

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Adiksi *Game Online*

2.1.1.1 Pengertian Adiksi *Game online*

Semakin berkemabangnya teknologi informasi dan komunikasi, banyak sekali fitur-fitur canggih yang tersedia di masing-masing ponsel pintar, mulai dari fitur yang memudahkan suatu pekerjaan, sampai fitur untuk hiburan seperti *game online*. *Game online* sendiri merupakan aplikasi permainan yang mengharuskan penggunaannya untuk tertaut dengan jaringan internet, hal ini biasanya digunakan untuk dapat terhubung dengan pemain satu dan pemain lainnya.

Menurut Grispon & Bokular dalam Kusumadewi (2009:96), mengatakan bahwa kecanduan atau *addiction* adalah:

suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan dalam Kamus Psikologi dalam Chaplin (2009:69), “diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius”. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan”. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT)

Selain itu, pendapat dari Pramuditya (2015:357), adiksi merupakan:

suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Dalam adiksi, terdapat tuntutan dalam diri untuk menggunakan secara terus menerus dengan disertai peningkatan dosis terutama setelah terjadinya ketergantungan secara psikis dan fisik serta terdapat pula ketidak mampuan untuk mengurangi dan/atau menghentikan meskipun sudah berusaha keras.

Adapun menurut Poetoe (2012:3) “*game online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama”. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Sejalan dengan pendapat Febrian dan Andayani (2002:24), “*game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet”. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa online atau 14 dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe software.

Jadi, dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* merupakan suatu ketergantungan, kecanduan, atau kebiasaan yang secara berlebihan tidak bisa lepas dari *game online*. Orang yang memiliki adiksi *game online* biasanya cenderung merasa tidak nyaman jika dalam kurun beberapa jam saja tidak memainkan *game online*.

2.1.1.2 Aspek Kecanduan Bermain Game Online

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lainnya tetapi kecanduan *game online* ini dimasukkan kedalam golongan psikologis.

Menurut Young dalam Immanuel (2009:445) , Indikator kecanduan *game online* adalah :

1. Merasa Terikat
Dengan adanya kecanduan maka akan timbul rasa bahwa yang ada dalam pikirannya adalah *game online* yang sebelumnya atau yang akan dimainkan selanjutnya
2. Merasa Berkebutuhan
Ketika seseorang sudah kecanduan bermain *game online* maka ia akan tidak selalu puas dengan hasil mainnya
3. Mengulang
Upaya seseorang pecandu untuk melakukan kegiatan tersebut secara berulang guna mendapatkan hasil sesuai dengan yang diinginkan

4. Merasa Gelisah
Ketika mereka tidak mendapatkan skor hasil sesuai dengan yang ditargetkan maka mereka akan merasa marah, jengkel, depresi dengan hasilnya
5. Merasa Terancam
Kecanduan pada *game online* membuat penggunaanya merasa tidak nyaman ketika dipaksa harus berhenti memainkan *game online* tersebut
6. Berbohong
Seseorang akan cenderung berbohong guna menutupi sesuatu yang menyebabkan kerugian terhadap keterlibatan bermain *game online* tersebut

Menurut Chen, C.Y & Chang, S.L (200:33) terdapat 4 aspek kecanduan game onlien :

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
Suatu dorongan atau tekanan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus dalam bermainin *game online*
2. *Whitdrawal* (penarikan diri)
Suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal kecuali bermain *game online*
3. *Tolerance* (toleransi)
Berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu dan kebanyakn pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dan lupa waktu
4. *Interpersonal And Healt-related Problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
Masalah yang berikaitan dengan interaksi kita dengan orain lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan personal mereka hanya berfokus pada *game online*, masalah kesehatan pecandu *game online* yaitu kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti kurang tidur serta tidak menjaga pola makan

Menurut Yee (2002:4), indikator kecanduan *game online* adalah :

1. *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku seseorang.
2. *Cognitive saliience* : dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.
3. *Behavioral saliience* : dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.
4. *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.

5. *Conflict* : pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan.
6. *Interpersonal conflict* (eksternal): konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.
7. *Interpersonal conflict* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
8. *Tolerance* : aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
9. *Withdrawal*: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game.
10. *Relapse and Reinstatement* : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*

2.1.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Kecanduan atau adiksi terhadap *game online* tidak begitu saja muncul pada diri seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi addiction bermain *game online* (Young, 1999:23) di antaranya :

1. Faktor kecanduan ditinjau dari game
 - a. Permainan jenis *game online* bersifat beberapa bentuk kompetisi dengan yang lain komunikasi sosial secara online dan sistem tugas, *reward*, dan *feedback* pada *game* ini, membuat para *game* aktif memainkan *game* tersebut.
 - b. *Game* merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata.
 - c. Permainan *game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang mana menghilangkan *stereotype* rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan.
2. Faktor kecanduan ditinjau dari sisi pemain
Kecanduan *game online* tidak hanya menekankan pada properti *game* itu sendiri dan virtual yang nyata, tetapi lebih kepada para pemain. Faktor-faktor psikologi tersebut antara lain :
 - a. Rendahnya *self esteem* dan *self efficacy*
Pada saat yang sama dapat dikatakan bahwa *self esteem* dan *self efficacy* yang positif merupakan salah satu tujuan perkembangan remaja, yang mana berhubungan terhadap pertimbangan para pemain muda untuk bergabung dalam komunitas game, dimana hal ini lebih penting dari yang lainnya.
 - b. Lingkungan virtual Lingkungan virtual

Di dalam game online menunjukkan rendahnya penekanan pada self-control yang menunjukkan kesadaran pemain dalam mengekspresikan dirinya. Pemain *game role-playing* sering bermimpi mengenai *game* karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan, memberi kesempatan untuk bereksperimen, dan lain-lain, tetapi sebenarnya tanpa sadar mereka termotivasi karena bermain game memberikan kesempatan mengekspresikan dirinya dan terkadang jenuh terhadap kehidupan nyata mereka

2.1.2 Lingkungan Keluarga

2.1.2.1 Pengertian Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan terpenting bagi perkembangan, pertumbuhan, dan pendidikan individu. Keluarga juga merupakan lingkungan sosial yang sangat dan paling dekat hubungannya, terutama anak. Keluarga berfungsi sebagai seleksi segenap budaya luar, dan mediasi hubungan anak dengan lingkungannya.

Menurut Puspitawati (2018: 99) “lingkungan keluarga sebagai penerima dan yang bertindak dalam lingkungan mikro berhubungan dengan kekuatan dari lingkungan makro. Setiap focus dalam lingkungan keluarga berhubungan dengan transaksi system yang luas”.

Sedangkan menurut Gunarsa dalam Sutardi (2016:197), mengatakan bahwa “Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang mula-mula memberikan pengaruh yang mendalam bagi anak”. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal dan utama bagi anak, karena dalam lingkungan keluargalah anak mendapat didikan dan bimbingan awal dari orang tua.

Penjelasan serupa juga disampaikan oleh Conny Semiawan dalam Deden Setiawan (2016:20), “Lingkungan keluarga adalah media pertama dan utama yang berpengaruh terhadap perilaku dalam perkembangan anak”. Pendapat tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Gunarsa, bahwa lingkungan keluarga adalah lingkungan awal dan utama dimana anak mendapat bimbingan dari orangtua yang mempengaruhi terhadap perkembangan anak. Oleh karenanya, dapat dikatakan

lingkungan keluarga sebagai lingkungan yang utama karena sebagian besar dari kehidupan anak berada di dalam keluarga.

Adapun menurut Hasbullah (2012:38), “lingkungan keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertamanya mendapatkan didikan dan bimbingan”. Juga dikatakan lingkungan yang utama karena sebagian besar dari kehidupan anak adalah di dalam keluarga sehingga didikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah dalam keluarga.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama dan utama yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku anak. Di lingkungan keluarga anak mendapatkan perhatian, kasih sayang, dorongan, bimbingan, keteladanan, dan pemenuhan kebutuhan ekonomi dari orang tua sehingga anak dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya demi perkembangannya di masa mendatang.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Lingkungan Keluarga

Suatu keluarga menurut Machiever dan Page yang dalam oleh Soelaeman (2003:353) memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Adanya hubungan berpasangan antara kedua jenis (pria dan wanita)
2. Dikukuhkan oleh suatu pernikahan
3. Ada pengakuan terhadap keturunan (anak) yang dilahirkan dalam rangka hubungan tersebut
4. Adanya kehidupan ekonomis yang dilakukan bersama
5. Diselenggarakan kehidupan berumah tangga.

Menurut Burges dan Locke (2011:56) Lembaga keluarga memiliki ciri-ciri tertentu,yaitu :

1. Keluarga merupakan unit sosial yang disatukan oleh ikatan perkawinan,darah atau adopsi.
2. Anggota keluarga hidup dalam satu atap yang merupakan rumah tangga (*Household*)
3. Merupakan satuan sosial yang berinteraksi dan berkomunikasi sehinggalahirlah peran sosial di keluarga tersebut dan menjadi pemelihara kebudayaan bersama.

Dari beberapa ciri Lingkungan Keluarga dapat kita simpulkan bahwa lingkungan keluarga merupakan suatu daerah yang terdiri dari ayah, ibu dan anak untuk mencapai tujuan bersama orang tua yang bertanggung jawab atas

pembentukan kepribadian anak, mendapatkan kasih sayang, perhatian. dan dorongan. Dari konsep tersebut dapat disimpulkan menjadi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya motivasi dan dorongan cinta kasih yang menjiwai hubungan orang tua dengan anak
2. pemberian motivasi kewajiban moral sebagai konsekuensi kedudukan orang tua dan anak memberikan pendidikan yang berupa ajaran agama islam pada anak sejak dini.
3. Cara orang tua mengajarkan dan membimbing anak untuk bersikap sopan dan mempunyai tata karma
4. mendidik anak dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan.

2.1.2.3 Fungsi Lingkungan keluarga

Menurut Mudjiona dalam Wenny Hulukati (2015:273) menjelaskan bahwa keluarga juga memiliki fungsi lain, antara lain:

1. Tempat mempersiapkan anak-anak bertingkah laku sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma atau aturan-aturan dalam masyarakat dimana keluarga tersebut berada sehingga diantara setiap anak dapat bersosialisasi dengan yang lainnya.
2. Tempat tersedianya kemapanan ekonomi, agar kebutuhan rumah tangga terpenuhi
3. Kelangsungan reproduksi

Menurut Davis dalam Wenny Hulukati (2015:273), keluarga memiliki fungsi, antara lain:

1. *Reproduction* sebagai faktor pengganti/hilang atau Sebagai kelestarian sistem sosial
2. *Maintenance* yaitu merawat dan mengasung anak hingga anak mampu mandiri.
3. *Economics* adalah dapat mendidtribusi dan memenuhi kebutuhan dalam keluarga
4. *Care Of The Ages* perawatan untuk anggota keluarga yang telah lanjut usianya.
5. *Political Center* memberikan ruang/posisi yang strategis kepada anak artinya orang tua tidak mendominasi perkembangan anak bersifat lebih demokratis.
6. *Physical Protection* artinya bahwa orang tua mampu menyiapkan kebutuhan fisik terutama berupa sandang dan pangan dan tempat tinggal kepada anggota keluarganya.

2.1.2.4 Indikator Lingkungan Keluarga

Menurut Slameto (2013:97) mengungkapkan indikator lingkungan keluarga sebagai berikut :

1. Bagaimana teknik keluarga memberikan pendidikan
Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Orang tua yang kurang tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap hasil belajar anaknya di sekolah, tidak tahu kemajuan anak di sekolah dan kesulitan-kesulitan yang dialami dalam belajar, dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.
2. Hubungan keharmonisan keluarga
Apabila hubungan antar anggota keluarga itu dekat, anak tidak akan takut pada kedua orangtuanya atau kepada saudaranya saat bertanya tentang hal yang belum dimengerti. Hal ini tentu berpengaruh pada kemudahan dirinya mempelajari sesuatu.
3. Suasana Rumah/
Suasana rumah yang tenang akan membuat anak nyaman dalam belajar. Belajar menjadi sesuatu yang disukai karena didukung dengan suasana rumah yang menyenangkan. Sedangkan suasana rumah yang gaduh, bising, dan acak-acakan tidak akan memberikan ketenangan terhadap diri anak untuk belajar.
4. Kondisi perekonomian keluarga
Keadaan ekonomi keluarga yang pas-pasan membuat orang tua cenderung sulit untuk memenuhi kebutuhan belajar fasilitas belajar anaknya. Seorang dapat belajar dengan baik apabila fasilitas belajarnya terpenuhi.
5. Pengetian orang tua anak
Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar, jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah. Ketika anak kurang bersemangat, orang tua wajib memberi pengertian dan mendorongnya, sehingga akan bersemangat lagi dalam belajarnya.

Dari indikator tersebut diharapkan dapat mewakili indikator-indikator lainnya serta dapat digunakan sebagai dasar dalam mengukur pengaruh lingkungan keluarga terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu Tirtiana, 2013 yang menyebutkan indikator lingkungan keluarga adalah cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

2.1.3 Prestasi Belajar

2.1.3.1 Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang paling diharapkan oleh setiap peserta didik. Peserta didik yang memiliki prestasi belajar yang tinggi, biasanya akan menjadi kebanggaan tersendiri, yang dampaknya akan mendorong rasa semangat peserta didik untuk belajar.

Gagne dalam Latipah (2010:115), definisi dari prestasi belajar adalah:

Prestasi belajar menunjukkan padakinerja belajar seseorang yang umumnya ditunjukkan dalam bentuk nilai rata-rata yang diperoleh. Nilai rata-rata selanjutnya dimunculkan (diantaranya) dalam bentuk nilai rapor siswa. Prestasi belajar terwujud karena adanya perubahan selama beberapa waktu yang tidak disebabkan oleh pertumbuhan, tetapi karena adanya situasi belajar

Menurut Winkel dalam Hamdani (2011:138) menyatakan “Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh guru setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Mulyasah dalam Istirani dan Inten pulungan (2017:36) menyatakan “prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakikatnya usaha sadar yang dialihkan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai setelah melakukan proses belajar dalam kurun waktu tertentu.

2.1.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Mulyasa dalam Istirani dan Intan pulungan (2017:39) menyatakan bahwa “faktor –faktor yang mempengaruhi pretasi belajar dapat di kelompokkan menjadi empat, yaitu bahan materi yang dipelajari, lingkungan faktor instrumental, kondisi peserta didik”.

Menurut Suryabrata yang dalam Noor Komari Pratiwi (2015:85) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan kedalam dua golongan yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal ini terdiri dari kecerdasan, jasmaniah, sikap, minat, motivasi, dan bakat

2. Faktor Eksternal

Adapun faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat

Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan

eksternal. Dimana faktor internal adalah faktor yang datangnya dari dalam diri peserta didik itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri peserta didik.

2.1.3.3 Indikator Prestasi Belajar

Menurut Robbert M Gagne dalam Sagala (2013 : 17) “ belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan : (1) Stimulasi yang berasal dari lingkungan, (2) Proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Jadi, setelah belajar peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”.

Sedangkan menurut Gagne kutipan dari Burhan Nurgiantoro (1988:45) mengemukakan bahwa kompetensi dan kapabilitas sebagai bukti nyata hasil belajar dapat dibedakan menjadi 5 kategori yaitu sebagai berikut :

1. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skills*)
Kecakapan yang membuat seseorang berkopeten yang memungkinkan untuk menanggapi konseptualisasi lingkungannya. Keterampilan ini berkaitan dengan pengetahuan “ bagaimana “ melakukan suatu aktivitas
2. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*)
Kecakapan khusus yang amat penting yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dan menentukan sesuatu secara sendiri. Kemampuan ini merupakan kemampuan yang mengatur seseorang untuk memilih “ cara “ misalnya memilih cara belajar yang cocok untuk dirinya sendiri
3. Informasi Verbal (*Verbal Information*)
Hasil belajar yang berupa informasi dan pengetahuan verbal. Informasi ini dapat dibedakan kedalam fakta, nama, prinsip, dan generalisasi. Informasi merupakan esensi suatu peristiwa yang dapat dijadikan sebagai alat berfikir dan sebagai alat dasar untuk belajar lebih lanjut, kemampuan informasi dapat ditunjukkan dengan menyatakan atau menyebutkan informasi itu dalam ungkapan yang bermakna
4. Keterampilan Motor (*Motors Skills*)
Hasil belajar yang berkaitan dengan gerakan otot seperti mengucapkan lafal-lafar bahasa, berdeklamasi, mengetik dan sebagainya. Keterampilan motor biasanya merupakan prasyarat yang perlu dikuasai untuk dapat ditunjukkan dengan melakukan atau mempelajari sesuatu yang lain
5. Sikap (*Attitudes*)
Sejumlah bentuk hasil belajar tersendiri yang sering dilakukan dengan nilai-nilai seperti toleransi, suka membaca, mencintai sastra atau seni, kesediaan bertanggung jawab. Pengaruh sikap kepada seseorang adanya

reaksi yang bersifat positif atau negatif kepada orang lain, benda, atau situasi.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1
Hasil penelitian yang relevan

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Mirwa Yudha Setyaningrum (2019), vol 2, no 1	Hubungan antara frekuensi bermain <i>game online</i> dan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD	Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara frekuensi bermain <i>game online</i> dan dukungan orang tua memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan prestasi belajar p
Jenab & Adeng Hudaya (2015), vol 16, no 5	Pengaruh adiktif <i>game online</i> terhadap prestasi belajar siswa kelas X Sma N Cileungsi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier $y = 109,42 - 0,645(x)$. Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit adiktif <i>game online</i> akan mempengaruhi prestasi belajar siswa
Mira Araiimi (2015) (Skripsi)	Pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Peusangan	Hasil penelitian diperoleh adalah 4,17. Dengan demikian H_0 diterima H_0 ditolak, maka hipotesis alternative (H_a) yang telah dirumuskan yaitu : “ Ada pengaruh yang signifikan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Peusangan”, maka diterima kebenarannya.

Tabel 2.2
Persamaan dan Perbedaan Dengan Penelitian Yang Relevan

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hubungan antara frekuensi bermain <i>game online</i> dan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD	Penelitian relevan ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu akan meneliti variabel <i>game online</i> yang akan diteliti pengaruhnya terhadap prestasi belajar	Adapun yang membedakan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah variabel X_2 nya. Jika penelitian terdahulu X_2 lebih spesifik meneliti dukungan orang tua.
2.	Pengaruh	Penelitian relevan ini	Perbedaan pada penelitian

	adiktif <i>game online</i> terhadap prestasi belajar siswa kelas X Sma N Cileungsi	memiliki kesamaan pada semua variabel yang diteliti yaitu variabel <i>game online</i> terhadap prestasi belajar	relevan ini dengan yang akan dilaksanakan adalah terdapat dua variabel independen, dengan lingkungan keluarga sebagai tambahan satu variabel lagi
3.	Pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Peusangan	Penelitian relevan ini memiliki kesamaan pada semua variabel yang diteliti yaitu variabel lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar	Perbedaan pada penelitian relevan ini dengan yang akan dilaksanakan adalah terdapat dua variabel independen, dengan <i>adiksi game online</i> sebagai tambahan satu variabel lagi

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2017 : 60) mengemukakan bahwa “ Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis “.

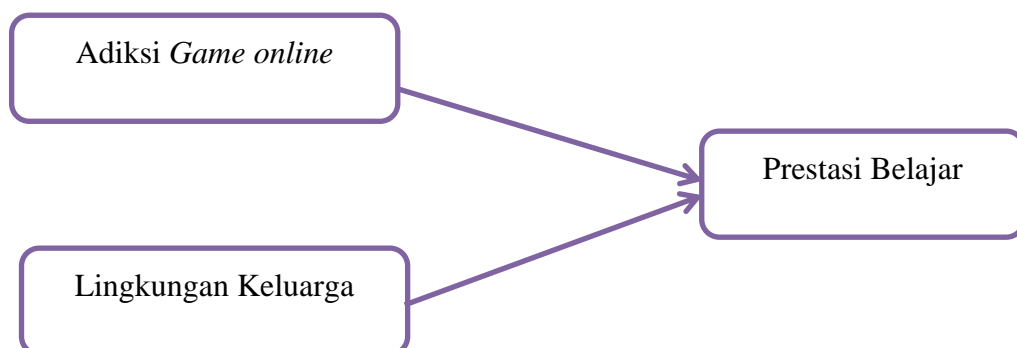
Pada penelitian ini, *grand theory* yang digunakan adalah teori *need for achievement* dari Mc. Clalland. Dalam proses belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Mahmud dalam Siregar et al. (2018:42) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar bisa mencakup faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sebagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang terdiri dari *need for achievement* yaitu kebutuhan, dorongan, dan motivasi untuk berprestasi. Peserta didik menyadari bahwa prestasi menjadi dasar dalam diri bukan paksaan orang lain. Suatu keberhasilan dapat memberikan kepuasan saat melakukan suatu usaha sendiri dan bukan unsur paksaan melainkan prestasi yang diraih dari belajar.

Kemudian, faktor eksternal salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah lingkungan yang menjadi faktor dimana seseorang dapat tumbuh dan berkembang saling mempengaruhi dan dipengaruhi, jika seseorang bergaul dilingkungan kurang baik maka bukan mustahil dapat terpengaruh. Dalam dunia pendidikan lingkungan yang dimaksud adalah tri-pusat yaitu keluarga, sekolah, masyarakat.

Adapun adiksi *game online* menjadi salah satu faktor eksternal yang bisa mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Secara psikis akibat kecanduan pada *game online* membuat pikiran menjadi terus menerus memikirkan *game online* tersebut yang sedang dimainkan, peserta didik menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pembelajaran akibatnya peserta didik lebih sering mangkir atau bolos. Adiksi *game online* juga membuat pecandunya menjadi cuek, acuh tidak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya dan hanya akan terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat pribadi peserta didik menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata.

Lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (*broken home*) memiliki motivasi terhadap prestasi yang sangat rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Keberhasilan pendidikan anak disekolah bukan hanya merupakan hasil perjuangan guru dan anak sebagai peserta didik akan tetapi keberpihakan orang tua dalam memberikan dukungan berupa perhatian dan dorongan belajar ikut memberikan andil dalam kesuksesan belajar peserta didik.

Didasarkan pada uraian diatas maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini terkait dengan “ PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK “ sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2009:96) Hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh adiksi *game online* secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Karangnunggal tahun ajaran 2020/2021
2. Terdapat pengaruh lingkungan keluarga secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Karangnunggal tahun ajaran 2020/2021
3. Terdapat pengaruh adiksi *game online* dan lingkungan keluarga secara signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Karangnunggal tahun ajaran 2020/2021