

## ABSTRAK

Rafi Zaky Ramadhan. 2022. “Pengaruh Adiksi *Game Online* dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik (Survey Pada Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021)”. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Di bawah bimbingan Edi Fitriana Afriza, S.Pd., M.M. dan Astri Srigustini, S.Pd., M.Pd.

---

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari Adiksi *Game Online* dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain survey eksplanatori. Populasi yang merupakan Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021 sejumlah 387 orang. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *proportionate random sampling*, sehingga sampel yang diambil total ialah sebanyak 197 orang, yang dihitung menggunakan rumus Slovin. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, uji statistik menggunakan regresi linier berganda dan koefisien determinasi, serta uji hipotesis yang digunakan adalah uji parsial (uji t) dan uji simultan (uji f). Hasil penelitian menunjukkan bahwa adiksi *game online* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar peserta didik berpengaruh secara parsial maupun secara simultan.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Lingkungan Keluarga, Prestasi Belajar

## **ABSTRACT**

*Rafi Zaky Ramadhan. 2022. "The Effect of Online Game Addiction and Family Environment on Student Achievement (Survey of Class XI Students of State Senior High School 1 Karangnunggal Academic Year 2020/2021)". Department of Economics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya. Under the guidance of Edi Fitriana Afriza, S.Pd., M.M. and Astri Srigustini, S.Pd., M.Pd.*

---

---

*This study aims to determine the effect of Online Game Addiction and Family Environment on Student Achievement. The research method uses quantitative with explanatory survey design. The population of Class XI Students of State Senior High School 1 Karangnunggal for the 2020/2021 Academic Year is 387 people. The sampling technique used is proportionate random sampling, so that the total sample taken is 197 people, which is calculated using the Slovin formula. Data collection techniques in this study using questionnaires, statistical tests using multiple linear regression and coefficient of determination, and hypothesis testing used is partial test (t test) and simultaneous test (f test). The results showed that online game addiction and family environment on the learning achievement of students had an effect partially or simultaneously.*

***Keywords: Online Game, Family Environment, Learning Achievement***