

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. *Game online*

##### a. Pengertian *game online*

Von Neumann (1994) berpendapat bahwa *Game online* dapat didefinisikan sebagai program permainan yang terhubung Melalui jaringan internet, yang bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja, *game online* dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia, Permainannya sendiri menampilkan berbagai gambar menarik Didukung komputer.

Istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (massively multiplayer online *game online* Role-Playing Online Game), merupakan perpanjangan dari permainan role-playing Game dengan fasilitas multiplayer yang dapat dihubungkan oleh pemain yang dapat menghubungkan komputer yang bisa terhubung ke server melalui pemutaran simultan. Game ini sejenis dengan RolePlaying Game, yaitu pemain di dalam game tersebut. MMORPG akan menghadapi Berbagai tantangan dan peluang untuk meningkatkan kemampuan karakter saat bermain (Hermawan, 2015).

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa istilah *game online* mengacu pada suatu jenis Permainan yang dapat

diakses melalui Internet. *Game online* adalah serangkaian permainan menyenangkan berbasis gambar yang bisa Didorong oleh keinginan pemain.

*Game online* bukan hanya permainan yang sekedar ditonton, tetapi juga memindahkan gambar-gambar yang ada di dalam game bersama pemain lain. Selain itu, *game online* ini memungkinkan pemain bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi dan terendah sebesar, sehingga menghasilkan pemain yang kalah atau pemain yang menang. *Game online* dapat dipahami sebagai game yang dapat melatih ketangkasan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan mengenai tindakan dalam game dengan mencapai tujuan tertentu (Alam, 2010).

*Game online* dapat dimainkan apabila terkoneksi dengan jaringan internet yang memungkinkan kita dapat terhubung dengan orang lain dalam jarak yang jauh, dan semua orang dapat terhubung bahkan saling berinteraksi. Contoh yang bisa peneliti berikan adalah permainan Mobile Legend yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan oleh remaja saat ini (Nandang, 2015).

#### **b. Sejarah *Game online***

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Sekitar tahun 2001 *game online* muncul di Indonesia, yang diawali dengan munculnya *game online* keluaran “BolehGame” yang bernama Nexia *online*. Nexia, *game online* RPG keluaran BolehGame pertama di Indonesia muncul pada bulan Maret tahun 2001 dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, dan bahkan bisa dimainkan di Pentium 2, dengan grafik card 3D minimal. *Game* keluaran Nexus (Korea) ini juga mudah di-*install* pada komputer-komputer warnet yang kebanyakan memiliki spesifikasi yang penting bisa internet. Memperkenalkan bermain *game* dan chat bersama pertama di Indonesia, *game* dengan karakter imut kecil ini sukses tanpa mendapat saingan. Walau 2D dan simple, *game* ini memberi kesan cukup mendalam pada *gamer-gamernya*, terbukti setelah beberapa tahun berlalu masih banyak yang menunggu sequelnya bahkan banyak juga memainkan Nexia server internasional (Gerry, 2012 dalam Sari, 2015).

Setelah itu banyak *game online* yang ada di Indonesia, mulai dari yang berbau action, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Sudah banyak pula *game-game* masuk ke Indonesia dari tahun 2001 sampai sekarang, *game* tersebut adalah *Warcraft*, *Counterstrike*, dan masih banyak yang lainnya (Gerry, 2012 dalam Sari, 2015).

**c. Genre-genre *Game online***

Menurut Grace (2005) genre-genre *game online* dapat di bagi menjadi 5 bagian, yaitu :

- a. *First person shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh *game* genre ini antara lain Duke Nukem 3D, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, *Unreal Tournament*, *Half-Life*, *Counter-Strike*, Halo, *Perfect Dark*, *TimeSplitters*, *Call of Duty*, *System Shock*, dan *GoldenEye 007*.
- b. *Real-time strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Permainan ini merupakan yang 17 didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, kontruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh *Age of Empires*, *Rise of Nations*, *Stronghold*, *Warcraft*.
- c. *Cross-platform online play*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
- d. *Browser games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, IE. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun

*flash.*

- e. *Massive multiplayer online games role playing game* (MMORPG), adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh dari genre permainan ini *World of Warcraft, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, DOTTA.*
- Menurut Fiutami dalam Kusumadewi (2009) *game* dapat dikategorikan menjadi 3 jenis: a. *Massive multiplayer online games role playing game* (MMORPG) adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah *Ragnarok, Perfect world, Seal Online, Ran Online, Audition Ayo Dance, Risk Your Life.*

Permainan MMORPG memiliki desain *game* yang kompetitif yang membuat pemain kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan-permainan tersebut yang terdiri atas (Yee, 2006) :

- a. *Relationship*, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.
- f. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)

*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan

permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command an Conqueror* (1995), *War Craft*, *SimCity* (1999), dan lain-lain.

g. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS)

*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*

(MMOFPS) merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike* (CS). *Counter Strike* merupakan permainan yang terkenal di Indonesia karena permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak serta dapat memompa adrenalin pemain.

**d. Motivasi penggunaan *game online***

Berbagai penelitian mengenai kecanduan bermain *game online* telah dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif maupun kuantitatif. Beberapa penelitian tersebut termasuk survei yang dilakukan oleh Yee dalam Ramdani (2018) menemukan bahwa ada lima faktor motivasi yang mendorong orang untuk memainkan permainan.

- a) *Relationship*, didasarkan pada keinginan pemain untuk berinteraksi dan menjalin komunikasi dengan pemain lain.
- b) *Manipulation*, pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utama mereka dan memanipulasi mereka demi kekayaan dan kepuasan diri sendiri. Dalam hal ini sering kali pemain berbuat curang, mendominasi permainan, atau memprovokasi pemain lain.
- c) *Immersion*, Hal ini didasari oleh para pemain yang sangat menginginkan seperti orang lain.
- d) *Escapism*, Hal ini didasarkan pada pemain yang menggunakan dunia virtual hanya untuk kesenangan sementara, misalnya memainkan game untuk menghilangkan kebosanan dan stres dalam kehidupan nyata.
- e) *Achievement*, Hal ini didasarkan pada seorang pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi orang yang paling berkuasa di dunia virtual, mencapai tujuan mengumpulkan beberapa prestasi dan mendapatkan item permainan yang merupakan simbol kekuatan. Berdasarkan kelima motivasi tersebut, individu dan anak-anak yang awalnya bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, kemudian menjadi nyaman bermain *game online*.

**e. Faktor-faktor yang mempengaruhi *game online***

Lumban dalam Dewandari (2013) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* adalah:

a) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang Kecanduan *Game online*. Anak laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik dengan *game online* fantasi. Menurut beberapa penelitian, anak laki-laki lebih cenderung menjadi kecanduan *game* dibandingkan anak perempuan dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk menyewa *game*.

b) Kondisi psikologis

Kondisi psikologis dapat menimbulkan pemain *game online* biasanya senang berimajinasi dan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi, dan karakter.

Fantasi dan kejadian yang ada di dalam *game* tersebut membuat pemain tertarik untuk menonton dan memainkan kembali *game* tersebut. Para pemain melaporkan bahwa mereka termotivasi untuk terus memainkan karena permainan tersebut sulit untuk dicoba dan sangat menyenangkan.

c) Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online*, maka semakin banyak pula orang yang kecanduan *game online*. Pasalnya, munculnya jenis-jenis permainan baru dan lebih menantang akan memotivasi para pemainnya untuk terus memainkannya.

**f. Jenis-Jenis *Game online***

Jenis-jenis *game online* Menurut Gerry (2012) (dalam Sari, 2015) jenis *game online* terbagi atas 2 macam:

- a. Cross-Platform Online, salah satu *game online* yang bisa dimainkan dengan hardware yang berbeda misalkan kita menggunakan pc dan teman kita menggunakan sebuah console game seperti Xbox 360 yang sudah dilengkapi koneksi internet.
- b. Multiplayer Online Games, ini mungkin yang sudah anda mainkan, yaitu game yang bisa dimainkan oleh pemain yang dalam jumlah besar, dan sesama pemain bisa saling berinteraksi langsung.

## 1. *Mobile Legends*

### a. *Pengertian Mobile Legends*

*Mobile Legends* bang bang adalah game *game online* multiplayer Mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis pada 1 Juli 2016 di di seluruh dunia. *Mobile Legends* bang bang termasuk dalam *game online* seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), strategi dan biasanya dimainkan dalam 5-10 pemain pemain. *Mobile Legends* Bang Bang hampir mirip dengan permainan dalam genre RPG (permainan pemain roling) karena harus naik level untuk melawan musuh di game. Setiap pemain di tim dalam pertempuran adalah legenda seluler Bang Bang, dan langsung libur di legenda mobile Bang. Menurut Ulum (2018), *Mobile Legends* bang bang biasanya memiliki berbagai jenis hero. Setiap tim hanya dapat membawa satu pahlawan ke babak pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya.

Game *Mobile Legends Bang Bang* akhir-akhir ini sering peneliti melihat banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smart phone-nya, baik itu disekitar rumah, di kampus, diwarung kopi, ataupun di cafe-cafe. Game *Mobile Legends Bang Bang* sangat populer akhir-akhir ini. Ada juga game onlime bernama Clash of Clans (COC) yang sangat populer. Namun seiring berjalannya waktu, game COC mulai ditinggalkan oleh orang-orang. Sekarang banyak orang yang beralih ke *game Mobile Legends Bang bang*. Game berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berlokasi di Kategori “Populer” dan menduduki peringkat 1 di Play Store. Layaknya game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) pada umumnya, ada karakter yang pasti disukai oleh setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa kuat dan lebih mudah digunakan.

Permainan ini dirancang untuk *smartphone* dan memiliki aturan main yaitu Fokus pada salah satu dari dua tim yang mencoba untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top, middle dan bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Setiap tim memiliki lima pemain mengendalikan karakter yang disebut hero Dari perangkat mereka sendiri. Karakter kontrol komputer yang lebih lemah, Makhluk yang disebut minion bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu

memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

**b. Dampak Bermain *Mobile Legends***

a) Dampak Positif

a. Meningkatkan keterampilan sosial, Bermain *Mobile Legends* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama tim dan komunikasi. Siswa belajar bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan (Fadila et al., 2022).

b. Kemampuan strategis dan kognitif

Permainan ini mendorong pemain untuk berpikir strategis dan membuat keputusan cepat dalam situasi stres, sehingga meningkatkan keterampilan kognitif mereka. (Cadsosales, 2021)

c. Peluang karir di E-sport

Seiring berkembangnya industri esports, beberapa pelajar mungkin memiliki peluang untuk menjadi gamer profesional atau pembuat konten untuk platform streaming, yang berpotensi memberikan penghasilan tambahan (Irawan et al., 2023).

b) Dampak *negative*

a. Kesehatan fisik dan mental

Kecanduan game tidak hanya dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti ketegangan mata dan kurang tidur, tetapi juga masalah kesehatan mental seperti stres dan depresi (Gabrito et al., 2023). Siswa

yang bermain game dalam jangka waktu lama sering kali mengalami gangguan tidur dan kebiasaan makan yang buruk.

b. Isolasi sosial

Siswa yang terlalu sering bermain *Mobile Legends* cenderung lebih sedikit menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman. Dalam penelitian Oraa dan Guion (2020), banyak siswa yang melaporkan merasa terisolasi dari lingkungan sosialnya karena lebih memilih bermain game daripada bertemu langsung.

## **B. Prestasi akademik**

### **a. Definisi Prestasi Akademik**

Prestasi akademik merupakan gabungan dari dua suku kata: “prestasi” dan “akademik”. Menurut Widyastuti (2016), prestasi adalah hasil kinerja individu dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Dengan kata lain, prestasi menunjukkan tingkat pencapaian seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu, yang biasanya diukur melalui standar atau kriteria tertentu.

Sementara itu, istilah "akademik" berkaitan dengan dunia pendidikan, khususnya hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga pendidikan lainnya. Akademik mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan bidang pengetahuan, pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Dengan demikian, prestasi akademik dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh seseorang dalam bidang pendidikan atau pembelajaran, yang biasanya diukur melalui nilai,

rapor, indeks prestasi kumulatif (IPK), atau indikator penilaian lainnya. Prestasi akademik mencerminkan kemampuan intelektual, pemahaman materi pelajaran, serta keterampilan siswa atau mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Purwanto (2017), prestasi akademik adalah hasil yang dicapai oleh siswa atau mahasiswa setelah mengikuti proses belajar dalam jangka waktu tertentu, yang dapat dilihat dari nilai ujian, tugas, atau penilaian lain yang diberikan oleh guru atau dosen. Prestasi akademik juga sering dijadikan tolok ukur keberhasilan pendidikan, baik secara individu maupun institusi. Selain itu, prestasi akademik tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti penguasaan materi pelajaran, tetapi juga dapat meliputi aspek afektif (sikap, minat, motivasi) dan psikomotorik (keterampilan praktis). Oleh karena itu, prestasi akademik merupakan salah satu indikator penting dalam menilai kualitas dan keberhasilan proses pendidikan.

Akademik berkaitan dengan ilmu pengetahuan (Afiah, 2012). Prestasi akademik merupakan hasil kinerja seseorang dalam suatu bidang akademik, dalam hal ini prestasi suatu mata pelajaran sekolah. Prestasi akademik merupakan hasil kinerja seseorang dalam suatu bidang akademik, khususnya dalam mata pelajaran sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk simbol atau angka setelah melalui proses penilaian yang panjang.

Menurut Hipjillah (2015), prestasi akademik adalah penilaian hasil pendidikan berupa perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman,

penerapan, daya analisis, sintesis, dan evaluasi, yang hasilnya diinterpretasikan secara objektif dalam bentuk angka maupun kalimat sesuai capaian mahasiswa pada periode tertentu.

Menurut Hipjillah (2015), prestasi akademik merupakan penilaian hasil pendidikan yang berupa perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, kemampuan analisis, sintesis dan evaluasi yang menjadi dasar pemberian hasil penilaian. Hasil, keluaran tes, penilaian atau ujian untuk setiap mata Pelajaran. ini ditafsirkan secara objektif dan diaplikasikan dalam bentuk nilai numerik atau kalimat tergantung pada apa yang dicapai setiap siswa dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Metriana (2014), keberhasilan akademik siswa dapat diukur melalui prestasi akademik yang mereka capai. Terdapat dua jenis hasil dari keberhasilan akademik siswa, yaitu prestasi akademik yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata dan peningkatan kualitas siswa. Kuh, Kinzie, dan Buckley dalam Metriana (2014) menyatakan bahwa prestasi akademik ditunjukkan dengan nilai akhir. Keberhasilan akademik tidak hanya dilihat dari nilai numerik semata, tetapi juga mencakup peningkatan kualitas siswa yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, serta kemampuan analisis dan evaluasi. Dengan demikian, prestasi akademik merupakan gambaran komprehensif dari hasil belajar yang mencerminkan kemampuan dan perkembangan siswa dalam bidang akademik.

Prestasi akademik memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial siswa. Prestasi akademik merupakan salah satu indikator mampu atau tidaknya siswa menyerap materi Pelajaran dan beradaptasi dengan lingkungan belajar. Siswa yang menunjukkan prestasi akademik yang baik memiliki Tingkat motivasi, disiplin dan dukungan orang tua yang tinggi untuk belajar (Rahmawati, 2020).

#### **b. Dampak Prestasi Akademik**

Santrock (2012) menyampaikan anak-anak yang menerima kemajuan pada proses belajarnya tidak akan mengalami frustrasi pada lingkungan akademik dan dapat menuntaskan tugasnya dengan baik, dapat membentuk konsep diri yg baik, memiliki minat belajar yg tinggi dibandingkan dengan anak yang mengalami kendala pada proses belajar. Kemampuan ini sangat penting dalam membangun konsep diri yang positif, yang mencakup cara anak memandang kemampuan dan potensi dirinya di bidang belajar. Anak-anak yang memiliki pandangan diri yang baik cenderung lebih termotivasi untuk terus berusaha.

Menurut Woolfolk (2016) prestasi akademik dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar yang mendukung. Lingkungan belajar yang positif, termasuk dukungan dari guru dan teman sebaya, mempunyai dampak yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Woolfolk (2016) menekankan bahwa ketika guru memberikan umpan balik yang konstruktif dan membangun hubungan baik dengan siswa,

maka mereka dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas. interaksi sosial dengan teman sebaya juga memainkan peran penting. Siswa yang berpartisipasi dalam kolaborasi dan diskusi kelompok cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu topik. Dukungan emosional dari teman sebaya dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan motivasi belajar. Woolfolk juga menekankan bahwa lingkungan fisik, seperti lingkungan kelas yang nyaman dan akses terhadap sumber belajar, juga mempengaruhi kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan belajar secara efektif.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Akademik**

Menurut (Saleh, 2014), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik siswa dapat dikategorikan menjadi tiga kategori: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan pembelajaran.

- a. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Ini mencakup kondisi fisiologis (kesehatan fisik) dan psikologis (kecerdasan, minat, bakat, motivasi, emosi, kebiasaan belajar, dll.).
- b. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial (pendidikan ayah, pendidikan ibu, keadaan ekonomi orang tua, guru, teman bermain, masyarakat) dan lingkungan non sosial (lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal)  
(Saleh, 2014)
- c. Faktor Pendekatan Pembelajaran (*Approach to Learning*): Faktor ini berkaitan dengan cara siswa memproses informasi dan materi pelajaran. Ini

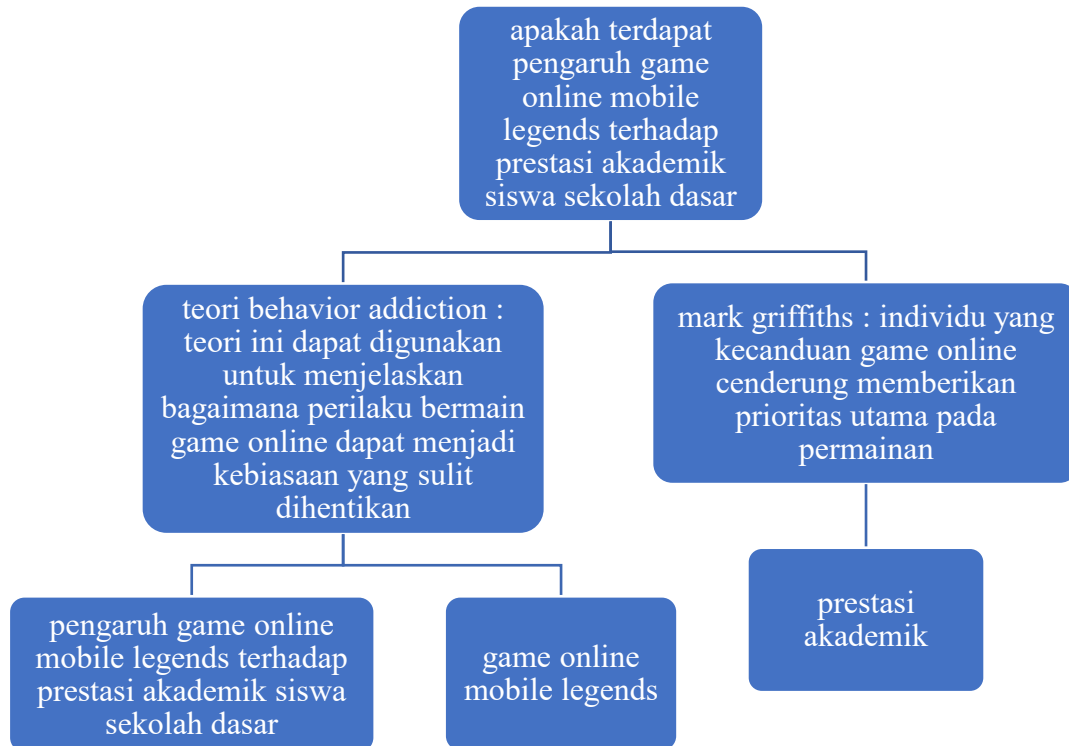
mencakup strategi dan metode belajar yang digunakan siswa dalam memahami, mengolah, dan menyimpan informasi.

### **C. Kerangka berpikir**

Kerangka pemikiran merupakan sintesa hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang diuraikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan, teori-teori tersebut dianalisis secara kritis dan sistematis untuk membuat sintesis hubungan antar variabel yang diteliti. Sintesis hubungan antara variabel-variabel tersebut untuk merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2022).

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah *Game online Mobile Legends* bang-bang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Game online Mobile Legends* terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Berikut ini adalah penulisan bagan kerangka berpikir untuk memahami landasan berpikir dari penelitian tersebut.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis penelitian**

##### 1. Hipotesis utama

Hipotesis 0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *Game online Mobile Legends* dengan prestasi akademik siswa sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H1) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *Game online Mobile Legends* dengan prestasi akademik siswa sekolah dasar, di mana semakin tinggi intensitas bermain game, maka semakin rendah prestasi akademik siswa.