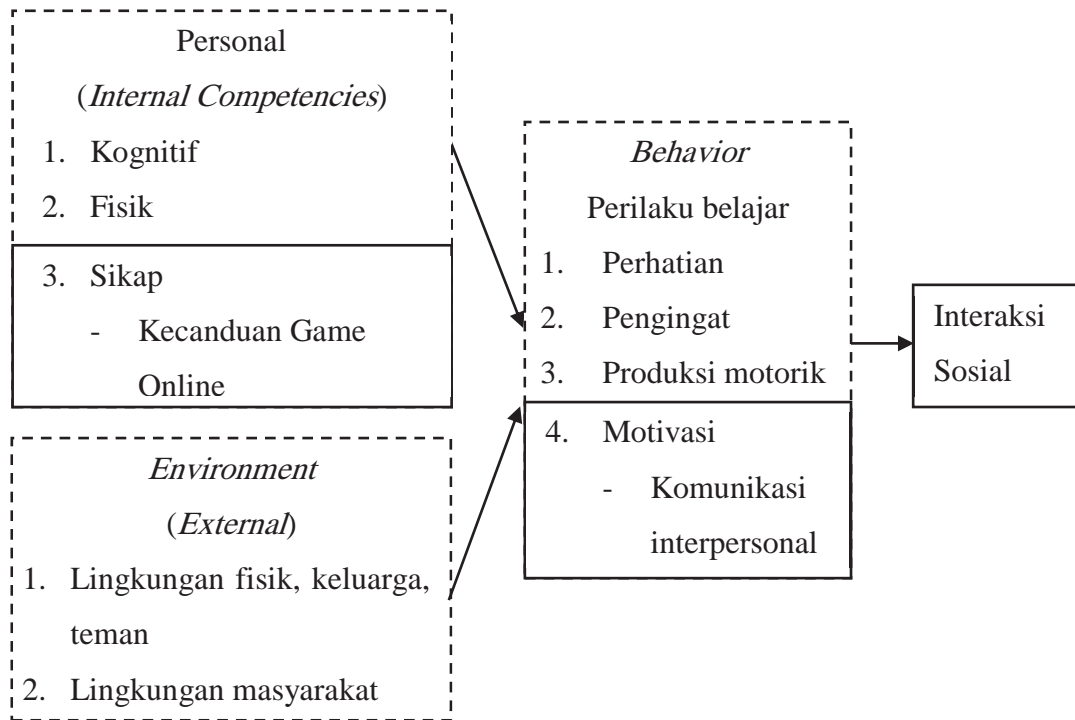


BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan :

: Tidak diteliti : Diteliti

Gambar 3.1 Kerangka konseptual hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial pada remaja model teori *social learning* bandura

Perilaku manusia dapat diprediksi dan dimodifikasi melalui prinsip-prinsip belajar dengan memperhatikan kemampuan berfikir dan kemampuan interaksi sosialnya. Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berhubungan satu sama lain. Melalui interaksi tersebut akan mengalami proses belajar, karena pada dasarnya manusia melakukan kegiatan belajar sepanjang hidupnya. Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar dirinya (Bandura, 1977; Tarsono, 2010). Winarto (2011) menjelaskan bahwa model pembelajaran bandura,

dipengaruhi oleh faktor perilaku, personal, dan lingkungan. Menurut bandura dasar kognitif dalam proses belajar dapat diringkas dalam empat tahap, yaitu: perhatian (*Attention*), mengingat (*Retentional*), produksi motorik (*Motor Reproduction*), dan motivasi (*Motivasional*). Dalam model ini, faktor behavior memegang peranan penting yakni komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual, sosial, dan kesehatan mental. Melalui sikap, individu tidak dapat melakukan self-control pada perilaku bermain game online sehingga tidak dapat mengarahkan dan mengatur dirinya dengan baik dan menjadikan perilaku addiction (kecanduan) pada game online. Perilaku addiction (kecanduan) dapat menimbulkan gangguan pada tahapan motivasi proses belajar yaitu komunikasi interpersonal yang diantaranya menyebabkan terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain (Suryanto & Nico, 2015). Perilaku individu akan terbentuk dengan perilaku belajar remaja sesuai dengan situasi dan tujuannya. Dari perilaku pelajar akan menghasilkan interaksi sosial yang negatif.

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam 2013), Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1a : Terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal remaja

H1b : Terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial remaja.