

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu semakin maju dan berkembang pesat sehingga masyarakat dapat memperoleh kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi yaitu munculnya *smartphone* yang dapat digunakan untuk komunikasi serta dapat dijadikan sebagai sarana hiburan seperti *game online*. *Game online* merupakan salah satu bentuk permainan dengan memanfaatkan media internet baik dengan menggunakan ponsel, konsol, maupun komputer dalam bentuk aplikasi maupun server tertentu. *Game online* tersedia dalam bentuk permainan yang sederhana berbentuk teks sampai grafis yang cukup kompleks, memiliki beberapa kelebihan berupa dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang dan banyak tersedia secara gratis, serta menyediakan banyak jenis permainan (Setiawan, 2018).

*Adiksi game online* saat ini sudah ditetapkan sebagai salah satu gangguan mental yakni kecenderungan seseorang untuk bermain *gameonline* secara berlebihan dalam durasi yang lama dan dilakukan secara terus-menerus. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *gameonline* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut sehingga pemain akan mengorbankan waktu untuk belajar.

Kecanduan dalam game tersebut dapat mempengaruhi motivasi berprestasi, siswa akan cenderung menjadi rendah atau turun karena siswa lebih memikirkan *game online*. Sehingga kecanduan *game online* ini sangat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Azwar, 2010). Sesuai penjelasan mengenai tahap perkembangan dari Erikson (2016) yakni *identity vs identity diffusion*, Erikson percaya bahwa tugas penting pada usia remaja SMP adalah mencari identitas diri, yang kerap kali dilakukan dengan cara mencoba sesuatu yang baru dan tidak jarang menyimpang atau sedikit melanggar aturan. Dalam fase ini, kenakalan remaja mulai timbul karena desakan untuk mencari jati diri yang dianggap tepat sekaligus adanya kebutuhan untuk diterima rekan sebaya. Bermain *game online* secara berlebihan dengan memerankan karakter game yang berbeda adalah salah satu bentuk tindakan remaja yang terkait dengan pelanggaran aturan dan mencari jati diri. Alasan peneliti memilih remaja sebagai obyek penelitian dikarenakan remaja telah memasuki masa dimana remaja selalu ingin tahu dan ingin mencoba hal baru, masa dimana remaja mempunyai banyak permasalahan atau nakal-nakalnya.

Berdasarkan laporan dari Digital 2020: Global digital overview pada awal tahun 2020 jumlah pengguna internet dunia telah mencapai 4,5 miliar (Dilansir *we are social dan hootsuite, 2020*). Dari semua pengguna internet dalam rentang umur 16-64 tahun sekitar 80% bermain game setiap bulannya. Jadi jumlah gamer di dunia mencapai 3,5 milyar orang. 69% pengguna internet mengaku mereka bermain game online secara mobile. Sementara 41% bermain game di laptop atau desktop dan 25% bermain game di konsol. Indonesia sendiri pada tahun 2019 menempati peringkat ke 17 di dunia sebagai

pengguna game mobile terbanyak. Berdasarkan jenis kelamin laki-laki memiliki tingkat kecanduan game online yang lebih tinggi dibandingkan perempuan, hal ini disebabkan laki-laki merasa memperoleh hiburan dari tantangan yang terdapat di dalam game (Tiwa, 2019).

Di provinsi Jawa Timur pada siswa SMP sebanyak 75% menggunakan internet hanya untuk bermain game dan rata-rata mereka menghabiskan waktu 1-2 jam/hari dengan mengeluarkan uang Rp.50.000-Rp.100.000/hari untuk bermain game (Aji, Chandra Zebah, 2012). Di mana pada setiap sekolah prestasi belajar seorang siswa dapat diukur dengan parameter tertentu bagaimana seorang siswa dikatakan berprestasi normal dan dibawah rata-rata. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada 12 siswa pada tanggal 31 Januari 2021 didapatkan hasil sementara Di SMPN 4 Genteng siswa kelas VIII yang terdiri dari 5 kelas diantaranya mengalami kecanduannya sebanyak 3 siswa (16,03%) termasuk sangat tinggi, 5 siswa (14,3%) termasuk tinggi, 13 siswa (41,86%) termasuk sedang dan 5 siswa (12,66%) termasuk sangat rendah. Dari hasil prestasi belajar siswa juga mengalami penurunan sebanyak 25% hasil presentase ini jauh dibawah data prestasi Siswa/Siswi 2 tahun yang lalu sebelum metode pelajaran daring di terapkan hanya 10% presentasi penurunan prestasi belajar. *Game online* pada dasarnya berfungsi menghilangkan kelelahan maupun hanya untuk mengistirahatkan otak setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Seiring berjalannya waktu permainan tersebut justru membuat yang memainkannya menjadi terikat, hal ini dikarenakan *game* dapat bersifat seduktif yaitu dapat menjadikan seseorang kecanduan dan bisa menyebabkan orang tersebut sanggup menghabiskan

waktu yang lama di depan monitor (Drajat, 2017).

Didalam tubuh manusia terdapat hormon adrenalin dan dopamin, kedua hormon inilah yang berpengaruh ketika seseorang kecanduan *game online*. Ketika merasakan tantangan maka tubuh akan melepaskan hormon adrenalin. Saat tantangan terselesaikan hormon dopamin dilepaskan tubuh sebagai neurotransmitter atau penghantar stimulus ke otak untuk memberikan penghargaan ke otak sehingga orang tersebut merasa puas ataupun menyenangkan, hal inilah yang menyebabkan seseorang merasakan ketagihan atau kecanduan. Aspek kecanduan *game online* meliputi *preoccupation, tolerance, withdrawal, escape, problems, deception, displacement, dan conflict*. sembilan kriteria ini dapat dijadikan patokan untuk mengetahui apakah seseorang kecanduan *game online* atau tidak. Dari sembilan aspek ini jika seseorang memenuhi lima kriteria atau lebih maka orang tersebut dikatakan kacanduan *game online*. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika memainkannya sekitar 20-25 jam per minggu (Kusumawati, 2017).

Kecanduan *game online* jika dibiarkan terus menerus pada anak yang akan berdampak dalam berbagai aspek kehidupannya. Aspek tersebut berupa aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek sosial, dan aspek akademik. aspek kesehatan yaitu anak yang kecanduan *game online* aktivitas fisiknya kurang, makan tidak teratur, waktu istirahat kurang sehingga menyebabkan daya tahan tubuh lemah. Aspek psikologis berupa gangguan mental seperti gangguan emosional, perkembangan emosi anak pun belum stabil atau sulit dalam mengontrol emosinya dalam berperilaku. Aspek sosial berupa anak akan

mengalami kesulitan bersosialisasi, tidak mempunyai kemauan untuk berinteraksi dengan orang lain. Aspek akademik berupa kemampuan akademik akan menurun dikarenakan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dihabiskan untuk bermain game online (Novrialdy, 2017).

Prestasi belajar merupakan hasil yang sudah diraih dari suatu usaha atas kegigihan dan kesungguhan yang didapatkan setelah kegiatan belajar mengajar sehingga dijadikan evaluasi. Beberapa tolakukur yang digunakan sebagai penilai berhasilnya metode belajar yaitu prestasi akademik siswa. Kompetensi pengetahuan maupun keterampilan yang didapat dari mata pelajaran normalnya diperlihatkan dengan nilai atau indeks prestasi yang diberikan oleh tenaga pendidik (Pangesti, 2019).

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua maupun guru dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online* yang akhir-akhir banyak sekali menjadi perhatian dan menjadi permasalahan orangtua, guru atau pendidik diharapkan dapat mengontrol dan memantau anak-anak yang sudah kecanduan game online dengan membatasi waktu bermain game, dan tidak memperbolehkannya untuk bermain game sebelum mereka belajar atau menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah. Siswa tersebut diharapkan untuk membuat skala prioritas. Skala prioritas berguna untuk membantu siswa mengatur jadwal sehari-hari sehingga siswa bisa mengalokasikan waktu untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah sehingga prestasi belajar bisa ditingkatkan. Daftar tujuan jangka pendek dan jangka panjang berguna untuk membantu siswa melihat relevansi bermain game online dengan pencapaian hal-hal yang memang diinginkan siswa. Fokus pada pencapaian tujuan

diharapkan dapat membantu siswa untuk bertahan pada skala prioritas yang telah dibuat. Kepada guru, disarankan untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, misalnya menggunakan program Power Point dan animasi bergerak untuk membantu mengembalikan ketertarikan siswa terhadap materi ajar. Guru juga dapat mengajak siswa melakukan eksperimen-eksperimen sederhana misalnya dalam pelajaran sains agar siswa tetap merasa antusias dalam belajar, (Fauzil 2015).

Kepada orang tua, disarankan untuk mengatur pemberian uang saku kepada anak. Uang saku yang diberikan sebaiknya tidak berlebihan agar anak tidak menggunakannya untuk bermain game online berlama-lama di warung internet atau di handphone. Selain itu, informasi mengenai hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar akan sangat bermanfaat jika diketahui oleh orang tua sehingga orang tua dapat mengatur waktu bermain game online anak (Arikunto, Suharsimi 2016).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan prestasi belajar siswa di SMPN 4 Genteng Banyuwangi?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui Hubungan Adiksi *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1.3.2.1 Mengidentifikasi Adiksi *Game Online* pada Siswa Kelas 8 Di SMPN 4Genteng Banyuwangi

1.3.2.2 Mengidentifikasi Prestasi Belajar pada Siswa Kelas 8 Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi

1.3.2.3 Menganalisis Hubungan Adiksi *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai hubungan antara adiksi *game online* dengan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi game online dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

#### **1.4.2 Manfaat praktis**

##### **1.4.2.1 Bagi Profesi Keperawatan**

Dapat menjadi sumber informasi dan wawasan untuk perawat dalam menangani anak dengan kasus kecanduan bermain game online.

#### 1.4.2.2 Bagi Instansi terkait

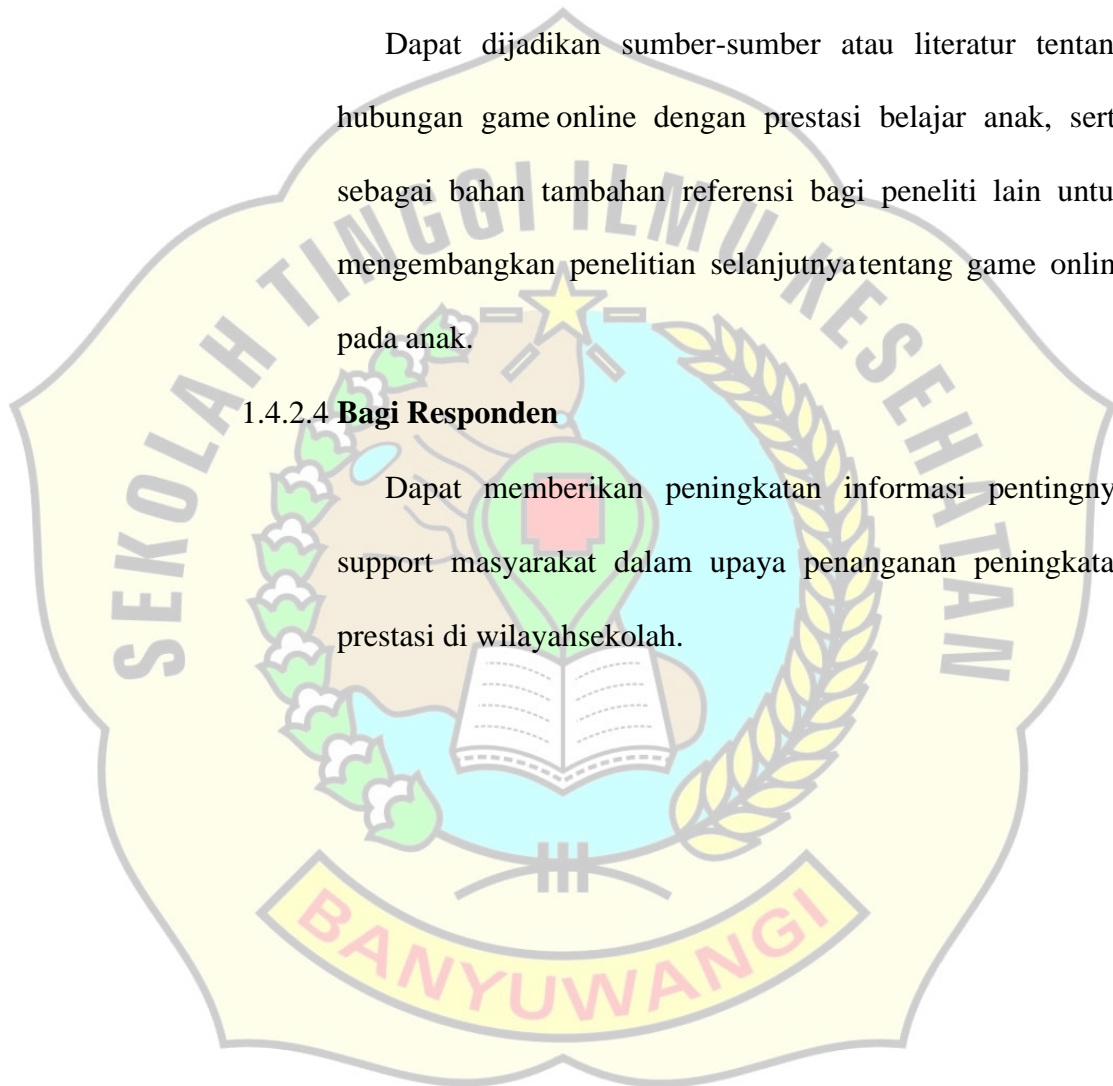
Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi bagi instansi terkait dalam mengetahui hubungan kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar anak.

#### 1.4.2.3 Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sumber-sumber atau literatur tentang hubungan game online dengan prestasi belajar anak, serta sebagai bahan tambahan referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang game online pada anak.

#### 1.4.2.4 Bagi Responden

Dapat memberikan peningkatan informasi pentingnya support masyarakat dalam upaya penanganan peningkatan prestasi di wilayah sekolah.





## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1 Konsep *Online Game*

*Online game* dapat didefinisikan sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya Internet (Adams, 2015). *Online game* mempunyai arena-arena bermain yang bersifat *persistent* (tetap ada meskipun pemain-pemainnya tidak selalu ikut bermain) dan *real-time* (waktu berlalu terus) (Chandra, 2016).

Perkembangan *online game* dimulai dengan munculnya *Multi-User Dungeons* (MUDs) pada akhir tahun tujuh puluhan (Cherny dalam Ducheneaut, 2015). Kemudian disusul dengan munculnya permainan *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) yang merupakan turunan dari MUDs membuat ratusan ribu orang kini berinteraksi setiap hari dengan permainan komputer (Woodcock dalam Ducheneaut, 2015).

Sampai saat ini MMORPGs merupakan jenis *online game* yang paling sering dimainkan. Jenis *online game* ini umumnya berfokus pada penggunaan karakter atau avatar dalam latar dunia fiksi. MMORPGs adalah sebuah permainan internet di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan beberapa ribu pemain seluruh dunia dapat bermain pada waktu yang bersamaan.

Seorang pemain dapat mengontrol karakternya sendiri, dimanamereka harus melaksanakan berbagai tugas, menunjukkankemampuan dan berinteraksi dengan karakter pemain lainnya (Young, 2016). Selain dua jenis *game* di atas terdapat beberapa jenis *online games* lain yaitu *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Cross-platform online*, dan *Browsergames*.

Orang yang mempunyai kegemaran bermain *game* disebut sebagai *Gamers*. Selain itu, seseorang dapat dikatakan sebagai *gamers* jika orang tersebut meluangkan waktu 6,5 jam sampai 39,3 jam perminggu untuk bermain *game* dan mengetahui banyak hal mengenai *game*. (Thorsen, 2015)

Dalam bermain *online game* seseorang didasarkan pada motif- motif tertentu. Motif diartikan sebagai kekuatan (energi) dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan entusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah bermain *online game*. Motif-motif tersebut yang mendorong seseorang untuk terus bermain *online game*. Farzana (2011), berdasarkan teori West dan Turner mengenai motivasi, membagi motif-motif yang mendasari seorang remaja dalam bermain *online game* sebagai berikut:

a. Motif Kognitif

Motif kognitif diartikan sebagai kebutuhan *gamer* untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, eksplorasi realitas, pengertian, pemahaman tentang lingkungan sekitar. Indikator motif

kognitif meliputi:

- 1) Bermain *game* untuk mencari informasi tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan.
- 2) Bermain *game* untuk mencari bimbingan yang menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan.
- 3) Bermain *game* sebagai sarana belajar.
- 4) Bermain *game* sebagai sarana untuk memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan

b. Motif Afektif

Motif afektif diartikan sebagai kebutuhan *gamer* yang berkaitan dengan usaha untuk memperkuat pengalaman yang bersifat keindahan, emosional, kesenangan, atau pengalaman estetika. Motif afektif menekankan pada aspek perasaan dan kebutuhan mencapai tingkat emosional tertentu. Suatu kebutuhan, keinginan dan hasrat yang terpenuhi dapat berubah menjadi ketegangan yang setelah mencapai tingkat tertentu menimbulkan dorongan. Indikator motif afektif ini meliputi:

- 1) Bermain *game* sebagai sarana penyaluran emosi.
- 2) Bermain *game* sebagai sarana penyaluran pada seni seperti gambar dan suara.
- 3) Bermain *game* untuk memperoleh kenikmatan jiwa estetis.

c. *Motif Personal Integrative*

*Motif personal integrative* diartikan sebagai kebutuhan *gamer* yang berkaitan dengan peningkatan harga diri seseorang, seperti memperkuat kredibilitas/kepercayaan, percaya diri, kesetiaan dan status seseorang. Motif ini mendorong *gamer* dalam bermain untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam hidup. Indikator motif *personal integrative* meliputi :

- 1) Bermain *game* untuk memenuhi penunjang nilai-nilai pribadi.
- 2) Bermain *game* menemukan model perilaku.
- 3) Bermain *game* sebagai sarana mengidentifikasikan diri dengan nilai-nilai lain dalam media.
- 4) Bermain *game* sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri.

d. *Motif Social Integrative*

Motif *social integrative* diartikan sebagai kebutuhan *gamer* untuk bersosialisasi dengan sekelilingnya seperti peningkatan hubungan dengan keluarga, teman dan seterusnya. Motif ini mendorong *gamer* untuk bermain *game* demi kelangsungan hubungannya dengan orang lain. Indikator motif *social integrative* meliputi:

- 1) Bermain *game* sebagai sarana memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain.
- 2) Bermain *game* untuk mengidentifikasikan diri dengan orang lain, dan meningkatkan rasa memiliki.
- 3) Bermain *game* untuk menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial.

- 4) Bermain *game* sebagai sarana memperoleh teman.
  - 5) Bermain *game* sebagai sarana membantu menjalankan peran sosial.
  - 6) Bermain *game* sebagai sarana menghubungi orang lain.
- e. Motif Pelepasan Ketegangan

Motif pelepasan ketegangan diartikan sebagai kebutuhan *gamer* yang berkaitan dengan hasrat untuk melarikan diri dari kenyataan, melepaskan ketegangan, dan kebutuhan akan hiburan. Seorang *gamer* bermain *game* untuk melepaskan kepenatan. Indikator motif pelepasan ketegangan meliputi:

- 1) Bermain *game* untuk melepaskan diri dari permasalahan.
- 2) Bermain *game* sebagai sarana bersantai.
- 3) Bermain *game* untuk mengisi waktu.

Motif-motif ini berperan dalam menentukan lama seseorang bermain *online game*, sehingga pemain yang menunjukkan motivasi yang tinggi dalam bermain akan menggunakan waktu yang lebih lama untuk bermain *game* yang selanjutnya dapat menuju ke arah tanda-tanda kecanduan (Young, 2016).

f. Faktor kecanduan *game online*

Brown (2017) mengemukakan aspek-aspek kecanduan *game online* ada enam, yaitu: *salience* yang menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku, *euphoria* yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*, *conflict* yaitu pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan *game online* baik dengan dirinya atau orang lain,

tolerance yaitu aktivitas bermain online game mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan, withdrawal yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game, dan relapse and reinstatement yaitu 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. Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif gameonline terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2016), anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online.

g. *Manfaat game online*

Penelitian dari Granic, Lobel, dan Engels (2016) menemukan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan Gentile (2016). Granic, Lobel, dan Engels (2016) menemukan bahwa terdapat beberapa manfaat positif dari bermain game. Salahsatunya adalah meningkatnya kemampuan spasial yang berperan penting dalam prestasi di bidang teknologi, permesinan, dan matematika. Selain itu, dinyatakan pula bahwa siswa yang rutin

bermain game akan memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik yang juga berlaku di bidang akademik.

Dampak positif lainnya adalah pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain game juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan game juga mampu membuat anak atau remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah, 2015).

## 2.2 Adiksi *Game Online*

Kecanduan berasal dari Bahasa Latin yaitu *addicere*, yang berarti untuk menjatuhkan atau memvonis (Carlson, 2015). Dahulu istilah kecanduan atau *addiction* hanya terbatas pada penggunaan obat-obatan psikoaktif, sehingga pada tahun 1964 World Health Organization (WHO) mengganti konsep kecanduan menjadi ketergantungan (*dependence*), karena istilah ketergantungan bisa digunakan secara umum tidak hanya mengacu pada penggunaan obat-obatan psikoaktif tapi juga berkaitan dengan unsur fisik dan psikis seseorang (WHO, 2015).

Schwausch dan Chung (2015) mendefinisikan kecanduan dalam dua kategori yaitu kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku

dan berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang walaupun menimbulkan dampak yang negatif. Istilah *Online Game Addiction* dicetuskan pertama kali oleh Goldberg pada tahun 1995 sebagai perpanjangan dari *Internet Addiction* (kecanduan internet). Istilah *Internet Addiction* mulanya digunakan untuk menggambarkan penggunaan Internet yang berlebihan pada kehidupan pribadi. Sama halnya dengan penyalahgunaan obat-obatan psikoaktif, kecanduan tersebut dapat merusak fisik maupun emosional penggunanya (Goldberg, 2015).

Ferris (dalam Duran, 2015) mengungkapkan bahwa penyebab seseorang mengalami *internet addiction* dilihat dari beberapa pandangan:

#### 1. Pandangan Behavioris

Menurut pandangan Behavior, *internet addiction* didasari oleh teori B.F. Skinner mengenai *operant conditioning*, individu mendapatkan rewards positif, negatif atau hukuman atas apa yang dilakukannya.

#### 2. Pandangan Psikodinamika dan Kepribadian

Pandangan ini mengemukakan terjadinya addiction berkaitan dengan individu tersebut dan pengalamannya. Tergantung pada kejadian masa anak-anak yang dirasakan individu tersebut saat masih anak-anak dan kepribadiannya yang terus berkembang, yang juga mempengaruhi suatu perilaku *addictive*.

#### 3. Pandangan Sosiokultural

Pandangan sosiokultural ini menunjukkan ketergantungan ini ada pada ras, jenis kelamin, umur, status ekonomi, agama dan negara.

#### 4. Pandangan Biomedis

Pandangan ini menekankan adanya faktor keturunan dan kesesuaian,



antara keseimbangan kimiawi antara otak dan neurotransmitter. Dimana pasien ketergantungan obat-obatan yang membutuhkan penyeimbangan zat kimia pada otaknya atau individu yang ketergantungan perjudian. Seseorang yang sudah mengalami kecanduan baik itu terhadap internet maupun *online game* akan lebih menyukai kehidupan online di dalam dunia virtual dan mulai melalaikan kehidupan di sekitarnya (Howard & Jacob, 2017 : Lee, 2015). Digunakan dalam bermain *game*, seseorang dinyatakan mengalami kecanduan *online game* jika rata-rata bermain *online game* 22,72 jam perminggu dan dapat bermain selama 10 jam tanpahenti Schwausch dan Chung(2015).

Menurut Griffiths (2015) terdapat enam komponen yang dapat menentukan apakah individu sudah digolongkan sebagai pecandu internet. Komponen itu adalah sebagai berikut:

1. *Salience*

Hal ini terjadi ketika penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (pre-okupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilakusosial).

2. *Moodmodification*

Keterlibatan yang tinggi saat menggunakan internet. Dimana perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stres) saat perilaku kecanduan itumuncul.

### 3. *Tolerance*

Hal ini merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan internet untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Demi mencapai kepuasan, jumlah penggunaan internet meningkat secara mencolok. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok, dan untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya seperti sebelumnya, maka pemakaian secara berangsur-angsur harus meningkatkan jumlah pemakaian agar tidak terjadi toleransi, contohnya pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

### 4. *Withdrawal symptoms*

Hal ini merupakan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan dan berpengaruh pada fisik (seperti, pusing, insomnia) atau psikologis seseorang (misalnya, cemas, mudah marah atau *moodiness*).

### 5. *Conflict*

Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

## 6. *Relapse*

Hal ini merupakan dimana orang sebelum sembuh dari perilaku kecanduannya sudah mengulangi kembalikebiasaannya. Dr Kimberly Young menyusun 8 pertanyaan untuk mengidentifikasi apakah seseorang itu mengalami kecanduan *online game* atau tidak. Pertanyaan- pertanyaan tersebut adalah :

- a. Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain *onlinegame* terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan?
- b. Apakah anda memikirkan kapan anda akan bermain *online game* saat anda sedang*offline*?
- c. Apakah anda berbohong kepada teman dan anggota keluarga untuk menyembunyikan sejauh mana aktivitas *online game*anda?
- d. Apakah anda merasa gelisah atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan perilaku bermain *onlinegame*?
- e. Apakah anda berusaha mengulangi usaha anda yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi, dan menghentikan bermain *online game*?
- f. Apakah anda menggunakan *game* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan, ataudepresi?
- g. Apakah hubungan anda dengan orang lain terancam karena kebiasaan bermain *online game*anda?
- h. Apakah anda terancam dalam hal pekerjaan, pendidikan, atau peluang karir karena kebiasaan *online game* anda?

Berdasarkan delapan pertanyaan diatas, seseorang dikategorikan sebagai pecandu *game online* jika menjawab “ya” pada lima pertanyaan atau lebih (Young, 2016).

### 2.3 Adiksi

Carlson (2015) mengemukakan bahwa adiksi berasal dari Bahasa Latin yaitu *addicere* yang berarti untuk menjatuhkan atau memvonis. Menurut Ivan (2015) adiksi merupakan suatu hubungan emosional dengan suatu objek atau kejadian, dimana individu yang mengalami adiksi akan mencoba untuk menemukan kebutuhannya terhadap intimasi. Sedangkan adiksi dalam tahap dasar adalah suatu upaya pengontrolan dan pemenuhan keinginan guna mendapatkan kebahagiaan (Ivan,2015).

Arthur T. Horvart dalam rahayu (2017) mengungkapkan adiksi tidak hanya disebabkan penggunaan obat atau zat tertentu tetapi juga dapat diakibatkan oleh aktivitas tertentu yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menimbulkan dampak negatif. Kecanduan selain penggunaan obat di antaranya adalah kecanduan aktifitas tertentu seperti aktivitas seksual, perjudian, belanja, dan sebagainya. Hal ini diperkuat oleh Young (1996) yang mengemukakan bahwa adiksi juga terjadi pada pengguna internet. Adiksi internet memiliki beberapa kriteria yang sama dengan adiksi zat.

### 2.3.1 Teori Adiksi

Teori sosiokultural menjelaskan bahwa perbedaan jenis kelamin, usia, status ekonomi, etnis, agama dan negara mengakibatkan adiksi yang bervariasi (Hall, 2016). Sedangkan teori perilaku menurut Skinner dalam Hall (2016) menjelaskan seseorang akan mendapatkan hukuman atau ganjaran atas perilaku yang diperbuat. Pada teori biomedis dijelaskan bahwa adiksi berkaitan dengan faktor genetik dan hereditas serta ketidakseimbangan *neurotransmitter* di otak. Kelainan kromosom, hormon, dan *neurotransmitter* menyebabkan seseorang menjadi lebih rentan mengalami adiksi (Hall, 2016).

### 2.3.2 Diagnosis Adiksi

Dalam mendiagnosis adiksi terdapat dua kriteria yang biasanya digunakan, yaitu the World Health Organisation's ICD-10 dan the American Psychiatric Association's DSM-IV. Tetapi kriteria yang sering digunakan untuk menegakkan diagnosis adiksi internet adalah kriteria DSM IV.

Diagnosis adiksi menggunakan kriteria DSM IV dapat ditegakkan bila terdapat tiga atau lebih kriteria dalam kurun waktu 12 bulan. Kriteria tersebut adalah (West and Hardy, 2015):

1. Zat digunakan dalam jumlah yang lebih besar atau

selama

2. periode yang lebih lama dari yang diinginkan.
3. Keinginan terus-menerus atau usaha yang gagal untuk menghentikan pemakaian zat.
4. Banyak waktu yang dihabiskan dalam beraktivitas untuk mendapatkan zat (misalnya, mengunjungi banyak dokter dan bepergian jarak jauh), menggunakan zat (misalnya chain smoking), atau sembuh dari efek.
5. Aktivitas sosial yang penting, pekerjaan dan aktifitas rekreasi berkurang karena penggunaan zat.
6. Tetap melanjutkan penggunaan zat meskipun mengalami masalah psikologis atau fisik yang disebabkan atau dieksaserbasi oleh penggunaan zat.
7. Toleransi, yaitu kebutuhan untuk meningkatkan jumlah zat yang bertujuan untuk mencapai intoksikasi atau efek yang diinginkan dan menurunkan efek yang bermakna pada penggunaan yang berlanjut dengan jumlah zat yang sama.
8. Putus, seperti yang dimanifestasikan sebagai berikut:
  - Sindroma putus yang karakteristik bagi zat.

Zat yang sama digunakan untuk menghindari atau menghindari gejala putus.

### 2.3.3 Tahap-tahap Adiksi

Adiksi tidak timbul seketika tetapi melalui tahapan- tahapan.

Menurut Tashman ketiga tahapan tersebut adalah (Rahayu,2017) :

Tahap pertama yaitu *internal change* (perubahan internal)

1. Individu mulai menyadari perubahan mood ketika individu berhubungan dengan sumber adiksi. Dalam tahapan ini, individu mudah marah, menarik diri dan menjauhkan diri dari masalah dan perasaan yang tidakmenyenangkan.

2. Tahap kedua yaitu *life style change* (perubahan gaya hidup)

Individu mulai tidak dapat mengontrol tingkah lakunya.

Pikiran individu akan terpusat pada sumber adiksi saat tidak berhubungan secara langsung.

3. Tahap ketiga disebut dengan *life breakdown* (rusaknya kehidupan)

Individu merasa tidak bersalah atas apa yang telah dilakukannya. Individu menjadi sulit dikendalikan sehingga sulit untuk diajak berdiskusi mengenai dirinya.

Selama beberapa dekade terakhir, internet telah menjadi bagian takterpisahkan dari kehidupan yang telah berevolusi tentang bagaimana manusia memperoleh informasi, berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bermain. Banyak sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan menyebabkan permasalahan seperti

kehilangan pekerjaan, kegagalan dalam pembelajaran, dan perceraian dalam rumah tangga. Dalam 10 tahun terakhir, sebagian besar peneliti di bidang ini telah menggunakan istilah adiksi internet atau gangguan adiksi internet.

Ivan Goldberg, seorang psikiater di New York, pertama kali mendeskripsikan suatu kondisi yang disebut Internet Addiction Disorders pada tahun 1995. Goldberg mendefinisikan Adiksi Internet (AI) sebagai pola maladaptif dari penggunaan internet yang mengarah pada gangguan klinis atau penderitaan yang ditandai dengan adanya gejala-gejala khusus. Menurut Beard, adiksi internet merupakan penggunaan internet yang berlebihan yang menyebabkan gangguan kondisi psikologis individu (baik mental dan emosional), serta pendidikan atau pekerjaan dan sosial mereka. Menurut Young definisi adiksi internet adalah ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan internet seseorang yang mengakibatkan kerusakan serius berbagai aspek kehidupan. Dari beberapa definisi tentang adiksi di internet, banyak peneliti yang membuat instrument diagnostik untuk adiksi internet salah satunya yang diusulkan oleh Young pada tahun 1996. Young sebagai pelopor studi tentang adiksi internet, mengembangkan Internet Addiction Test (IAT) berdasarkan kriteria DSM-IV yang salah satunya adalah untuk judi patologis. IAT oleh Young ini merupakan alat penyaringan



paling populer yang terdiri dari 20 item dan telah terbukti dapat diandalkan dan valid.

Dari 20 pertanyaan di atas, kuesioner IAT yang dibagikan memiliki 20 pertanyaan dengan masing-masing pertanyaan memiliki nilai minimal 0 dan maksimal 5. Penilaian total yang didapatkan adalah dengan menjumlahkan nilai yang didapat. Pengelompokan nilai total berdasarkan berikut. • 0-30 : Tingkat penggunaan internet yang normal • 31-49 : Kecanduan internet ringan (mild) • 50-79 : Kecanduan internet sedang (moderate) • 80-100: Kecanduan internet tinggi (severe)

#### **2.4 Prestasi Belajar**

Menurut Sutratinah dalam Fatimah (2017), prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, dan huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam periode tertentu. Pendapat ini berarti bahwa tidak akan pernah dihasilkan ketika seseorang tidak melakukan suatu kegiatan.

Prestasi belajar dapat dirumuskan sebagai hasil belajar yang dicapai peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan suatu tugas dengan suatu kegiatan pembelajaran dalam penguasaan hal atau sebuah keterampilan yang dibuktikan atau ditunjukkan dengan nilai tes dari hasil evaluasi yang diberikan oleh pendidik. Prestasi akademik adalah hasil pembelajaran yang diperoleh di sekolah atau di perguruan tinggi yang sifatnya kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian (Tu'u, 2015).

Selain itu, prestasi belajar didefinisikan sebagai hasil yang diperoleh siswa melalui proses belajar dengan tujuan mengetahui sesuatu yang sebelumnya belum diketahui dan hanya dapat diketahui, dimengerti, dan dipahami dengan baik melalui proses pembelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil dari guru kepada siswa dalam kurun waktu tertentu sebagai hasil belajar (Wuryani, 2015). Pencapaian siswa terhadap materi pembelajaran adalah tingkat prestasi siswa. Tingkat prestasi siswa dikatakan rendah bila tidak mampu memahami mata pelajaran kurang dari 65% (Djamarah, 2015).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam penguasaan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang berupa simbol-simbol baik angka, huruf, maupun kalimat.

Prestasi belajar ditentukan oleh beberapa faktor, baik faktor dari diri sendiri maupun pengaruh dari luar (Dalyono, 2015).

1. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kesehatan jasmani dan rohani, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi yang tinggi, dan cara belajar yang tepat (Dalyono, 2997; Hamalik, 2015). Di samping itu, faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa juga mempengaruhi prestasi belajar seperti hubungan dengan keluarga yang harmonis (Dalyono, 2015; Hamalik, 2001), lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar yang nyaman dan mendukung (Hakim, 2015; Slameto, 2015), lingkungan tempat tinggal yang sepi dan beriklim sejuk (Dalyono,

2015), serta bimbingan belajar sebagai penunjang siswa dalam memahami pelajaran sekolah.

2. Berdasarkan uraian di atas faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi kematangan, kecerdasan, sikap, bakat, minat, motivasi, kebiasaan, kebutuhan, emosi, sifat pribadi, kestabilan emosi, ketekunan, harapan, kompetensi, *locus of control*, otonomi.

2. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar, meliputi lingkungan sosial (keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok), lingkungan budaya dan lingkungan fisik (fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim).

3. Faktor yang mempengaruhi proses belajar.

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku subjek belajar, ternyata banyak faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang berpengaruh itu, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor intern (dari dalam) dan faktor ekstern (dari luar) diri seorang individu. Dalam buku Sardiman, Thomas F. Staton menguraikan enam macam faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar

1. Motivasi.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan

pendidikan dan pengajaran.

2. Konsentrasi.

Konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situs belajar. Dalam konsentrasi ini keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan sehingga tidak hanya perhatian sekedarnya saja.

3. Pemahaman.

Pemahaman secara comprehensive dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.

4. Ulangan.

Mengulang-ngulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah dan mengingat bahan pelajaran juga menjadi lebih besar (Sardiman, 2011 : 39 – 44).

4. Prinsip-prinsip belajar Proses belajar merupakan proses yang kompleks, tetapi dapat dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip belajar. Yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang dicapai, sedang yang dimaksud dengan prinsip belajar adalah hal – hal yang dapat dijadikan pedoman dalam proses belajar. Adapun prinsip-prinsip belajar menurut Slameto, 2017 yaitu :

- a Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai

tujuan intruksional.

- b Belajar itu proses kontinue, jadi harus tahap demi tahap berdasarkan perkembangannya.
- c Belajar memerlukan sarana yang cukup agar siswa sehingga siswa dapat belajar tenang. Sedangkan prinsip belajar menurut Oemar Hamalik, adalah :
  1. Belajar adalah proses aktif dimana terjadi hubungantimbal balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dengan lingkungannya.
  2. Belajar harus bertujuan, terarah bagi anak didik.  
Tujuan akan menuntunnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
  3. Belajar yang paling efektif adalah apabila didasari dengan dorongan motivasi yang murni yang berasal dari dalam diri sendiri.
  4. Belajar selalu akan menghadapi halangan dan rintangan oleh karena itu anak didik harus sanggup mengatasinya secara tepat.
  5. Belajar memerlukan bimbingan. Bimbingan itu baik dari guru, orang tua atau tuntunan dari buku pelajaran sendiri.
  6. Jenis belajar yang paling utama adalah belajar untukberpikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.
  7. Cara belajar yang paling efektif adalah dalam pemecahan masalah melalui kerja kelompok, asalkan masalah-masalah tersebut telah disadari bersama.

8. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.
9. Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar apa yang dipelajari dan diperoleh dapat dikuasai.
10. Belajar harus disertai dengan keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan atau hasil.
11. Belajar dapat dianggap berhasil apabila anak didik sanggup mentransferkan dan menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. (Muhaimin, 2016:48).

#### Penilaian Prestasi Belajar

Prestasi belajar seorang siswa dapat diukur dari nilai raport siswa. Nilai tersebut meliputi nilai mata pelajaran Agama, PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Bahasa Daerah, KTK dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di sekolah. Seluruh nilai dari tiap mata pelajaran dijumlahkan kemudian dirata-rata (Hawadi, 2015).

1. Indikator prestasi belajar Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangibel (tak dapat diraba). Oleh karena itu yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil

belajar siswa (Muhibbinsyah, 2015:148)

2. Kunci pokok utama untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indicator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Kunci pokok untuk menentukan prestasi belajar adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, konsentrasi (penghayatan) (Muhibbinsyah, 2015:148-149).

Menurut Purwanto (2017), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut :

faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi : (a) lingkungan alam dan lingkungan sosial : (b) instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi : (a) fisiologi yang berupa kondisifisik dan kondisi pancaindra, (b) Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Game online merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar.

## 2.5 Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang berarti tumbuh kearah kematangan. Kematangan yang dimaksud adalah bukan hanya kematangan fisik saja, tetapi juga kematangan sosial dan psikologis

(Widyastuti,2017). Menurut Monks (2015), batasan usia remaja adalah antara 12 tahun sampai 21 tahun. Batasan usia remaja terbagi atas tiga fase, yaitu: fase remaja awal (12-15 tahun), fase remaja pertengahan (15-18 tahun), fase remaja akhir (18-21 tahun)(Hurlock,2015).

#### Ciri-ciri Perubahan Masa Remaja

Menurut Pinel (2017), ciri-ciri perubahan masa remaja adalah sebagai berikut :

##### 1. Perubahan nonfisik

Perkembangan nonfisik pada remaja dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

2. Masa remaja awal (12-15 tahun). Pada masa ini remaja cenderung merasa ingin bebas, lebih dekat dengan teman sebaya, mulai berfikir abstrak, dan lebih banyak memperhatikan keadaantubuhnya.
3. Masa remaja tengah (15-18 tahun). Pada masa ini remaja mulaimencari identitas diri, timbul keinginan untuk berkencan, berkhayal tentang aktivitas seksual, dan mempunyai rasa cintayangmendalam.
4. Masa remaja akhir (18-21 tahun). Pada masa ini remaja mampuberfikir abstrak, lebih selektif dalam mencari teman sebaya, mempunyai citra jasmani dirinya, dapat mewujudkan rasa cinta, dan pengungkapan kebebasan diri.

##### 1. Perubahan fisik pada remaja

Perubahan fisik remaja antara lain, yaitu :

Pada remaja laki-laki muncul tanda seks primer yaitu mimpi basah. Muncul tanda-tanda seks sekunder yaitu



tumbuhnya jakun, penis dan buah zakar bertambah besar, terjadinya ereksi dan ejakulasi, suara bertambah besar, dada lebih lebar, badan berotot, tumbuh kumis di atas bibir, jambang dan rambut di sekitar kemaluan dan ketiak.

- a. Pada remaja perempuan muncul tanda seks primer yaitu terjadi haid yang pertama (*menarche*). Muncul tanda seks sekunder yaitu pinggul melebar, pertumbuhan rahim dan vagina, tumbuh rambut di sekitar kemaluan dan ketiak, payudara membesar.

## 2. Perubahan kejiwaan

Perubahan kejiwaan yang dialami remaja meliputi :

- a. Perubahan emosi yaitu: sensitif (mudah menangis, cemas, tertawa dan frustrasi), mudah bereaksi terhadap rangsangan dari luar, agresif sehingga mudah berkelahi.
- b. Perkembangan inteligensia yaitu: mampu berfikir abstrak dan senang memberi kritik, ingin mengetahui hal-hal yang baru sehingga muncul perilaku ingin mencoba hal yang baru.

9. Pada masa-masa ini dukungan dan pengawasan dari orang tua penting untuk mengarahkan remaja pada hal-hal positif. Orang-tua yang suka mengeringit atau menghukum akan memberikan kesan bahwa orangtua tidak menghargai anak, akibatnya anak akan menyerap pandangan negatif itu terhadap dirinya, sehingga anak tidak memiliki rasa percaya diri. Remaja dengan kepercayaan diri yang rendah seringkali tidak dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Masa remaja awal adalah masa-masa dimana seorang remaja cenderung ingin merasa bebas, dekat dengan teman sebayanya, mulai berfikir abstrak, dan lebih banyak memperhatikan tubuhnya. Pada masa ini pula para remaja mulai mencari dan menemukan identitas yang baru dan melepaskan nilai-nilai yang lama ( Mappiare, 2015).

Remaja di masa ini mencoba bermain *online games* untuk pertama kalinya untuk menyesuaikan diri atau ber*conformitas* dengan rekan sebayanya.

*Conformitas* adalah suatu keadaan di mana seseorang mengubah sikap dan tingkah laku agar sesuai dengan norma sosial yang berlaku dengan tujuan agar mendapat penerimaan dalam sebuah kelompok sosial (Baron and Byrne, 2015).

*Conformitas* merupakan hal yang seringkali terjadi pada masa awal remaja, yaitu disaat remaja bergabung dalam sebuah kelompok teman sebaya untuk mendapatkan penerimaan dan pertemanan serta menentukan identitas diri. Bila seorang remaja dapat mengeksplorasi diri dengan cara yang positif, maka akan terbentuk identitas diri yang positif pula (Simon and Farhat, 2010). Sebuah penelitian menyatakan bahwa remaja menghabiskan waktu dua kali lebih lama dengan teman sebaya dibandingkan dengan orangtuanya (Santrock, 2015).

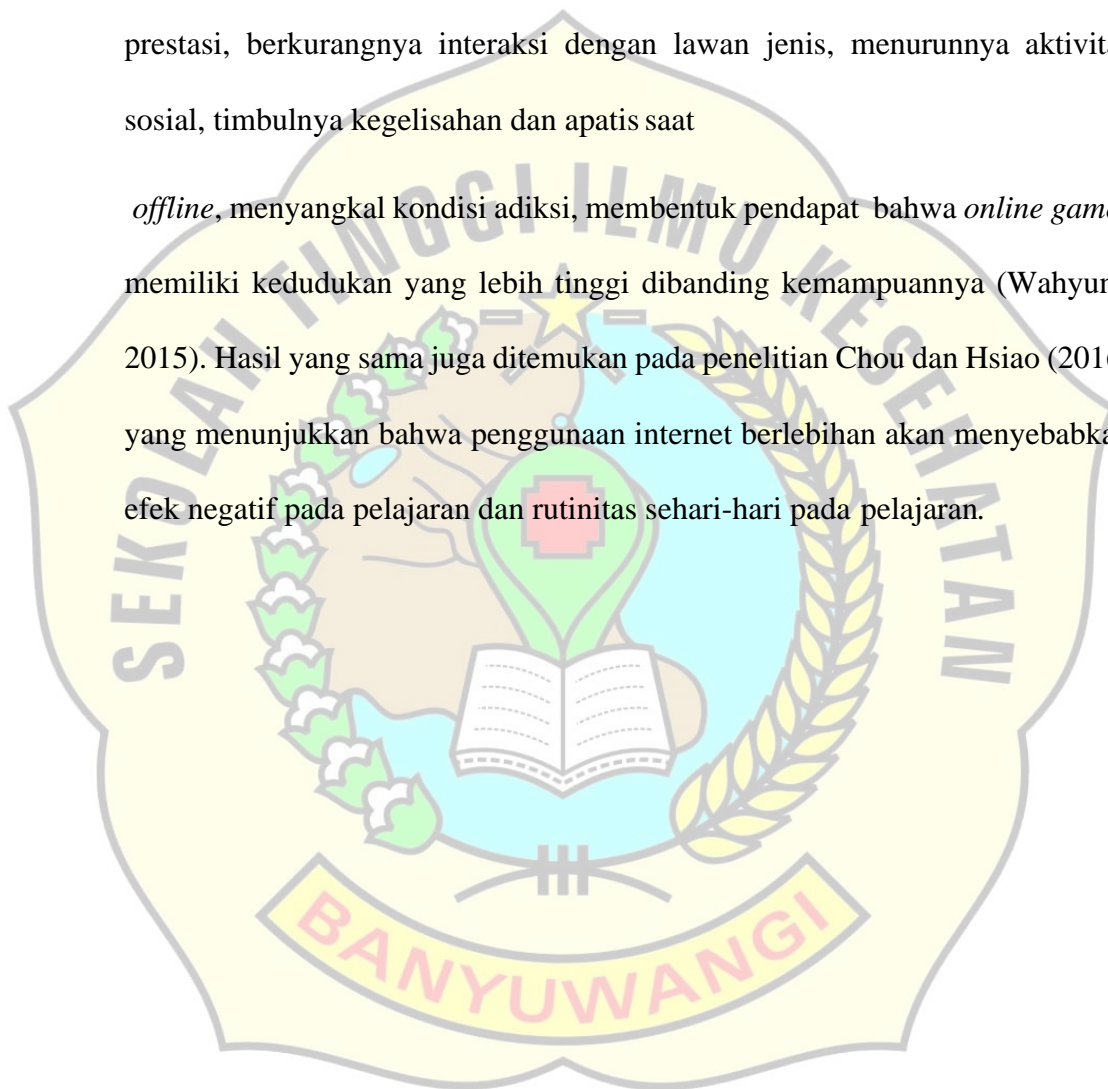
Frekuensi yang lebih tinggi bersama teman sebayanya dapat dimungkinkan terjadi karena kelompok teman sebaya mampu memberikan umpan balik mengenai perilaku yang dimunculkan oleh remaja dalam sebuah kelompok. Hal tersebut sulit didapat di rumah karena remaja jarang mendapatkan rekan sebaya di lingkungan rumah, biasanya anggota lebih tua atau lebih muda sehingga kurang dapat memiliki pemahaman dan cara pandang yang sama dengan remaja (Santrock, 2015). Seorang remaja yang bermain *online games* secara berlebihan cenderung mendapat pengaruh dari rekan sebaya yang bermain *online game* pula.

## 2.6 Hubungan Adiksi *Online game* terhadap Prestasi Belajar

Schwauz dan Chung (2015) menyebutkan siswa yang rata-rata bermain *online game* selama 22,72 jam perminggu atau 10 jam perhari tanpa henti, mengalami gangguan pola tidur. Selain itu, penggunaan dan *online game* yang berlebihan akan memberikan pengaruh yang buruk pada akademik, pertemuan

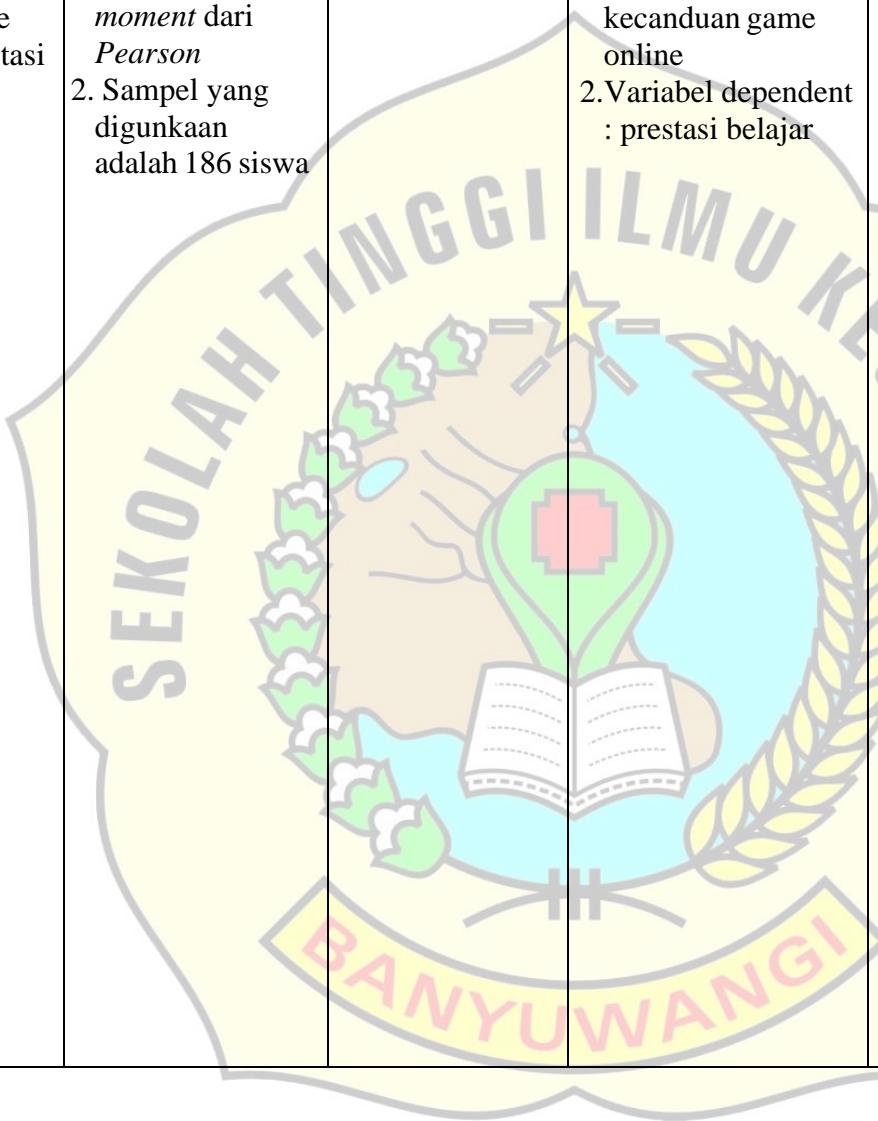
dengan seseorang yang baru dan polatidur. Sedangkan berdasarkan penelitian Chou dan Hsiao (2015), siswa dengan kecanduan *online game* memiliki konsekuensi negatif pada proses belajarnya dan rutinitas sehari-hari daripada mereka yang tidak mengalami Kecanduan *online game*. Lebih jauh lagi, bila siswa dengan adiksi internet dibiarkan saja, maka akan berdampak buruk bagi siswa tersebut, seperti menyebabkan kurang tidur dan rasa letih, penurunan prestasi, berkurangnya interaksi dengan lawan jenis, menurunnya aktivitas sosial, timbulnya kegelisahan dan apatis saat

*offline*, menyangkal kondisi adiksi, membentuk pendapat bahwa *online games* memiliki kedudukan yang lebih tinggi dibanding kemampuannya (Wahyuni, 2015). Hasil yang sama juga ditemukan pada penelitian Chou dan Hsiao (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan internet berlebihan akan menyebabkan efek negatif pada pelajaran dan rutinitas sehari-hari pada pelajaran.



## 2.6 Tabel Sintesis

No	Judul & Penulis	Desain Penelitian & Sampel	Analisa Data	Variabel & Alat Ukur	Hasil	Kesimpulan
1	Ni putu arika mulyasanti pande dan adijanti marheni 2015. (hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa smp negeri 1 kuta)	1. Desain penelitian menggunakan <i>Purposive sampling</i> dan sampelnya menggunakan <i>teknik kolerasi product moment</i> . 2. Sampel yang digunakan adalah 55 responden	Analisa data menggunakan <i>Uji chi square</i>	1. Variabel Independent : hubungan kecanduan game online 2. Variabel dependent : kecanduan game online	Hasil pengujian menunjukkan bahwa hubungan tingkat kecanduan game online dan prestasi belajar adalah linear karena memiliki probabilitas linearity (p) sebesar 0,001 atau memiliki taraf signifikansi untuk linearitas lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ). Jadi skor variabel tingkat kecanduan game online dan prestasi belajar telah menunjukkan adanya garis yang sejajar atau lurus.	Adanya hubungan antara kecanduan game online dengan penurunan prestasi belajar.
2	Ridwan Syahrhan 2015, (Hubungan Kecanduan	1. Penelitian ini menggunakan teknik <i>uji kolerasi product</i>	Analisa data menggunakan <i>Uji chy square</i>	1. Variabel independent : hubungan	Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh salah satu mahasiswa dari Universitas	Berdasarkan data yang ada, maka diperoleh hasil ada hubungan antar

	<p>Game Online Dengan Prestasi Belajar)</p>	<p><i>moment</i> dari <i>Pearson</i> 2. Sampel yang digunakan adalah 186 siswa</p>		<p>kecanduan game online 2. Variabel dependent : prestasi belajar</p>	<p>Negeri Malang yang melakukan penelitian pada 30 siswa SMP BSS Malang menyatakan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online tingkat kecanduannya sebanyak 3 siswa (16,03%) termasuk sangat tinggi, 5 siswa (14,3%) termasuk tinggi, 13 siswa (41,86%) termasuk sedang dan 5 siswa (12,66%) termasuk sangat rendah. Selain itu, prestasi belajar siswa terdapat 12 siswa yang mengalami prestasi belajar rendah yaitu mendapatkan kategori kurang dan sangat kurang. Sedangkan terdapat 6 siswa yang</p>	<p>kecanduan game online dengan prestasi belajar</p>
--	---	--	---	---	---	--

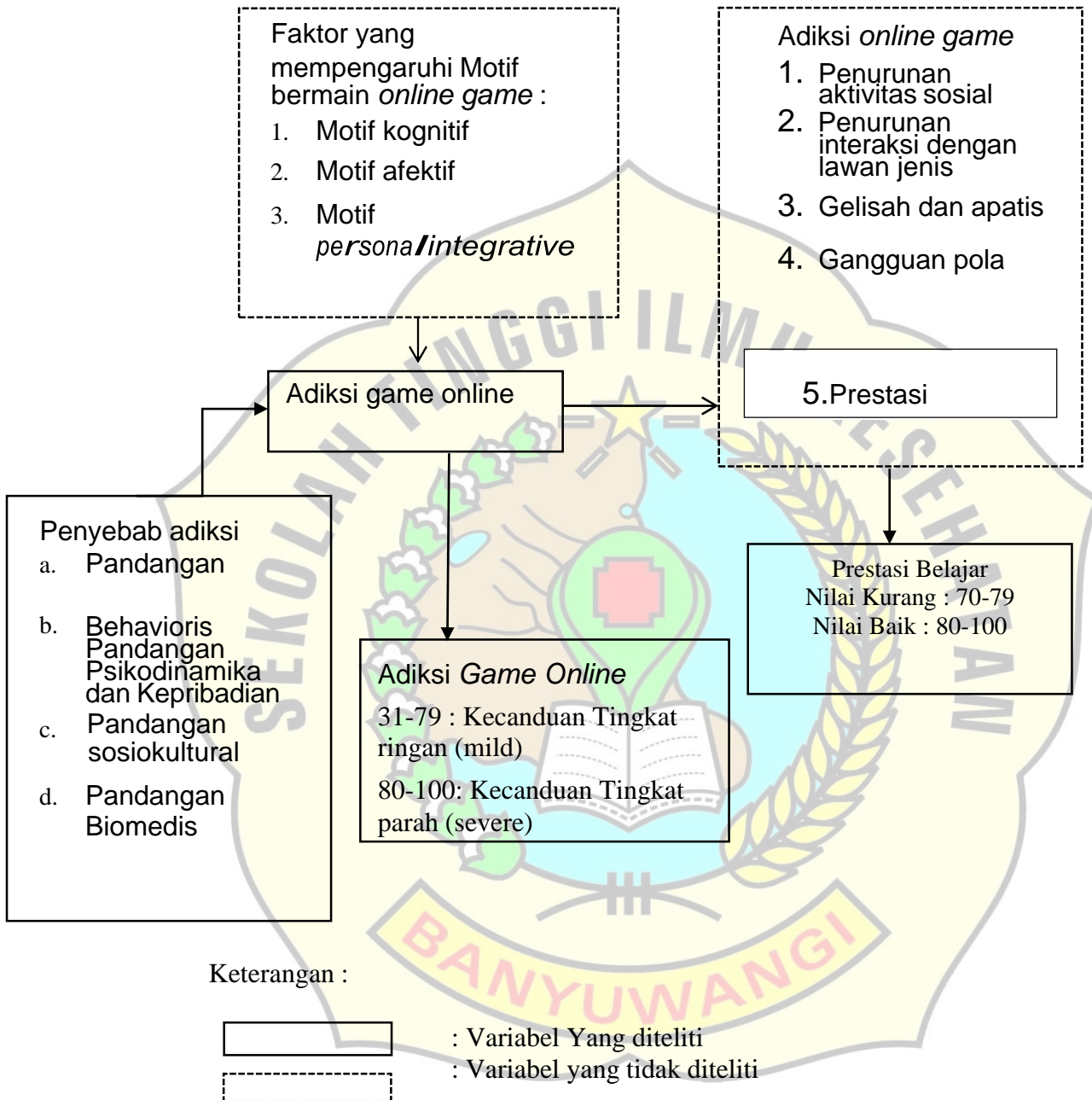
					mendapatkan kategori cukup dan 12 siswa lainnya mendapatkan kategori sangat baik dan baik (Gumilang, 2015).	
3.	Khairani harahap 2013 (Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional</li> <li>2. Sampel yang digunakan adalah 65 siswa</li> </ol>	Uji wilcoxon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel independent : pengaruh game online</li> <li>2. Variabel dependent : prestasi belajar</li> </ol>	Dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari responden dalam penelitian ini paling menyukai game Pointblank yang berjumlah 45 orang dengan persentase 69,2%. Game Pointblank merupakan jenis game counterstrike yang merupakan permainan tembak-tembakan yang menayangkan unsur-unsur kekerasan fisik.	Terdapat korelasi yang cukup berarti antara pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah kota Medan.
4.	Reyhand pradnya P, 2017 (Hubungan intensitas	1. Penelitian ini menggunakan teknik <i>uji kolerasi product</i>	Analisa data menggunakan Uji wilcoxon	1. Variabel independent : Hubungan intensitas	probabilitas linearity (p) sebesar 0,001 atau memiliki taraf signifikansi untuk	Dari hasil penelitian ini terdapat hubungan intensitas

	kecanduan game online terhadap prestasi belajar pada masa awal remaja)	<p><i>moment</i>dari <i>Pearson</i></p> <p>2.Sampel yang digunakan adalah 178 siswa</p>		<p>kecanduan game online</p> <p>2. Variabel dependent : prestasi belajar pada masa awal remaja</p>	linearitas lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ).	kecandangan game online terhadap prestasi belajar pada masa remaja awal
5.	Adijanti Marheni ,2016 (HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR)	<p>1. Desain penelitian menggunakan <i>Purposive sampling</i> dan sampelnya menggunakan <i>teknik kolerasi product moment</i>.</p> <p>2. Sampel yang digunakan adalah 65 responden</p>	Analisa data menggunakan <i>Uji chi square</i>	<p>1. Variabel independent : hubungan kecanduan game online</p> <p>2. Variabel dependent : prestasi belajar</p>	Uji normalitas kuesioner kecanduan gameonline memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.	Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar

### BAB 3

#### KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

##### 3.1 Kerangka konsep



Bagan 3.1 : Kerangka konseptual Penelitian: Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A-E Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi Tahun 2022.



### 3.2 Hipotesa Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam perencanaan penelitian (Notoatmodjo, 2010). Sedangkan menurut (Nursalam, 2016) hipotesa adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan peneliti.

Adanya Hubungan Adiksi Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Genteng Banyuwangi Tahun 2022.



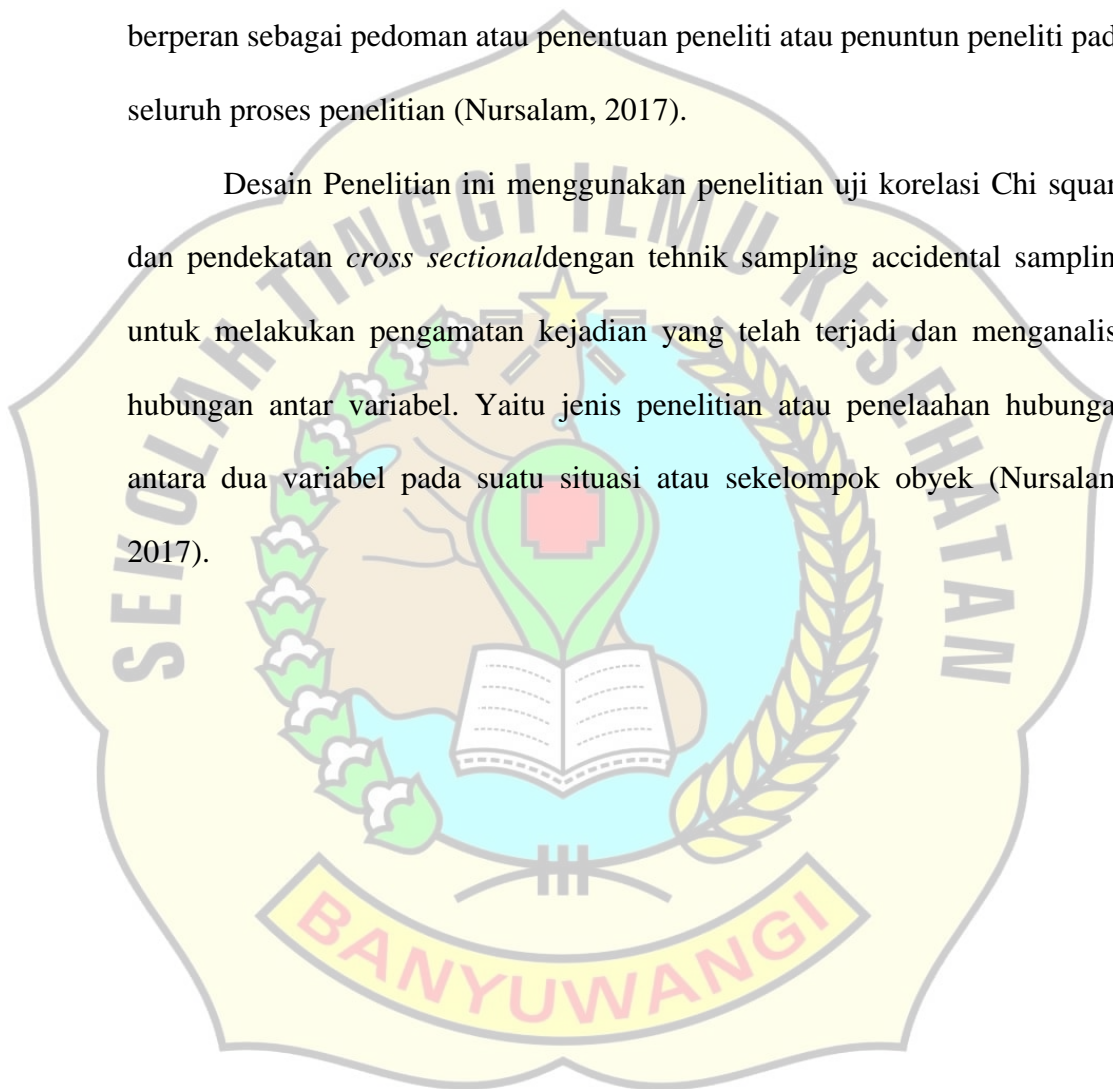
## BAB 4

### METODE PENELITIAN

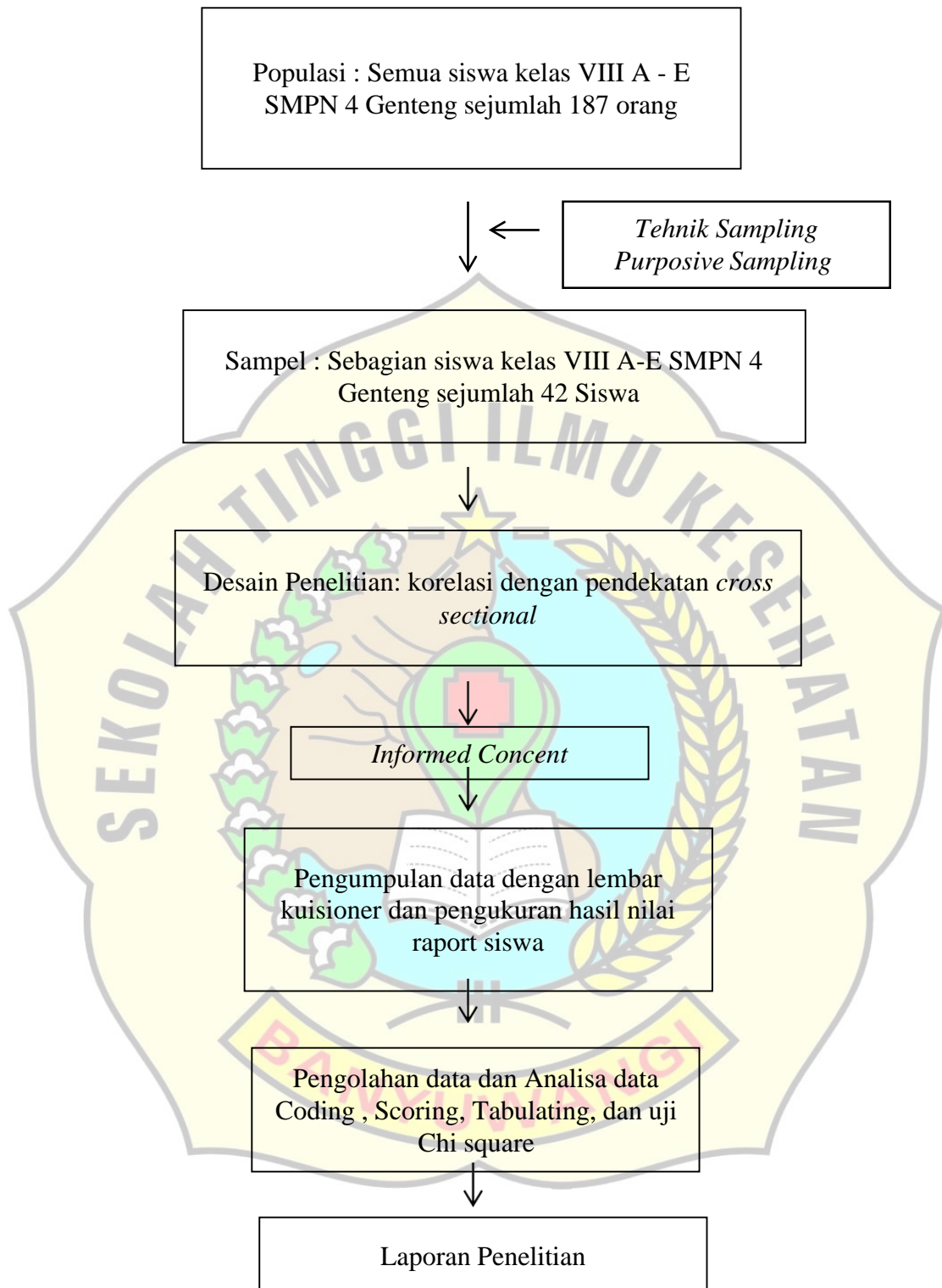
#### Rancangan Penelitian

Jenis penelitian adalah strategi untuk mencapai tujuan yang telah berperan sebagai pedoman atau penentuan peneliti atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2017).

Desain Penelitian ini menggunakan penelitian uji korelasi Chi square dan pendekatan *cross sectional* dengan tehnik sampling accidental sampling untuk melakukan pengamatan kejadian yang telah terjadi dan menganalisa hubungan antar variabel. Yaitu jenis penelitian atau penelaahan hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok obyek (Nursalam, 2017).



## Kerangka Kerja



Bagan 4.1 Kerangka kerja : Hubungan Adiksi *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 A-E Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi 2022.

## Populasi , Sampel, dan Teknik Sampling

### Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah subyek (misalnya manusia, klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A-E di SMPN 4 Genteng 187 Orang.

### Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subyek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas VIII A- E SMPN 4 Genteng.

Teori menurut sugiono 2019:86 dalam william G.Cochran ,2015: 85.

Catatan :

$T^2$  : 1,96

N : Populasi

1 : Nilai konstan

$d^2$  : nilai koefisien 0,05

P : 0,5

Q : 1 - P

$$n = \frac{\frac{t^2 PQ}{d^2}}{1 + \frac{1}{N} \left( \frac{t^2 PQ}{d^2} - 1 \right)}$$

$$n = \frac{\frac{1,96^2 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{0,05^2}}{1 + \frac{1}{187} \left( \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{0,05^2} - 1 \right)}$$

$$n = \frac{\frac{3,8416 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{0,0025}}{1 + \frac{1}{187} \left( \frac{3,8416 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{0,0025} - 1 \right)}$$

$$n = \frac{0,9604}{1 + \frac{1}{187} (0,9604 - 1)}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,9604}{1 + \frac{1}{187} (384,1 - 1)} = \frac{0,9604}{1 + \frac{1}{187} (383,4)} \quad (\text{dibulatkan})$$

$$n = \frac{1}{42} = 42 \text{ Siswa}$$



## Tekhnik *Sampling*

*Sampling* merupakan tehnik pengambilan sampel (Sugiono, 2015). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Purposive sampling* yaitu pemilihan sampel yang berdasarkan pada suatu karakteristik tertentu dalam suatu populasi yang memiliki hubungan dominan sehingga dapat untuk mencapai tujuan penelitian.

Dalam pengambilan sampel terdapat kriteria yaitu kriteria inklusi dan kriteria eksklusi dimana kriteria tersebut menentukan dapat tidaknya sampel digunakan (Alimul Aziz, 2016).

### 1) Kriteria Inklusi

Kriteria Inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2016).

Dalam penelitian ini kriteria inklusinya adalah :

1. Siswa kelas VIII A-E SMPN 4 Genteng
2. Siswa yang sudah bersedia untuk menjadi responden.
3. Siswa yang bermain *game online*
4. Siswa yang berusia 14-16 Tahun

### 2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dan studi karena berbagai sebab.

1. Siswa yang pada saat penelitian tidak berada di tempat.
2. Siswa yang menderita sakit dan tidak bisa mengikuti proses penelitian.

## Identifikasi Variabel

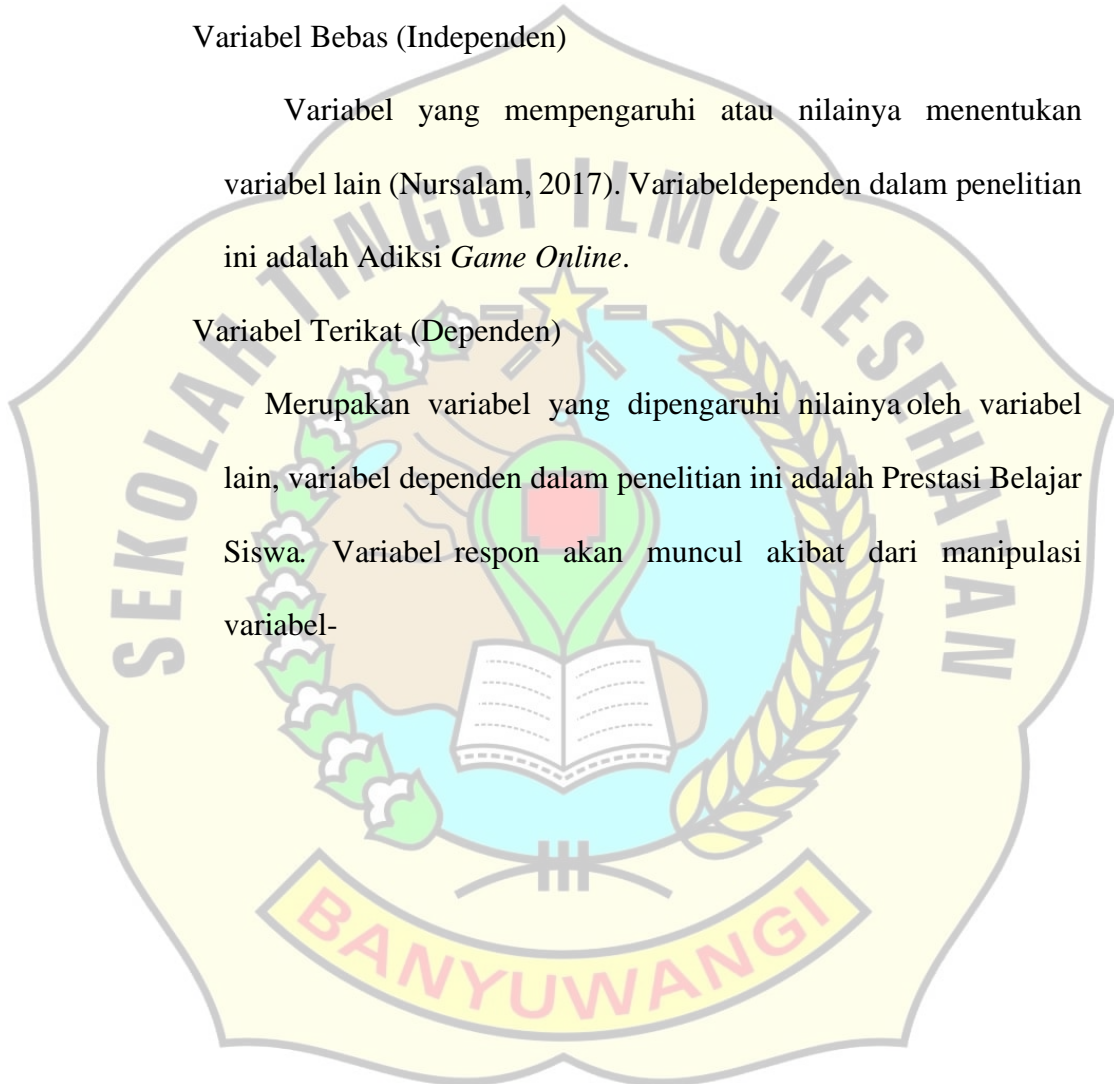
Jenis variabel diklasifikasikan menjadi bermacam– macam tipe untuk menjelaskan penggunaannya dalam penelitian. Macam-macam tipe variabel meliputi variabel independen, dependen, moderator, perancu, dan kontrol (Nursalam, 2017). Variabel dalam penelitian ini adalah:

### Variabel Bebas (Independen)

Variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2017). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Adiksi *Game Online*.

### Variabel Terikat (Dependen)

Merupakan variabel yang dipengaruhi nilainya oleh variabel lain, variabel dependen dalam penelitian ini adalah Prestasi Belajar Siswa. Variabel respon akan muncul akibat dari manipulasi variabel-



variabel lain. Dengan kata lain, variabel terikat adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas.

### Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau secara cermat terhadap suatu obyek atau fenomena (Aziz Alimul H, 2018).

Tabel 4.1 *Definisi Operasional independen dan dependen*

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Adiksi <i>Game Online</i>	Adiksi <i>Game Online</i> adalah sebuah kecenderungan atau kecanduan bermain game yang akan berdampak buruk terhadap psikologi pada anak khususnya usia remaja SMP	Mood modification Tolerance Withdrawl Conflict/External consequences Relapse Craving/anticipation Lying/Hiding use Saltence/Preoccupatio n	- Quisioner Kuesioner (IAT)	Nominal	Kategori Ringan: 31-79  Kategori Parah: 80-100
Variabel Dependen: Prestasi Belajar	prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan	Peningkatan prestasi belajar	1. Nilai Rata-rata raport terakhir	Nominal	Nilai Baik : 80-100  Nilai Kurang: 70-79



	<p>dalam bentuk simbol, angka, dan huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam periode tertentu. Pendapat ini berarti bahwa tidak akan pernah dihasilkan</p>		2. Lembar Cek List		
--	---	--	--------------------	--	--

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiono, 2018).

peningkatan dan penurunan prestasi :

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh hasil meningkat dan turunnya nilai prestasi siswa. Hasil dari tersebut akan diakumulasikan untuk menentukan apakah dampak dari adiksi *Game online*.

Tingkat ketergantungan *game online*

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data siswa yang tingkat ketergantungan terhadap *game online* dalam penelitian ini adalah menggunakan *quisioner IAT*.

### **Waktu Penelitian**

Studi penelitian ini di SMPN 4 GENTENG Kabupaten Banyuwangi akan berlangsung pada bulan Juni 2022. Selanjutnya pengelolaan data pada bulan Agustus 2022.

## Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 GENTENG Kabupaten Banyuwangi. Pemilihan tempat didasarkan pada alasan bahwa di SMPN 4 GENTENG Kabupaten Banyuwangi termasuk sekolah dengan kejadian ketergantungan *game online*.

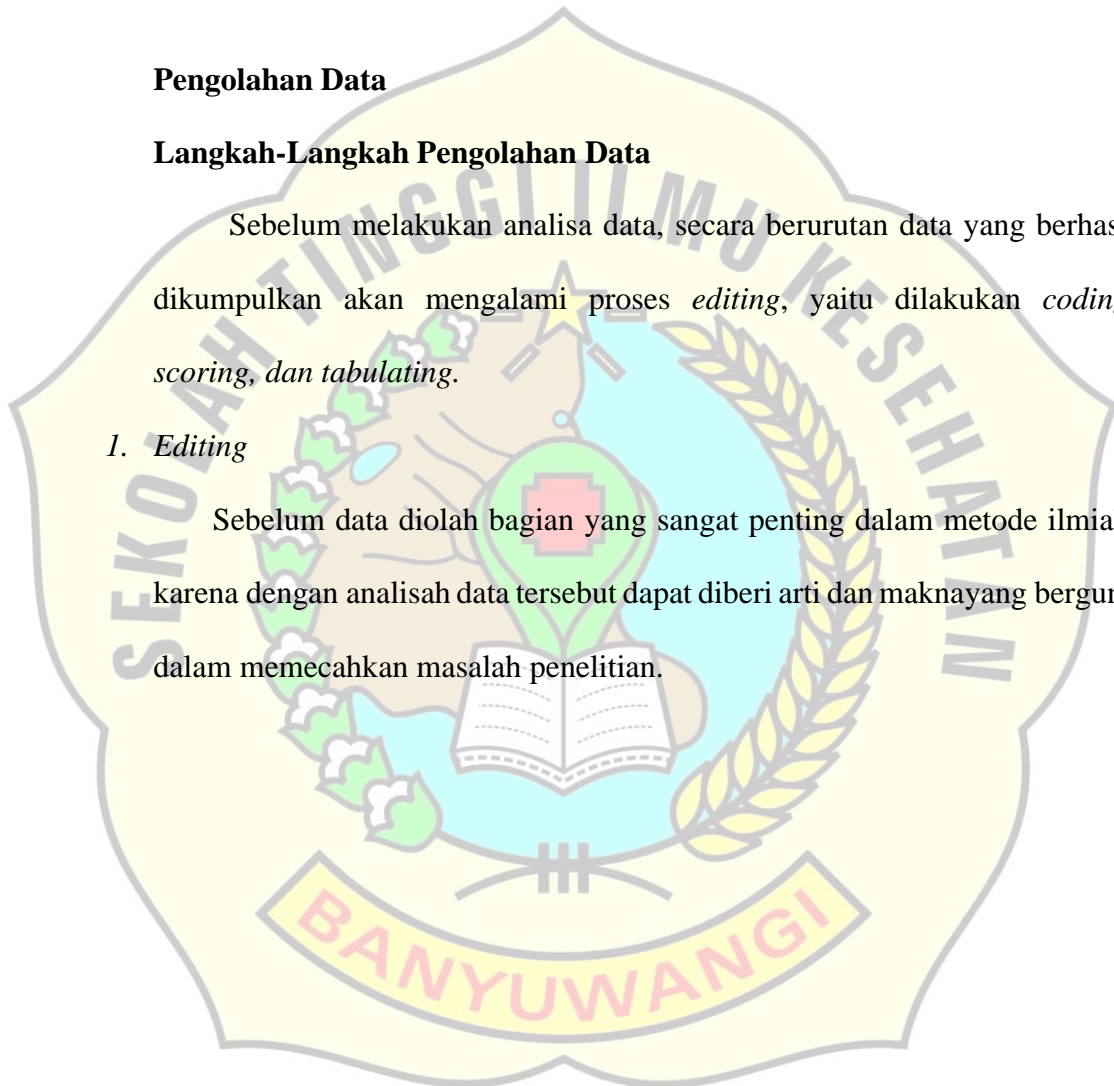
## Pengolahan Data

### Langkah-Langkah Pengolahan Data

Sebelum melakukan analisa data, secara berurutan data yang berhasil dikumpulkan akan mengalami proses *editing*, yaitu dilakukan *coding*, *scoring*, dan *tabulating*.

#### 1. *Editing*

Sebelum data diolah bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.



## 2. Coding

Coding adalah pemberian kode pada data dimasukkan untuk meterjemahkan data kedalam kode-kode yang biasanya dalam bentuk angka (Jonathan Sarwono, 2016).

### a. Coding *Quisioner IAT*

1. Kategori Parah = 1
2. Kategori Ringan = 2

### b. Coding Raport

1. Nilai Kurang = 1
2. Nilai Baik = 2

## 3. Scoring

*Scoring* adalah Skor / nilai untuk tiap item pertanyaan untuk menentukan nilai tertinggi dan terendah (Setiadi, 2017). Pada tahap *scoring* peneliti memberi nilai pada setiap data sesuai dengan skor yang telah ditentukan berdasarkan kuisisioner yang telah diisi oleh responden

### a. Scoring

Quisioner IAT Dari 20 pertanyaan di atas, kuesioner IAT yang dibagikan memiliki 20 pertanyaan dengan masing-masing pertanyaan memiliki nilai minimal 0 dan maksimal 5. Penilaian total yang didapatkan adalah dengan menjumlahkan nilai yang didapat. Pengelompokan nilai total berdasarkan berikut :

31-79: Kecanduan *Game Online* yang ringan

80-100 : Kecanduan *Game Online* yang Parah

Quisioner nilai Rata-rata Raport sesuai dengan nilai KKM siswa berdasarkan kurikulum 2013 :

Nilai baik : 80-9100

Nilai kurang : 70-89

#### 4. *Tabulating*

Tabulating merupakan kegiatan menggambarkan jawaban responden dengan cara tertentu (Jonathan Sarwono, 2006). Mentabulasi hasil data yang diperoleh sesuai dengan item pertanyaan.

##### a. **Analisa Uji Stastistik**

Dari data yang telah terkumpul dilakukan analisis atas Hubungan Adiksi *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 A-E Di SMPN 4 Genteng Banyuwangi 2022., menggunakan uji Chi Square dengan SPSS 25 For Windows dengan kaidah pengujian sebagai berikut:

Ha ditolak : bila nilai  $p < 0,05$  artinya tidak ada

hubungan atau ada pengaruh tapi sangat hampir tidak ada hubungan.

Ha diterima : bila nilai  $p > 0,05$  artinya adanya hubungan yang signifikan.

##### b. **Etika Penulisan**

Sesuai dengan kaidah penelitian di Indonesia, maka peneliti melakukan penelitian menurut etika sebagai berikut :

#### 1. Lembar Persetujuan

*Informed Consent* diberikan sebelum penelitian dilaksanakan pada subyek peneliti, para orang tua balita diberi tahu tentang maksud dan tujuan dari

penelitian jika subyek bersedia harus ada bukti persetujuan yaitu dengan tanda tangan.

2. Tanpa Nama

Subyek tidak perlu mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data, cukup kode nama saja untuk menjamin kerahasiaan identitas.

3. Kerahasiaan

Kerahasiaan informasi yang diperoleh dari subjek akan dijamin kerahasiaan oleh peneliti. Penyajian data atau hasil penelitian ditampilkan dalam forum akademik.

4. Kejujuran

Jujur pada saat pengumpulan data, pustaka, metode, prosedur penelitian, hingga publikasi hasil. Jujur pada kekurangan maupun kegagalan proses penelitian. Tidak mengakui pekerjaan yang bukan pekerjaannya.

5. Tidak Merugikan, *Do Not Harm*

Suatu prinsip yang mempunyai maksud bahwa setiap tindakan yang dilakukan seseorang tidak menimbulkan kerugian secara fisik maupun mental (Abrori, 2016). Menghormati Harkat dan Martabat Manusia Menghormati maupun menghargai orang ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu peneliti harus mempertimbangkan secara mendalam terhadap kemungkinan bahaya dan penyalahgunaan penelitian dan melakukan perlindungan kepada responden yang rentan terhadap bahaya penelitian.

6. Keadilan Bagi Seluruh Subjek Peneliti

Suatu bentuk terapi adil terhadap orang lain yang menjunjung tinggi prinsip moral, legal, dan kemanusiaan. Prinsip keadilan juga ditetapkan dalam Pancasila Negara Indonesia pada sila ke 5 yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat

Indonesia (Abrori,2016).

7. Memaksimalkan Manfaat dan Meminimalkan ResikoKeharusan secara etik untuk mengusahakan manfaat sebesar-besarnya serta memperkecil kerugian maupun resiko bagi subjek dan memperkecil kesalahan penelitian. Dalam hal ini penelitian harus dilakukan dengan tepat dan akurat, serta responden terjaga keselamatan dan kesehatannya

