku siswa. Pada teori behaviorisme perkembangan anak ditentukan oleh faktor-faktor yang berasal dari lingkungan. Lingkunganlah yang membentuknya antara lain lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Teori behaviorisme biasa disebut dengan S-R Stimulus- Respon yaitu suatu proses yang memberikan respon tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar. S-R Stimulus Respon yang mencakup tiga teori yaitu Teori S-R *Bond*, *Conditioning*, dan *Reinforcement*.<sup>29</sup>

1) Stimulus-Respon (S-R Bond)

Teori ini menjelaskan bahwa kehidupan manusia tunduk dalam pengaruh hukum aksi dan reaksi, sebab dan akibat, adanya stimulus yang menimbulkan respon. Kegiatan belajar upaya membentuk stimulus dan respon sebanyak-banyaknya.

2) Teori Conditioning

Teori disebut stimulus-respon with conditioning, agar hubungan stimulus dan respon dapat terwujud dan terbentuk dengan baik, perlu

---

<sup>29</sup>Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 90.

dibantu dengan kondisi tertentu.

### 3) Teori Reinforcement

Teori ini dikembangkan berdasarkan teori S-R Bond dan Conditioning serta psikologi Reinforcement. Pada reinforcement kondisi diberikan pada respon. Teori ini menjelaskan jika stimulus yang didapat baik maka hasil yang didapat juga baik dan sebaliknya. Hasil yang dicapai itu berpengaruh dengan perkembangan pengetahuan siswa dan juga perilaku siswa

## **b. Sikap dan Perilaku**

Sikap merupakan kesiapan bereaksi terhadap sesuatu objek dengan cara tertentu. Kesiapan yang dimaksud ialah kecenderungan potensial untuk bereaksi apabila dihadapkan pada stimulus yang menghendaki adanya respon. Respon dapat digolongkan dalam tiga macam respons yaitu, respon kognitif, afektif dan konatif.<sup>30</sup> Respon kognitif yaitu respon pernyataan sikap tentang apa yang diyakini. Respon afektif adalah respons pernyataan sikap mengenai perasaan (apa yang dirasakan). Respon konatif adalah respons melalui tindakan, perilaku atau pernyataan sikap mengenai perilaku. Sikap tersebut dapat muncul tidak saja ditentukan oleh keadaan objek yang sedang terjadi dan juga berkaitan dengan masa lalu atau situasi saat ini dan yang akan datang.

---

<sup>30</sup>Natsar Desi, dkk, *Masyarakat Cita: Konsepsi dan Praktik*, (Makasar: Liyan Pustaka Ide, 2021), hlm. 127.

Jadi, respons dan tindakan tersebut menghasilkan sikap-sikap tertentu dalam pernyataan sikap maupun perbuatan. Perbuatan sebagai bentuk perilaku. Perilaku adalah ekspresi nyata yang tampak dalam sikap, kata-kata, dan perbuatan sebagai reksi seseorang yang muncul karena adanya proses pengalaman sebagai pembelajaran atau rangsangan terhadap lingkungannya.

### **C. Kajian Pustaka**

Maksud dari kajian pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Yakni apakah permasalahan yang diteliti sudah ada peneliti yang membahasnya. Dengan ini peneliti akan menerangkan berbagai kajian pustaka yang berhubungan dengan penelitian dan berguna untuk membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini yaitu sebagai berikut :

*Pertama*, pada tahun 2019, Faiq Khoridatul Izza, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dalam skripsinya yang berjudul *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*. Dalam skripsi ini menjelaskan tentang pengaruh Game Online terhadap perilaku keagamaan remaja. Menurut peneliti di penelitian ini dampak dari game online terhadap perilaku keagamaan remaja yaitu menurunnya semangat dalam melaksanakan shalat 5 waktu, tidak mau mengaji, suka berbohong kepada orang tua, berbicara yang tidak sopan, dan lain sebagainya. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian

Kualitatif.<sup>31</sup> Perbedaan dengan penelitian peneliti ialah, skripsi ini lebih berfokus kepada perilaku keagamaan yang dilakukan oleh remaja di desa Modopuro Mojosari, sedangkan peneliti akan berfokus pada perubahan perilaku yang terjadi pada siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

*Kedua*, pada tahun 2016, Agung Salim, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Dalam skripsi ini menjelaskan tentang pengaruh Game Online terhadap perilaku belajar Mahasiswa. Menurut peneliti di penelitian ini terdapat pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa dan mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain game online dengan belajar. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif.<sup>32</sup> Perbedaan dengan penelitian peneliti ialah, skripsi ini lebih berfokus kepada perilaku belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, sedangkan peneliti akan berfokus pada

---

<sup>31</sup>Faiq Khoridatul Izza, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*, Skripsi (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019). hlm. vi.

<sup>32</sup>Agung Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, Skripsi (Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2016). hlm. xvi.

perubahan perilaku yang terjadi pada siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

*Ketiga*, pada tahun 2013, Agus Sugiarto, Universitas Bengkulu, dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Perilaku Siswa Di SD Negeri 51 Kota Bengkulu*. Dalam skripsi Agus Sugiarto menjelaskan terdapat pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif dari permainan *game point blank* ini siswa dapat bekerja sama dalam tim ketika anak-anak sedang bermain *game online point blank*. Sementara pengaruh negatif ditimbulkan berupa: anak menjadi sering mengucapkan kata-kata yang tidak baik, anak menjadi pemalas. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara dengan teknik analisis data Miles dan Huberman.<sup>33</sup> Perbedaan dengan penelitian peneliti ialah skripsi Agus Sugiarto lebih berfokus pada satu *game online point blank* dan peneliti akan lebih berfokus pada perubahan perilaku yang terjadi pada siswa kelas IX MTS Darud Da'wah Wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian perlu ditentukan dan dijelaskan agar alur hubungan dua atau lebih variabel dalam penelitian dapat dicari dan di analisis.<sup>34</sup> Variabel

---

<sup>33</sup>Agus Sugiarto, *Pengaruh Permainan Game Online Point Blank Terhadap Perilaku Siswa Di SDN 51 Kota Bengkulu*, Skripsi (Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2013). hlm. i.

<sup>34</sup>Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Cetakan 9; Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 103.

penelitian harus didefinisikan secara jelas dan tidak menimbulkan pengertian yang ganda. Pengertian variabel ini memberikan batasan sejauh mana penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian ialah beberapa perlakuan yang diberikan dan aspek yang diukur dalam sebuah penelitian.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *variabel Independen* (variabel pengaruh) dan *variabel dependen* (variabel terpengaruh).

- a) Variabel Bebas (*Independen Variabel*) adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel yang lain. Variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel terikat (variabel dependen).<sup>35</sup> Didalam bahasa Indonesia disebut sebagai variabel bebas (X). Variabel bebas (pengaruh) dalam penelitian ini adalah Game Online (X).
- b) Variabel Terikat (*Dependen Variabel*) adalah variabel yang di pengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat memengaruhi variabel lain.<sup>36</sup> Didalam bahasa Indonesia disebut dengan variabel terikat (Y). Variabel *dependen* dalam penelitian ini ialah perilaku Siswa (Y).

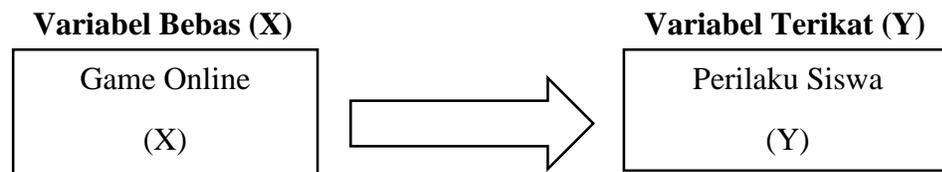
---

<sup>35</sup>Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metode Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), hlm. 114.

<sup>36</sup>*Ibid*, hlm. 114.

Bila dilihat dalam skema hubungan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:

### Skema Variabel



### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara yang belum final, suatu jawaban sementara yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian.<sup>37</sup>Berdasarkan pendapat ini dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah peneliti, belum jawaban yang empiris dengan data.

1. Ha: Ada Pengaruh Game Online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.
2. Ho: Tidak ada pengaruh Game Online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

---

<sup>37</sup>Ismail Nurdin, dan Siti Hartati, *Op. Cit.*, hlm. 133.