

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS BANG BANG* TERHADAP  
KONSENTRASI BELAJAR DI SMAN 1  
SEPUTIH AGUNG KECAMATAN SEPUTIH  
AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

**Skripsi**

**AINIA ALFATIMAH  
NPM. 1811060495**



**Program Studi: Pendidikan Biologi**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2022 M**

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS BANG BANG* TERHADAP  
KONSENTRASI BELAJAR DI SMAN 1  
SEPUTIH AGUNG KECAMATAN SEPUTIH  
AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar S1  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**AINIA ALFATIMAH  
NPM : 1811060495**

**Program Studi: Pendidikan Biologi**

**Pembimbing I : Ardian Asyhari, M.Pd.  
Pembimbing II : Aulia Novitasari, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2022 M**

## ABSTRAK

Konsentrasi belajar merupakan suatu kemampuan dalam memusatkan perhatian pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Gangguan dalam konsentrasi belajar bisa dari faktor internal dan faktor eksternal. *Game online mobile legends bang bang* merupakan salah satu wujud perkembangan teknologi dalam media baru, saat dimainkan secara berlebihan dapat membuang waktu sehingga membuat siswa lalai dengan kewajiban utama seperti belajar. Jika berlangsung terus-menerus menyebabkan siswa akan mengalami kecanduan yang berdampak pada kesulitan dalam menerima pelajaran. Untuk itu dilakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*). Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sifat penelitian yang digunakan adalah deksriptif analisis dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2022 di SMAN 1 Seputih Agung kelas XI yang mengambil mata pelajaran IPA. Sampel pada penelitian ini adalah siswa XI yang mengambil pelajaran IPA dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data adalah observasi dan wawancara.

Berdasarkan analisis data diketahui siswa yang bermain *game online* mendapatkan nilai ulangan harian kurang dari nilai setandar KKM IPA kelas XI. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui dampak positif yang diperoleh dari terlalu sering memainkan *game online* seperti merasa senang, bangga dengan hasil yang dicapai dari bermain *game online*, mengurangi rasa bosan, memperluas pertemanan di *game online*, mengisi waktu luang. Sedangkan dampak negatif yang diperoleh seperti kesulitan dalam membagi waktu, sering berkata kasar, tidak mampu berkonsentrasi dalam hal lain, tidur sampai larut malam, menghabiskan paket internet, mengganggu waktu saat jam pelajaran, kurang aktif dalam belajar. Dari hasil observasi dan wawancara siswa mengalami dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar dipengaruhi dari waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar siswa cenderung menggunakan waktu tersebut untuk bermain *game online*, dan berpengaruh saat belajar dikelas, tidur hingga larut malam membuat siswa mengantuk didalam kelas, memikirkikan hal-hal yang berhubungan dengan *game* membuat tidak berkonsentrasi.

**Kata kunci:** *game online mobile legends bang bang*, konsentrasi belajar

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainia Alfatimah  
NPM : 1811060495  
Jurusan : Pendidikan Biologi  
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Konsentrasi Belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 18 Desember 2022  
Penulis,

**Ainia Alfatimah**  
**1811060495**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Analisis Dampak *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Konsentrasi Belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah  
**Nama** : Ainia Alfatimah  
**NPM** : 1811060495  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan  
**Program Studi** : Pendidikan Biologi

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Ardian Asyhari, M.Pd.**  
NIP. 198908082015031011

**Pembimbing II**

**Aulia Novitasari, M.Pd.**  
NIP. -

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Biologi**

**Dr. Eko Kuswanto, M.Si.**  
NIP. 197505142008011009



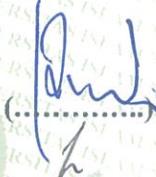
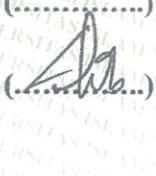
**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah”** disusun oleh **Ainia Alfatimah, NPM: 1811060495**, Program Studi: Pendidikan Biologi. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam, Negeri Raden Intan Lampung, pada hari/tanggal: **Kamis, 01 Desember 2022.**

**TIM MUNAQOSYAH**

- Ketua** : **Dr. Eko Kuswanto, M.SI.** (.....) 
- Sekretaris** : **Meita Dwi Solviana, M.Pd.** (.....) 
- Pembahas Utama** : **Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd.** (.....) 
- Pembahas Pendamping I** : **Ardian Asyhari, M.Pd.** (.....) 
- Pembahas Pendamping II** : **Aulia Novitasari, M.Pd.** (.....) 

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



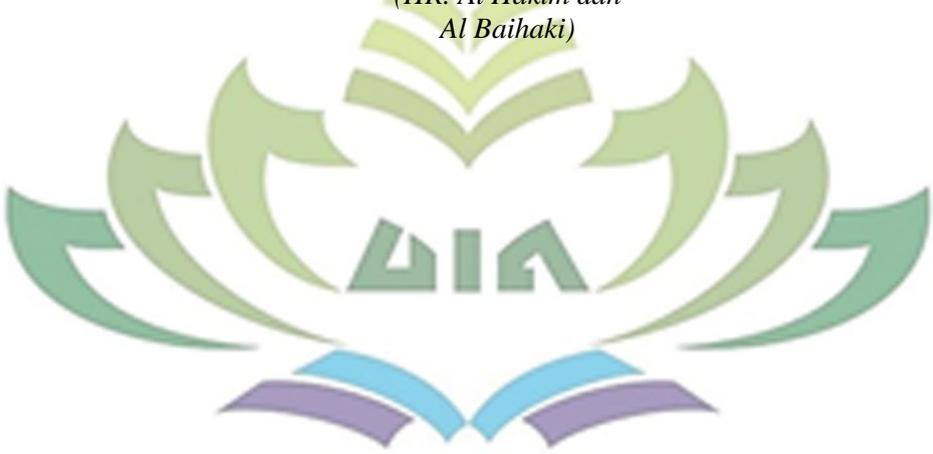
**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.**  
**NIP.196408281988032002**

## MOTTO

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إغتنمَ خمسًا  
قَبْلَ خمسٍ: شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ, وَصِحَّتَكَ قَبْلَ سَقَمِكَ, وَفَرَاغَكَ قَبْلَ شُغْلِكَ,  
وَعِنَاكَ قَبْلَ فُقْرِكَ, وَحَيَاتَكَ قَبْلَ مَوْتِكَ . روه الحاكم والبيهقي

*Artinya: Dari Ibnu Abbas r.a. berkata, Rasulullah Saw bersabda:  
"Manfaatkan lima keadaan sebelum datang lima: masa mudamu  
sebelum masa tuamu, masa sehatmu sebelum masa sakitmu,  
masa sempitmu sebelum masa sempitmu, masa kayamu  
sebelum datangnya fakirmu, dan masa hidupmu  
sebelum datangnya matimu."*

*(HR. Al Hakim dan  
Al Baihaki)*



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamiin puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata 1 di UIN Raden Intan Lampung. Dari lubuk hati yang paling dalam karya ini penulis mempersembahkan untuk :

1. Pahlawan sejati dalam hidupku, kedua orangtua tercinta. Ayahanda Warsito dan Ibunda Siti Asiah yang telah tulus ikhlas membesarkan, mencintai, dan mendidiku dengan sepenuh hati dan kasih sayang serta selalu memberikan pengorbanan yang tak terbalaskan, yang selalu menyemangati memberikan inspirasi, menemani, dan mendoakan penulis dalam meraih cita-cita dan kesuksesan, pun juga dalam menyelesaikan pendidikan dan pembuatan karya ilmiah ini.
2. Kakakku tersayang Joko Nugroho dan adikku tercinta Khaino Amar Irwansyah, yang telah senantiasa menemani, memberikan semangat, mendukung, dan selalu mendoa'akanku. Semoga kelak kita dapat mengangkat derajat kedua orang tua dan menjadi anak yang bisa membanggakan. Tak lupa yang terkasih Muhammad Nurkholis Majid, terimakasih karena telah memberi dukungan, semangat, motivasi, dan membantu baik tenaga maupun pikiran hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ainia Alfatimah dilahirkan pada 02 Mei 2000 di Simpang Agung, Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah. Anak kedua dari pasangan Bapak Warsito dan Ibu Siti Asiah, memiliki 1 kakak kandung laki-laki bernama Joko Nugroho dan 1 adik kandung laki-laki bernama Khaino Amar Irwansyah.

Penulis memulai Pendidikan dari TK LPMK dan selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan Pendidikan di SDN 02 Simpang Agung dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMPN 01 Seputih Agung dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMAN 01 Seputih Agung dan lulus pada tahun 2018. Melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan program studi Pendidikan Biologi dimulai pada semester 1 tahun Akademik 2018/2019.

Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Bandar Jaya Kec. Terbanggi Besar Kab. Lampung Tengah, serta melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

### *Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.*

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online Mobile legends Bang Bang* Terhadap Konsentrasi Belajar Di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah”. Shalawat dan salam tak lupa kami sanjung agungkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang ini, dan semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau kelak di yaumul kiamat, Aamiin.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Biologi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Oleh karena, itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Eko Kuswanto, M.Si. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Irwandani, M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Ardian Asyhari, M.Pd., selaku pembimbing I, dan Ibu Aulia Novitasari, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah bersedia menyediakan waktu untuk memberikan masukan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan waktu dan fasilitas dalam rangka penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, guru-guru, staff dan keluarga besar SMA Negeri 1 Seputih Agung yang telah mengizinkan dan memberi dukungan kepada penulis.
7. Kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta Kepala Perpustakaan Pusat UIN Raden Intan Lampung, serta

staf dan karyawan yang telah memberikan fasilitas dan layannya dalam rangka mencari referensi ilmu.

8. Ayah dan Ibu, serta kakak dan adik tercinta yang selalu menjadi semangat dan motivasi terbesar di hidup penulis.
9. Bapak dan ibu guru SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, yang telah memberikan ilmu bermanfaat kepada penulis sewaktu penulis melaksanakan PPL.
10. Kucingku tersayang Oci, Giant, Coffe, Olis, Mbul, yang selalu menjadi penghilang penat, dan menemaniku pada saat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku sekaligus penghuni grup Whats's'App Wisuda 2022. Anzar, Intan, Mita, Indah, Maulidta, Tika, Dwinita, Aprilia, Reza, Erica, dan Anisa yang telah berjuang bersama selama 4 tahun ini. Semoga cita-cita yang selalu kita ucapkan dapat terwujud. Umar, Tari, Amel dan Risma sahabatku yang selalu siap sedia dalam membantu memberikan saran dalam mengerjakan skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan Kelas E Biologi angkatan 2018, teman-teman KKN DR Bandar Jaya, teman-teman PPL SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, dan teman-teman angkatan 2018 jurusan Pendidikan Biologi. Terimakasih atas segala bentuk bantuan.
13. Almamater UIN Raden Intan Lampung tercinta.

Akhir kata penulis berharap segala bantuan, pengorbanan, doa, dan harapan kita semua mendapat balasan dari Allah SWT. Dengan rasa mendalam penulis memohon ridho seraya berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

***Walaikumussalam Warohmatullah Wabarokatuh***

Bandar Lampung, 18 Desember 2022  
Penulis,

**Ainia Alfatimah**  
**NPM. 1811060495**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan judul .....	1
B. Latar Belakang .....	2
C. Fokus dan Sub-Fokus Penelitian .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	12
H. Metode Penelitian .....	14
1. Lokasi Penelitian .....	15
2. Subjek dan Objek Penelitian .....	15
3. Populasi dan Sampel.....	16
4. Instrumen Penelitian .....	16
5. Pengumpulan Data .....	18
6. Uji Keabsahan Data.....	20
7. Teknik Analisis Data .....	20
I. Kerangka Teori .....	21
J. Sistematika pembahasan .....	24
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>27</b>
A. <i>Game Online</i> .....	27
B. Konsentrasi Belajar .....	34

<b>BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A.    Gambaran Umum Objek.....	45
B.    Penyajian Fakta dan Data Penelitian.....	52
<b>BAB IV ANALISIS PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
A.    Analisis Data Penelitian .....	57
B.    Temuan Peneliti.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>81</b>
A.    Kesimpulan .....	81
B.    Rekomendasi .....	81

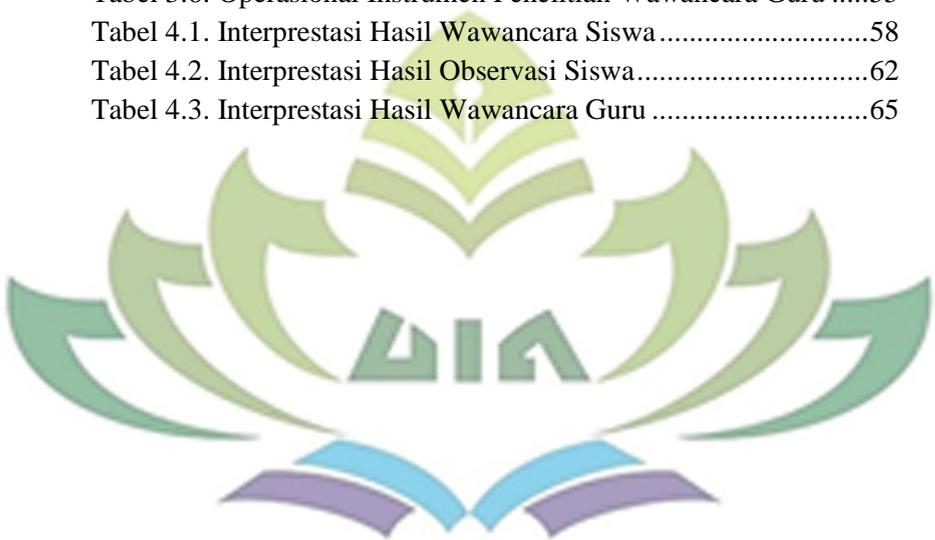
**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen.....	17
Tabel 3.1. Jumlah Siswa SMAN 1 Seputih Agung.....	50
Tabel 3.2. Sarana dan Prasarana.....	50
Tabel 3.3. Tenaga Pendidik.....	51
Tabel 3.4. Operasional Instrumen Penelitian Wawancara Siswa.....	53
Tabel 3.5. Operasional Instrumen Penelitian Observasi Siswa.....	54
Tabel 3.6. Operasional Instrumen Penelitian Wawancara Guru.....	55
Tabel 4.1. Interpretasi Hasil Wawancara Siswa.....	58
Tabel 4.2. Interpretasi Hasil Observasi Siswa.....	62
Tabel 4.3. Interpretasi Hasil Wawancara Guru.....	65



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Skema Kerangka Teori .....	23
Gambar 4.1 Persentase Aktifitas Bermain <i>Game Online</i> .....	61
Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Siswa Bermin <i>Game Online</i> .....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1. Instrumen Penelitian</b>	
Lampiran 1.1 Lembar Kisi-Kisi Observasi .....	92
Lampiran 1.2 Lembar Observasi .....	93
Lampiran 1.3 Lembar Kisi-Kisi Wawancara Guru .....	95
Lampiran 1.4 Lembar Wawancara Guru.....	96
Lampiran 1.5 Kisi-Kisi Wawancara Siswa.....	98
Lampiran 1.6 Wawancara Siswa .....	99
<b>Lampiran 2 Data Penelitian</b>	
Lampiran 2.1 Tabel Hasil Observasi .....	102
Lampiran 2.2 Tabel Hasil Wawancara Siswa .....	110
Lampiran 2.3 Tabel Hasil Wawancara Guru .....	118
Lampiran 2.4 Tabel Hasil Data Penelitian .....	119
<b>Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian</b>	
Lampiran 3.1 Dokumentasi Wawancara Dengan Guru .....	120
Lampiran 3.2 Dokumentasi Wawancara dan Observasi Siswa .....	121
<b>Lampiran 4 Data Responden</b>	
Lampiran 4.1 Akun <i>Mobile Legends Bang-Bang</i> .....	126
<b>Lampiran 5 Surat-Surat Penelitian</b>	
Lampiran 5.1 Surat Keterangan Validasi.....	136
Lampiran 5.2 Surat Pengantar Validasi .....	137
Lampiran 5.3 Surat Tugas .....	138
Lampiran 5.4 Surat Balasan Penelitian.....	139
Lampiran 5.5 Surat Keterangan Validasi.....	140
Lampiran 5.6 Surat Keterangan Plagiasi .....	141

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pembahasan skripsi yang berjudul "Analisis Dampak *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Konsentrasi Belajar Di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah" Penelitian akan memberikan Penjelasan dan pembatasan istilah, yaitu :

1. Analisis menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah penyelidikan mengenai suatu peristiwa (karangka, perbuatan, dan sebagainya) supaya mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).
2. Dampak ialah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (negatif maupun positif).<sup>1</sup>
3. *Game Online Mobile legends Bang Bang* adalah game MOBA yang diluncurkan oleh Moonton di negara China, memainkan *game Mobile legends* dengan menggunakan jaringan internet, dengan pertarungan 5 vs 5 yang mempunyai 3 jalur (*line*) yang di perkuat dengan tower dan mempunyai hero yang beraneka ragam.<sup>2</sup>
4. Konsentrasi belajar ialah pemusatan perhatian dalam proses pembelajaran berlangsung tanpa melakukan aktivitas lain.<sup>3</sup>

Berdasarkan batasan-batasan pengertian di atas, penelitian ini merupakan penyelidikan mengenai penggunaan *game online mobile legends bang bang* dengan menyelidiki konsentrasi

---

<sup>1</sup> KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*), t.t.

<sup>2</sup> Ryan Fahmi, "Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa" (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2019), 5.

<sup>3</sup> Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (10 Agustus 2021): 2306, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>.

belajar dengan karakteristik khusus terhadap siswa yang mengikuti pelajaran IPA di sekolah. Penelitian yang dimaksud oleh penulis dari judul "Analisis Dampak *Game Online Mobile legends Bang Bang* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah".

## B. Latar Belakang

Dunia pendidikan berperan penting dalam memperoleh sumber daya manusia yang berkelanjutan dan dapat menjadi kemajuan bangsa. Di era Revolusi Industri 4.0 juga berdampak antara lain semakin mudahnya memperoleh informasi bagi guru mengenai konsep pendidikan. Orang-orang dalam dunia pendidikan harus memiliki cara pandang yang utuh terhadap konsep pendidikan agar tidak kehilangan esensinya yaitu membangun pola pikir manusia yang utuh dan bekerja dengan nilai-nilai pendidikan di tengah tantangan era saat ini, era revolusi industri.<sup>4</sup> Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, baik sebagai individu maupun kelompok dalam kehidupan bermasyarakat, sejak anak dibesarkan dan dididik oleh orang tuanya. Sumber ilmu pertama dari ibunya adalah bagaimana mengembangkan kemampuannya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai pengembangan kehidupan individu atau kelompok atau masyarakat besar atau kecil, dalam hal ini pendidikan diartikan sebagai penyampaian nilai-nilai budaya kepada generasi muda.<sup>5</sup> Pendidikan disebut juga sebagai sistem yang tertib dan mengemban misi yang cukup luas, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan jasmani, perasaan, kemauan, masalah sosial hingga keyakinan atau keimanan.<sup>6</sup> Pendidikan secara umum memiliki makna suatu proses kehidupan dalam mengembangkan setiap individu untuk dapat hidup dan

---

<sup>4</sup> Aiman Faiz, "Pendidikan Nilai dan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Umum di Perguruan Tinggi," *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 18, no. 2 (5 Oktober 2020): 2, <https://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/28726>.

<sup>5</sup> Alifan Nugraha, "Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Industri 4.0," *Majalah Pelita Ilmu* 2, no. 1 (2019): 2.

<sup>6</sup> Dapip Sahorni, "Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran," *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* 1, no. 1 (2017): 115.

menjalankan kehidupan. Jadi menjadi orang yang berpendidikan sangat penting. Manusia dididik menjadi manusia yang berguna bagi Negara, Nusa dan Bangsa.<sup>7</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Teknologi merupakan kebutuhan dasar manusia yang didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi sangat drastis dan terus berkembang hingga saat ini dan semakin meningkat di seluruh dunia.<sup>8</sup> Perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi setidaknya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat yaitu penggunaan *handphone* dan internet. *Handphone* merupakan alat komunikasi yang sifatnya *audio visual*. Sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari dan menyediakan fitur-fitur yang semakin canggih,<sup>9</sup> sedangkan internet merupakan kependekan dari *interconnected networking* yaitu sebuah jaringan komputer yang luas dan mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu Negara ke Negara lain keseluruh dunia, yang didalamnya terdapat berbagai sumberdaya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan telekomunikasi yang ada diseluruh dunia.<sup>10</sup>

Manusia bisa mengakses beberapa hal dalam sebuah jaringan internet, seperti informasi, pengetahuan dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang sedang populer di era globalisasi adalah *game*. *Game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) merupakan *game online* yang merupakan wujud dari semakin

---

<sup>7</sup> Alpian Yayan, "Pentingnya Pendidikan bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 67.

<sup>8</sup> Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021), 1.

<sup>9</sup> Satrianawati, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2017): 59.

<sup>10</sup> Erna Yani, "Analisis Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri Se-Kota Bandar Lampung" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 11.

pesatnya perkembangan teknologi elektronik di era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar ponsel yang semula hanya digunakan untuk kebutuhan komunikasi, kini juga dapat digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* atau *game offline*. *Game* terbagi menjadi dua jenis, yang pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan di komputer atau ponsel tanpa harus terhubung dengan jaringan internet. Yang kedua adalah *game online* yang hanya bisa kita mainkan di komputer atau ponsel saat terhubung dengan internet.<sup>11</sup>

*Game* memiliki dampak negatif dan positif, *Game* dapat mengakibatkan dampak negatif seperti dampak interaksi sosial cenderung lebih suka menyendiri di kamar, individualis, tidak suka bergaul dengan lingkungan dan hanya suka bermain *game*. dalam hal berinteraksi dengan teman kurang karena lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis virtual.<sup>12</sup> Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat, perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri, waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari, pemborosan uang, mengganggu kesehatan, duduk terus menerus didepan layar *handphone* selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Moku, dan Shirley Y. V. I. Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat" 13, no. 2 (2020): 7.

<sup>12</sup> Ahmad Wildan Faza, Syaillin Nichla Choirin Attalina, dan Aan Widiyono, "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 504, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>.

<sup>13</sup> Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *JUTIM* 1, no. 1 (2016): 48.

Pada hakikatnya, ajaran agama Islam sangat menghargai waktu, karena waktu sangatlah bernilai kita dianjurkan agar mengisi waktu kita dengan hal-hal positif dan bermanfaat, apabila tidak maka kita akan mengisi waktu kita dengan hal yang sia-sia atau bahkan yang negatif. Di Dalam Al-Quran, Allah pernah berfirman dengan waktu yang terdapat dalam Qs. Al-Ashr (Demi Masa) Ayat (1-3), Allah SWT Berfirman.

وَالْعَصْرِ . إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ . إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya; Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.<sup>14</sup>

Berdasarkan pernyataan ayat di atas memberikan pemahaman kepada kita, Allah bersumpah dengan waktu atau masa. Disini kita dapat menyimpulkan bahwa waktu berharga, karena tidak mungkin Allah menggunakan sebagai sarana media sumpah jika tidak bernilai atau tidak penting. Jadi kita sebagai manusia beriman hendaknya kita mengisi waktu dengan hal-hal positif dan bermanfaat tidak layak bagi seorang muslim menghabiskan waktu yang sangat berharga dengan bermain *game* yang tidak bermanfaat. Seorang muslim yang berpikiran maju dan produktif akan paham bahwa kecanduan bermain *game* itu memusnahkan waktu mereka karena bermain *game* merupakan suatu hal yang tidak baik dan menyebabkan kecanduan setelahnya.

*Game online* juga memiliki dampak yang positif antara lain memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya. Dapat dilihat bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti mampu menambah pengetahuan bahasa asing,<sup>15</sup> mampu mengasah kecekatan otak, pematangan rencana,

<sup>14</sup> “Manajemen Waktu Menurut Islam” (humas, 2019).

<sup>15</sup> Ilian Sevrina Anggraini, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi” (Skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021), 56.

memperluas jaringan pertemanan *online*,<sup>16</sup> sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas sekolah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi.<sup>17</sup>

Konsentrasi belajar ialah aspek psikologis yang terkadang tidak mudah diketahui oleh orang lain selain diri sendiri yang sedang belajar dengan konsentrasi pikiran pada satu hal dengan mengesampingkan semua hal lain yang tidak terkait.<sup>18</sup> Konsentrasi belajar merupakan sesuatu yang sulit diatasi oleh siswa, karena banyak hal yang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar, untuk dapat membantu siswa berkonsentrasi dalam belajar membutuhkan waktu yang lama, kesabaran guru dalam menghadapi siswa dan juga adanya bimbingan dan perhatian. dari guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar.<sup>19</sup> Konsentrasi belajar juga disebut pemusatan pada mata pelajaran tertentu, dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian atau mengenai sikap dan nilai, pengetahuan dasar dan keterampilan yang terkandung dalam berbagai bidang studi.<sup>20</sup>

Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran tercapai, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran tergantung dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Jika konsentrasi siswa rendah maka akan mengakibatkan rendahnya kualitas kegiatan dan dapat

---

<sup>16</sup> Cut Mutia Malahayati, "Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas Xii Sman 1 Malingping Lebak Banten" (Skripsi, Univeraitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2021), 79.

<sup>17</sup> Ondang, Mokal, dan Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," 7.

<sup>18</sup> Ayu Ardila dan Suryo Hartanto, "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa MTS Iskandar Muda Batam," *PYTHAGORAS: JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA* 6, no. 2 (2 November 2017): 176, <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>.

<sup>19</sup> Yanti Navina dan Putri Yulia, "Hubungan Displin Belajar dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *PYTHAGORAS* 6, no. 2 (2017): 101.

<sup>20</sup> Laras Sati dan Vevi Sunanti, "The Relationship Between Learning Concentration and Learning Outcomes of Students At LKP Hazika Education Center," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 9, no. 4 (2021): 357.

mengakibatkan tidak serius dalam belajar dan kemampuan memahami materi akan berkurang<sup>21</sup> maka konsentrasi belajar sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan aspek yang mendukung siswa dalam belajar adalah konsentrasi. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung, dampaknya akan merugikan siswa itu sendiri karena tidak mendapatkan apa-apa dari pelajaran tersebut. Karena konsentrasi sangat penting bagi siswa, konsentrasi dapat menjadi prasyarat bagi siswa dalam belajar untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran.<sup>22</sup>

Pentingnya konsentrasi belajar pada siswa menentukan prestasi belajarnya, konsentrasi belajar dapat dilihat dari fokus belajar siswa dan dapat dilihat dari karakteristik konsentrasi belajar itu sendiri. Menurut Aunurrahman konsentrasi belajar merupakan salah satu bentuk kesulitan belajar siswa.<sup>23</sup> Pentingnya konsentrasi dapat membuat siswa lebih menguasai materi yang diberikan serta meningkatkan semangat dan motivasi untuk lebih aktif selama proses belajar mengajar. Konsentrasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, jika proses belajar mengajar berhasil maka prestasi belajar akan berhasil, jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi maka proses belajar mengajar tidak maksimal. Ini akan membuang waktu, tenaga dan uang. Ciri-ciri orang yang tidak konsentrasi antara lain bosan dengan sesuatu, selalu berpindah tempat, tidak mendengarkan saat diajak bicara, mengalihkan pembicaraan, sering mengobrol, dan mengganggu teman lain.<sup>24</sup> Oleh karena itu, untuk mengembangkan kemampuan berkonsentrasi yang lebih

---

<sup>21</sup> Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid – 19 Studi Kasus SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin," *CV.RADJA PUBLIKA*, 2020, 51.

<sup>22</sup> Mutia Rahma Setyani dan Ismah Ismah, "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar," *Seminar Nasional 1* (2018): 74.

<sup>23</sup> Ummi Hasanah, Riska Ahmad, dan Yeni Karneli, "Efektivitas Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa," *Fakultas Ilmu pendidikan UMP*, 2017, 144.

<sup>24</sup> Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," 2307.

baik perlu diupayakan seperti memiliki motivasi yang tinggi, memiliki tempat belajar tertentu dengan meja belajar yang bersih dan rapi, mencegah kebosanan atau kebosanan, menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan dan upaya untuk memecahkan masalah yang mengganggu dan tekad untuk mencapai hasil terbaik setiap kali belajar juga mempengaruhi upaya untuk mengembangkan keterampilan konsentrasi yang lebih baik.<sup>25</sup>

Konsentrasi sangat penting dan siswa harus mengikuti proses pembelajaran agar dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Sama pentingnya dengan konsentrasi bagi siswa, konsentrasi merupakan prasyarat keberhasilan mereka dalam belajar dan mencapai tujuan belajar mereka. Selain itu, fokus belajar penting bagi siswa karena menentukan kinerja akademik mereka, dan fokus belajar dapat dilihat dari fokus belajar siswa.<sup>26</sup> Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi belajar maka ia tidak dapat menikmati proses belajar yang dilakukannya.<sup>27</sup>

Ada hubungan yang sangat erat antara konsentrasi belajar dan prestasi belajar. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena konsentrasi belajar merupakan suatu proses dan hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar tersebut. Perubahan perilaku siswa merupakan bukti bahwa siswa telah belajar, misalnya dari orang yang tidak mereka kenal dan orang yang tidak mengerti yang mengerti. Salah satu ukuran keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat diukur dari prestasi akademik. Salah satu indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat diukur melalui prestasi belajar. Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan berupa perilaku yang

---

<sup>25</sup> Yarissumi, "Hubungan Antara Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Keaktifan Belajarnya pada Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Happy Course," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 5, no. 2 (2017): 31, <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.31>.

<sup>26</sup> Deny Nusyirwan, "Rancang Bangunan Alarm Fukus Untuk Membantu Meningkatkan Konsentrasi Siswa Saat Belajar," *JIPTEK* 14, no. 1 (2021): 44, <https://dx.doi.org/10.20961/jiptek.v14i1.34573>.

<sup>27</sup> Sita Husnul Khotimah, Titin Sunaryati, dan Sri Suhartini, "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jrnal Pendidikan Anak Usa Di* 5, no. 1 (2021): 678, <https://doi.org/10.31004/obsesiv5i1.683>.

dialami oleh siswa yang mengalami interaksi dengan lingkungannya.<sup>28</sup> Semakin tinggi tingkat konsentrasi belajar siswa maka hasil belajarnya juga harus tinggi dan sebaliknya apabila semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa maka yang terjadi hasil belajarnya rendah.<sup>29</sup> Konsentrasi belajar menciptakan sikap fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada satu hal dengan mengesampingkan semua hal lain yang tidak berhubungan. Konsentrasi pikiran pada pembelajaran dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif, sehingga konsentrasi belajar mampu menciptakan hasil belajar yang optimal.<sup>30</sup>

Semakin sering intensitas bermain *game online*, maka semakin banyak dampak yang dirasakan oleh siswa terhadap hasil belajar.<sup>31</sup> Presentase nilai hasil belajar yang didapat peserta didik di SMAN 1 Seputih Agung yang aktif bermain *game online mobile legends bang bang* terdapat hasil nilai kognitif 37%, afektif 5%, dan psikomotorik 71%. Hasil presentase kognitif, afektif cukup rendah dan hasil presentase psikomotorik tinggi.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik internal maupun eksternal atau bisa disebut faktor lingkungan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh berbagai pakar pendidikan, buruknya kualitas kinerja siswa terutama disebabkan oleh konsentrasi siswa yang kurang baik selama pembelajaran. Berhasil tidaknya belajar siswa tergantung pada intensitas kemampuan siswa untuk fokus belajar.<sup>32</sup> Proses

---

<sup>28</sup> Rosmini Tarigan, "Hubungan Konsentrasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas XI SMA Swasta GKPI Padang Tahun Ajaran 2020/2021," *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 3, no. 1 (2021): 23, <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/view/1039>.

<sup>29</sup> Sati dan Sunanti, "The Relationship Between Learning Concentration and Learning Outcomes of Students At LKP Hazika Education Center." 541.

<sup>30</sup> Yuda Candri Adinata dan Sutama, "Dampak Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Konsentrasi Belajar Siswa SMP," *Prosiding*, 18 Maret 2017, 18, <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/8835>.

<sup>31</sup> Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021): 1310, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.

<sup>32</sup> Hidayatul Khikmah, "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V Umar Bin Khattab

pembelajaran nantinya akan memberikan gambaran tentang perubahan pada diri siswa, berupa pengetahuan dan tingkah laku, yang akan menjadi acuan keberhasilan belajar siswa yang dikenal dengan prestasi belajar.<sup>33</sup>

Faktor lain yang mempengaruhi konsentrasi belajar antara lain motivasi yang diperoleh, keinginan atau minat terhadap sesuatu, situasi tekanan yang dapat mengancam dirinya, secara fisik, psikis, emosional dan pengalamannya, tingkat kecerdasan yang dimiliki, lingkungan sekitar, lemahnya minat dan motivasi belajar, marah, khawatir, takut, perasaan cemas, depresi, benci dan dendam, lingkungan belajar yang bising dan berantakan, kondisi kesehatan, pasif dalam belajar, kurang terampil dalam metode pembelajaran yang baik. Ciri-ciri siswa yang tidak konsentrasi seperti bosan dengan sesuatu, selalu berpindah tempat, tidak mendengarkan saat diajak bicara, mengalihkan pembicaraan, sering mengobrol, dan mengganggu teman lain.<sup>34</sup>

Hasil wawancara dan observasi secara langsung diperoleh jumlah siswa/siswi SMAN 1 Seputih Agung yang mengambil peminatan IPA kelas XI berjumlah 217. Data yang didapat siswa/siswi yang bermain *game online mobile legends bang bang* dengan mengambil peminatan IPA berjumlah 30 siswa. Hasil nilai harian yang didapat pada pelajaran biologi siswa/siswi yang bermain *game online mobile legends bang bang* cukup rendah dibawah nilai KKM. Kesimpulannya pada dasarnya siswa/siswi tidak mampu mengatur waktu antara bermain *game online mobile legends bang bang* dan belajar.

Di era globalisasi siswa/siswi menggunakan *smartphone* untuk aktifitas seperti komunikasi, belajar dan hiburan. Hiburan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *game* khususnya *mobile legends bang bang*, dimana *game mobile legends bang*

---

SDIT Qurrota A'yun Ponorogo” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020), 13.

<sup>33</sup> Riinawati, “Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid – 19 Studi Kasus SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin,” 52.

<sup>34</sup> Riinawati, “Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar,” 23062307.

*bang* merupakan *game* MOBA unduhan nomor satu yang paling banyak diminati di Playstore dan *game* yang sangat populer dikalangan remaja dan setiap satu permainan dibutuhkan waktu 15 menit sampai 30 menit.

Permainan *game online* mayoritas dikalangan pelajar, SD, SMP, SMA, dan mahasiswa. Pelajar yang sering bermain *game online* akan menjadi kecanduan berdasarkan hasil pengamatan bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapatkan kepuasan batin dan tentunya menggunakan akses internet. Kepuasan batin yang diperoleh karena bermain *game online* akan berdampak pada konsentrasi belajar saat siswa kecanduan *game online* tersebut.

### C. Fokus dan sub-Fokus Penelitian

Penelitian ini agar tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya fokus dan sub-fokus yaitu: penelitian ini difokuskan pada Menganalisis dampak *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas, maka di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMAN 1 Seputih Agung.
2. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online mobile legends bang bang* di SMAN 1 Seputih Agung.

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak yang diterima dalam bermain *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMAN 1 Seputih Agung.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif *game online mobile legends bang bang* di SMAN 1 Seputih Agung.

## F. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat dalam memberikan masukan terhadap para siswa sebagai upaya meningkatkan keberhasilan siswa yang berkualitas. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah:

### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam hal mengemukakan sesuatu fenomena permasalahan yang terjadi dalam pendidikan serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis dampak *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar.

### 2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan faktor-faktor yang mendorong anak menjadi kecanduan *game online* maka faktor-faktor tersebut menjadi gambaran peserta didik supaya peserta didik dapat pengetahuan mengenai pengolahan waktu yang tepat dalam proses belajar dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi dalam penggunaan *game online* yang dapat menjadi permasalahan proses belajar siswa di sekolah.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu;

1. Puji Meutia, Febry Fahreza dan Arief Aulia Rahman. Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Teknis analisis data terdiri atas sajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, gadget dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Cara yang harus dilakukan untuk

mengurangi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada siswa.<sup>35</sup>

2. Ni Putu Wahyu Sanjiwani, Ni Komang Sukraandini dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi, Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Metode penelaahan ini dilakukan dengan metode review dari hasil penelitian yang berasal dari media elektronik seperti *NCBI- Pubmed, Google scholar, Sage Publication, Indian Journal, DOAJ (Directory of Open Access Journal) Cambridge Journal, ARC Journal* yang dipublikasikan mulai tahun 2015-2020. Hasil penelaahan dari literature review ini didapatkan bahwa yang menghambat konsentrasi belajar salah satunya yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia sekolah. Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hal ini berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran.<sup>36</sup>
3. Mustika Bety, dkk. "Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto". Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif, teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa

---

<sup>35</sup> Puji Meutia, Febry Fahreza, dan Rahma Aulia Arif, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong," *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (15 Januari 2020): 22, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/388>.

<sup>36</sup> Ni Putu Wahyu Sanjiwani dkk, Ni Komang Sukraandini, dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi, "Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah," 2020, 1.

dampak dari bermain *game online* dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah, dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi game yang sedang dimainkan. Selain itu, pemain *game online* lebih tertutup dengan lingkungan luar dan keterampilan sosial yang dimiliki menjadi menurun sehingga membuat anak menjadi sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain.<sup>37</sup>

4. Wicaksono Iqok, dkk. "Analisis Dampak dan Pengaruh *Game Mobile* Terhadap Remaja Karang Taruna Dusun Karangendek". Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, Untuk metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode kuesioner dengan subjek penelitian. Hasil dari data yang diperoleh peneliti dan melakukan penghitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak 91,73% yang menyatakan setuju berarti disini bisa dikatakan bahwa bermain *game mobile* banyak pengaruh positif melihat dari jumlah persenan yang telah didapat peneliti dari para responden.<sup>38</sup>

## H. Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.<sup>39</sup> Dilihat dari jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang

---

<sup>37</sup> Bety Mustikasari, Deka Setiawan, dan Iko Ari Pratiwi, "Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD Di Desa Prawoto," *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (31 Desember 2020): 180, <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>.

<sup>38</sup> Iqrok Wicaksono, "Analisis Dampak Dan Pengaruh Game Mobile Terhadap Remaja Karangtaruna Dusun Karangendek" (other, Disertasi, STKIP PGRI Pacitan, 2020), 1, <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/253/>.

<sup>39</sup> Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2014), 12.

sebenarnya<sup>40</sup> atau disebut juga metode mempelajari fenomena dalam lingkungannya yang alamiah.<sup>41</sup>

Sifat penelitian ini adalah bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan suatu hal seperti kondisi apa adanya yang ada di lapangan. Jadi penelitian ini menggambarkan sifat-sifat suatu individu, gejala-gejala, keadaan dan situasi kelompok tertentu secara tepat.<sup>42</sup> Menurut Sumardi Suryabrata penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian tertentu.<sup>43</sup> Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto apabila penelitian bermaksud untuk mengetahui keadaan suatu mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak dan sejauh mana dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan dan menerangkan suatu peristiwa.<sup>44</sup>

Jadi sifat penelitian ini adalah deskriptif dan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu mengenai dampak *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah Kecamatan Seputih Agung.

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di program SMAN 1 Seputih Agung, Lampung Tengah pada siswa-siswi yang bermain *game online mobile legends bang bang*.

#### 2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang menjadi pusat perhatian atau sarana bagi peneliti. Subjek pada penelitian ini

---

<sup>40</sup> Ayu Statianingsih, "Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 21.

<sup>41</sup> Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), 160.

<sup>42</sup> Siti Khoiriyah, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Solat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018, 2018), 13.

<sup>43</sup> Irawan Prasetya, *Logika dan Prosedur Penelitian* (Jakarta: Stiawan Pers, 1999), 60.

<sup>44</sup> Sumardi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2010), 177.

adalah siswa-siswi SMAN 1 Seputih Agung, Lampung Tengah. Sedangkan objek penelitian adalah objek yang akan diteliti oleh peneliti, dalam hal ini yang menjadi objek peneliti adalah pengguna yang bermain *game online mobile legends*.

### 3. Populasi dan Sampel

Sampel dapat dikatakan sebagai bagian dari wakil populasi yang akan diteliti.<sup>45</sup> Pengambilan sampel yang peneliti lakukan menggunakan teknik *sampling* berdasarkan pertimbangan peneliti yang menganggap bahwa sampel tersebut dapat memberikan informasi yang terbaik untuk penelitian, yang dikenal dengan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* termasuk satu dari beberapa jenis pengambilan sampel *non probabilitas (nonprobability sampling)*.<sup>46</sup> *Purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal.<sup>47</sup> dengan memilih sekelompok subjek yang di dasari atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkutan yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

- a. Peserta didik kelas XI IPA di SMAN1 Seputih Agung.
- b. Peserta didik yang bermain *Game Mobile legends Bang Bang*.
- c. Peserta didik yang kurang berkonsentrasi didalam proses belajar berlangsung.

### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu sumber yang digunakan sebagai alat untuk memperoleh suatu data. Berikut instrumen penelitian dan tujuan menggunakan instrumen:

---

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik* (Rineka Cipta, 2014), 174.

<sup>46</sup> Deddy Mulyana, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), 187.

<sup>47</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik*, 33.

**Tabel 1.1 Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen**

No.	Jenis Instrumen	Tujuan Instrumen	Sumber Data	Waktu
1.	Observasi	Untuk mencari informasi dan data sumber keadaan siswa dengan mengamati dampak siswa yang bermain <i>game online mobile legends</i> , mengamati hal yang berhubungan dengan konsentrasi belajar dikelas, mengamati tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran.	Siswa	Selama proses penelitian
2.	Wawancara / Interview	Untuk mengetahui dampak <i>game online</i> , perilaku belajar siswa di dalam kelas, kondisi di dalam kelas, konsentrasi belajar siswa di kelas. Solusi alternatif pada siswa yang kecanduan <i>game online</i> .	Guru dan siswa	Selama proses penelitian
3.	Dokumentasi	Untuk melihat dan mengamati terkait isi penelitian, bukti dan data terkait penelitian.	Siswa dan sarana prasarana sekolah	Selama proses penelitian

## 5. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan melakukan teknik-teknik tertentu dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara tertentu.<sup>48</sup> Teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mendapatkan data/fakta yang terjadi pada subjek penelitian untuk memperoleh data yang valid. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### a. Metode Observasi

Teknik observasi atau pengamatan ini didasarkan atas pengamatan secara langsung. Metode observasi yang digunakan merupakan metode observasi partisipasi (*participant observer*) dengan pengumpulan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dengan merasakan serta berada dalam aktivitas kehidupan objek pengamatan.<sup>49</sup> Metode ini dilakukan dengan terjun langsung ke dalam lingkungan dimana penelitian itu dilakukan disertai dengan pencatatan terhadap hal-hal yang muncul terkait dengan informasi data yang dibutuhkan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.<sup>50</sup> Penulis menggunakan metode ini untuk mengamati secara langsung data yang ada di lapangan, terutama tentang data yang ada di SMAN 1 Seputih Agung. Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data yang mana secara langsung dapat mengamati hal-hal yang berhubungan dengan dampak *game online mobile legends bang bang* di SMAN 1 Seputih Agung.

Langkah-langkah yang dilakukan:

- 1) Mengamati hal-hal yang berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa di dalam kelas?

---

<sup>48</sup> Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*, 133.

<sup>49</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya* (Surabaya: Prenada Media Group, 2011), 118–19.

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik*, 199.

- 2) Mengamati apa saja dampak *game online mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMAN1 Seputih Agung?

b. Metode Wawancara / *Interview*

*Interview* yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari pewawancara.<sup>51</sup> *Interview* atau wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Metode wawancara yang digunakan adalah metode wawancara sistematis yang dilakukan dengan terlebih dahulu pewawancara mempersiapkan pedoman tertulis tentang apa yang hendak ditanyakan terhadap responden.<sup>52</sup> Metode wawancara ini penulis lakukan untuk mengambil data, dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan responden dan mendengarkan langsung serta mencatat dengan teliti apa yang diterangkan oleh responden, Metode ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari beberapa sumber data yang bersangkutan yaitu siswa, orang tua dan guru. Sebelum penulis melakukan wawancara, penulis sudah mempersiapkan seperangkat pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Adapun datanya meliputi:

- 1) Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar IPA di SMAN 1 Seputih Agung.
- 2) Mengamati hasil yang dicapai untuk solusi mengatasi kecanduan *game online mobile legends bang-bang* di SMAN 1 Seputih Agung.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data dan historis. Dokumen yang

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, 198.

<sup>52</sup> Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikas, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, 113.

digunakan adalah dokumen resmi. Dokumen resmi yang digunakan termasuk dalam dokumen interen<sup>53</sup> yaitu:

- 1) Historis dan geografis
- 2) Struktur Organisasi.
- 3) Keadaan sekolah.
- 4) Keadaan sarana dan prasarana.

#### 6. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data berguna agar dapat memastikan bahwa data yang telah diperoleh selama penelitian benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, untuk menguji keabsahan data, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Pada teknik Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.<sup>54</sup>

Triangulasi teknik ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk menapatkan data dari sumber yang sama. Triangulasi teknik yang bertujuan untuk mengecek keabsahan temuan penelitian dengan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini memperoleh data dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Apakah dari semua informasi yang didapat memiliki data yang sama.

#### 7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini yang akan di analisis adalah melalui pendekatan kualitatif dengan menggunakan cara deduktif. Deduktif adalah suatu proses berpikir dengan mengemukakan permasalahan yang bersifat umum kemudian dibahas kepada permasalahan yang bersifat khusus. Analisis data meliputi :

##### a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah dibaca, dipelajari, maka langkah

---

<sup>53</sup> Ibid., 126.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).

selanjutnya adalah reduksi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengekstrakan, dan transformasi data-data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan selama penelitian berlangsung.<sup>55</sup>

b. Penyajian Data

Setelah melalui reduksi data langkah selanjutnya dalam analisa data adalah penyajian data atau sekumpulan informasi yang memungkinkan peneliti melakukan penarikan kesimpulan.<sup>56</sup>

c. Verifikasi / Penarikan Kesimpulan

Setelah data terkumpul direduksi yang selanjutnya disajikan. Maka langkah terakhir dalam penganalisa data adalah menarik kesimpulan atau verifikasi dan analisisnya menggunakan analisis model interaktif, artinya analisis ini dilakukan dalam bentuk interaktif dari ketiga komponen utama tersebut.<sup>57</sup>

## I. Kerangka Teori

Penggunaan *handphone* sebagai cara siswa dalam memanfaatkan adanya teknologi. Pemanfaatannya dapat berdampak positif dan berdampak negatif. Hal positif dalam penggunaan *handphone* siswa bisa digunakan untuk keperluan belajar berupa mencari referensi materi dan informasi melalui perkembangan teknologi. Kegiatan tersebut meningkatkan pengetahuan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar, namun sebaliknya jika penggunaan *smartphone* ke arah yang negatif seperti bermain *game online* dengan secara terus menerus tanpa memperhatikan waktu, belajar jadi kurang karena sibuk bermain *game online* dengan hal ini orang tua perlu tegas dalam penggunaan *smartphone* anak agar lebih seimbang. *Game online*

---

<sup>55</sup> Nita Febriani, “Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo” (Skripsi, UIN Sutha Jambi, 2021), 40.

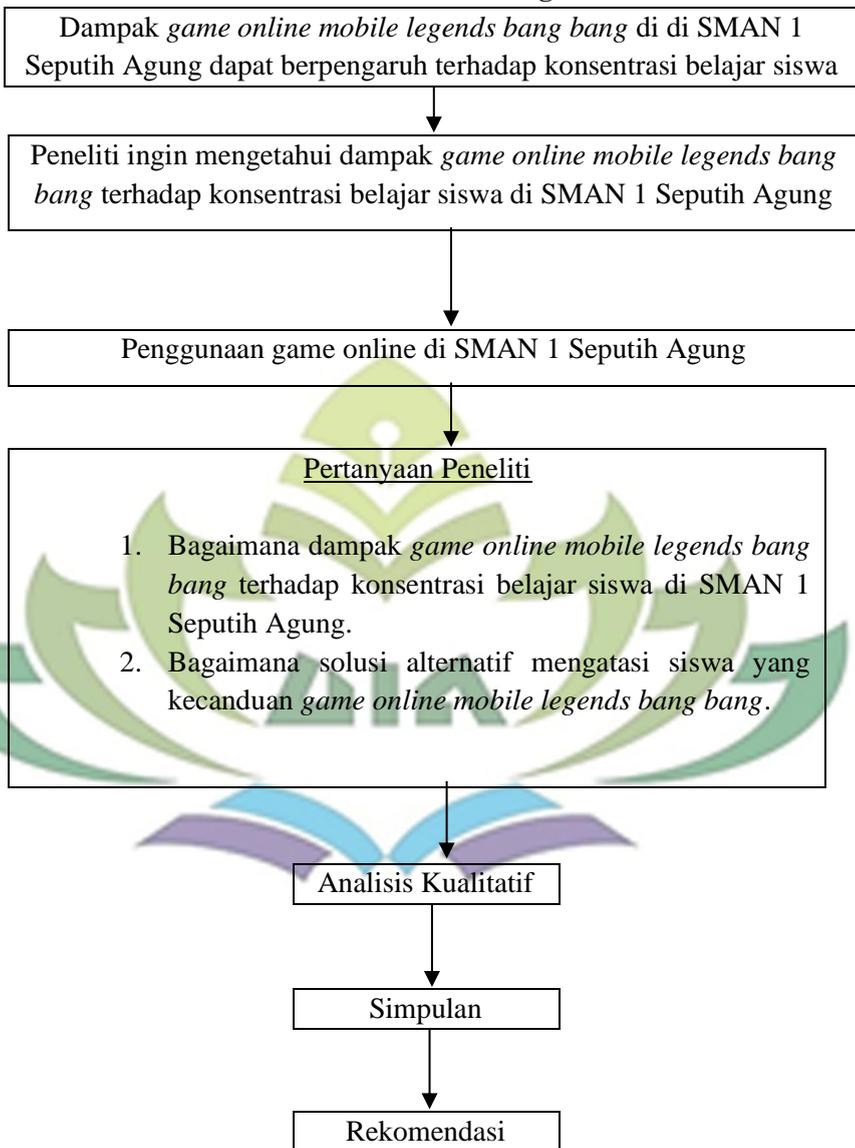
<sup>56</sup> *Ibid.*, 40.

<sup>57</sup> *Ibid.*, 41.

merupakan suatu permainan *online* yang menggunakan data seluler agar bisa memainkan *game* tersebut. *Game online* itu sendiri bisa berdampak positif maupun negatif, hal positif dalam *game online* bisa digunakan untuk melatih siswa dalam memahami bahasa asing, karena anak mempelajari secara alami karena *game online* kebanyakan menggunakan bahasa asing. *Game online* juga mengajarkan kecerdasan, melatih siswa untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Dampak negatif *game online* itu sendiri membuat anak kecanduan bermain *game* dan dapat membuat konsentrasi belajar menurun.

Konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian. Lingkungan belajar yang kurang baik mempengaruhi siswa dalam memperhatikan pelajaran di dalam kelas sehingga siswa tidak dapat berkonsentrasi. Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar. Jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi maka proses belajar akan sia-sia, karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik harus memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan studi pustaka menambah pengetahuan sebagai bekal dalam melakukan wawancara dan observasi. Studi pustaka mengenai dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar.

**Gambar 1.1 Skema Kerangka Teori**

## **J. Sistematika Pembahasan**

### **1. Bab 1 Pendahuluan**

Dalam bab ini ini berisi mengenai penegasan judul yang berisi mengenai penjelasan tentang kata kunci dari judul yang berkaitan dengan terminolog yang terdapat dalam judul serta menegaskan apa maksud dari judul penelitian tersebut. Kemudian ada latar belakang yang berisi mengenai uraian tentang masalah yang menjadi dasar dilakukannya sebuah penelitian. Identifikasi dan Batasan Masalah Identifikasi masalah yang berisi mengenai poin-poin sebagai masalah yang ada di Latar Belakang. Rumusan masalah yaitu berisi tentang rumusan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan secara eksplisit tentang masalah penelitian yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan masalah yaitu berisi tentang maksud ataupun tujuan dilakukannya penelitian yang didasarkan pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Manfaat penelitian berisi mengenai kegunaan atau kontribusi yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilakukan. Kajian penelitian yang relevan berisi ulasan peneliti terhadap bahan Pustaka dan hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan orang lain dan dianggap relevan dengan tema dan topik penelitian yang akan dilakukan. Metode penelitian berisi mengenai teknik ataupun cara yang digunakan dalam melakukan penelitian dan sistematika pembahasan yang berisi mengenai struktur pembahasan penelitian yang dilakukan yaitu mulai dari bab 1 sampai dengan bab 5.

### **2. Bab 2 Landasan Teori**

Pada bab 2 landasan teori ini berisi mengenai deskripsi hal-hal teoritik dan informasi-informasi yang dijadikan sebagai landasan dalam melakukan suatu penelitian.

### **3. Bab 3 Deskripsi Objek Penelitian**

Pada bab 3 deskripsi objek penelitian ini terdapat sub bab gambaran umum objek dan Penyajian Fakta dan Data Penelitian. Gambaran umum objek ini berisi mengenai uraian tentang latar sosial, historis, budaya, ekonomi, demografi,

lingkungan, sebagai gambaran umum penelitian yang melatari temuan penelitian dan pada Penyajian Fakta dan Data Penelitian berisi mengenai uraian tentang fakta-fakta temuan di lapangan yang didukung dengan adanya data-data yang ditemukan dilapangan. Selain itu juga pada bagian ini mendeskripsikan mengenai data penelitian yang sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian yang telah diajukan.

#### 4. Bab 4 Analisis Penelitian

Pada bab 4 analisis penelitian terdapat sub bab analisis data penelitian dan temuan penelitian. Analisis data penelitian yaitu berisi mengenai analisa penulis terhadap fakta-fakta dan data-data yang ditemukan dalam penelitian sebagaimana yang telah disajikan pada bab 3. Dan pada temuan penelitian yaitu berisi mengenai jawaban rumusan masalah dan tujuan penelitian yang berdasarkan landasan teoritik yang digunakan.

#### 5. Bab 5 Penutup

Pada bab 5 penutup terdapat sub bab kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan ini berisi mengenai pernyataan singkat peneliti tentang hasil penelitian yang berdasarkan pada analisis data dan temuan penelitian dan pada rekomendasi yaitu berisi mengenai saran-saran praktis dan teoritis. Bisa juga peneliti mengemukakan rekomendasi tentang perlunya penelitian lanjutan dan implementasi temuan penelitian tersebut dalam pemecahan masalah praktis.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Game Online*

##### 1. *Pengertian Game Online*

*Game* berarti permainan yang berasal dari Bahasa Inggris. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan merupakan kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya.<sup>58</sup> Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. *Parten*, dalam *Dockett* dan *Fleer*, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.<sup>59</sup> Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. *Game* ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Wawan Setyo Putra, Mustain, dan M. Hasan Wahyudi, "Aplikasi Game Edukasi 'Cari Aku' Berbasis Android," *J-TIIES* 1, no. 1 (2017): 419.

<sup>59</sup> Uliyah Asnul dan Isnawati Zakiyah, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 2019, 35, <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Shautul-Arabiyah/article/view/9375>.

<sup>60</sup> Rifqi Hendri, "Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)" (Skripsi Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020), 22.

*Game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan *game* adalah salah satu media yang berkembang pesat di era zaman ini. *Game* juga merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang ada di bumi ini. *Game* juga sudah sangat menyebar luas di semua penjuru bumi dan semua kalangan umur bisa memainkannya, sehingga mudah untuk dimainkan dengan berkembangnya zaman.<sup>61</sup>

Salah satu *game online* yang sering dimainkan yaitu *mobile legends*. *Mobile legends bang bang* merupakan sebuah *game developer* dari Moonton. *Mobile legends bang* android di China, Indonesia, Malaysia pada tanggal 11 Juli 2016 dan IOS dirilis pada tanggal 9 November 2016. *Genre game* ini adalah MOBA yang di desain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan virtual pada *game online mobile legends* merupakan jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati, *game* ini berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*). Yaitu *genre game online* yang memadukan antara jenis *genre game Real Time Strategi (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter hero yang dimainkan memiliki skill dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerja sama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan seperti *Dota*, *League Of Legends*.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup>Atifah Kurniasari, “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus” (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 34.

<sup>62</sup>Diki Irwandi, Ruhban Masykur, dan Suherman, “Kolerasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 2, no. 3 (2021): 239, <https://doi.org/DOI> Issue : 10.46306/lb.v2i3.

*Game* jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini berada di kategori ‘populer’ dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya *game* MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. *Game* yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.<sup>63</sup>

## 2. Jenis-Jenis Game

Jenis *Game* Menurut Henry jenis game merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

- a. *Strategy game* memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari

---

<sup>63</sup> Bahrul Ulum, “Game ‘Mobile Legends Bang Bang’ di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan ‘One Dimensional Man’ Herbert Marcuse” (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), 40.

strategy game yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.

- b. *Fighting game* merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood Glory and Blood&Glory: Legends*, *Fighting Tiger-Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*.
- c. *Adventure Game* adalah *game* petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.
- d. *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

- e. *Role-Playing Game (RPG)* *Role-playing game* adalah sebuah *game* dimana player memerankan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point* atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.
- f. *Racing game* memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.
- g. *Education and Edutainment* Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis edutainment, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.<sup>64</sup>

### 3. Tipe-Tipe Game Online

Tipe-tipe *game online* ini dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Berdasarkan permainan *Firs Person Shooter* (FPS), sesuai dengan judulnya *game* ini ini mengambil pandangan orang pertama pada permainannya 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).
- b. *Real-Time Strategy* merupakan *game* yang permainannya menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

---

<sup>64</sup>Atifah Kurniasari, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus," 37.

- c. *Cross-Platform Online* 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/consule 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 19 memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung *javascript, php, maupun flash*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games* adalah, dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>65</sup>

#### 4. Dampak Game Online

- a. Dampak positif *Game, game* bermanfaat bagi siswa antara lain siswa akan mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan. *Game* melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. *Game* juga melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali. *Game* juga melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata. Dampak positif *game* dapat dilihat

---

<sup>65</sup> Febriani, "Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo," 17-18.

pada *game-game* yang mengetengahkan *puzzle*, *detektif*, atau lainnya. *Game* yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

- b. Dampak negatif bagi penggunaannya, antara lain *game* dapat mengakibatkan penurunan aktivitas gelombang otak depan, Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas. *Game* menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu. *Game* membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan. *Game* juga menjadikan anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak Akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Latifatul Ulya, Sucipto (terakhir), dan Irfai Fatuhurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak" 7, no. 3 (t.t.): 1115, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.

## 5. Indikator Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang mengemukakan bahwa terdapat enam komponen indikator yakni:

- a. *Saliency*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku seseorang
  - 1) *Cognitive saliency*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level pikiran
  - 2) *Behavioral saliency*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level tingkah laku
- b. *Euphoria*, yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game
- c. *Conflict*, yaitu pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan
  - 1) *Interpersonal conflict* (eksternal), yaitu konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya
  - 2) *Interpersonal conflict* (internal), yaitu konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri
- d. *Tolerance*, yaitu aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- e. *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game.
- f. *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.<sup>67</sup>

## B. Konsentrasi Belajar

### 1. Pengertian Konsentrasi Belajar

---

<sup>67</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru Kelas Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (29 Desember 2017): 32, <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.

Konsentrasi belajar disebut sebagai kemampuan dalam memusatkan perhatian pada mata pelajaran. Konsentrasi sangat memungkinkan menjadi menurun atau melemah dikarenakan beberapa faktor seperti faktor internal dan eksternal.<sup>68</sup> Menurut Syaiful Bahri Djamarah konsentrasi atau pemusatan perhatian adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek dengan mengosongkan pikiran dari hal-hal lain yang dianggap mengganggu. Menurut Thursan Hakim konsentrasi Dapat diartikan sebagai suatu pemusatan perhatian terhadap objek tertentu. Pada dasarnya konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan kemauan, pikiran, perasaan Jadi konsentrasi adalah memusatkan fungsi jiwa terhadap suatu objek yang diperhatikan siswa dan suatu pemusatan perhatian, pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang sedang dipelajari dan mengabaikan segala hal yang tidak berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari. Dalam suatu proses belajar konsentrasi itu merupakan salah satu faktor terpenting dalam mengikuti suatu proses pembelajaran supaya proses pembelajaran itu tercapai dan berhasil.<sup>69</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas konsentrasi belajar dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran, kepada suatu objek tertentu yang sedang dilaksanakan. Maka konsentrasi belajar ini seorang siswa di haruskan memusatkan suatu perhatian dengan objek yang sedang siswa tersebut jalankan dan hanya terfokus dengan satu objek saja.

Permasalahan terjadinya gangguan konsentrasi belajar terbagi menjadi dua kelompok yaitu berkaitan dengan gangguan eksternal dan internal. Gangguan belajar eksternal ini yang berkaitan dengan gangguan indra, seperti

---

<sup>68</sup> Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo, *Belajar dan Pembelajaran* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), 97.

<sup>69</sup> Ratih Noviati, "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, no. 1 (2019): 4, <https://doi.org/10.19109/pairf.v1i1.3010>.

penglihatan, pendengaran dan penciuman. Faktor penyebab gangguan dari luar ini berkaitan dengan kondisi suasana lingkungan tempat belajar. Teman dan orang-orang di sekitar bisa menjadi sumber gangguan konsentrasi. Atau misalnya ketika belajar menghadap jendela atau jalanan yang terlihat orang berlalu lalang, setiap gerak orang akan mengganggu konsentrasi. Tidak tersedianya alat-alat yang diperlukan di meja belajar juga dapat mengganggu konsentrasi. Sedangkan gangguan internal yang datang dari dalam diri sendiri ini bisa berasal dari gangguan fisik dan psikis. Gangguan tersebut yaitu gangguan kesehatan jasmani, timbulnya perasaan negatif, lemahnya minat dan motivasi pada pelajaran, bersifat pasif dalam belajar, dan tidak memiliki kecakapan dalam cara-cara belajar yang baik.<sup>70</sup>

## **2. Pentingnya Konsentrasi Belajar**

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar seseorang. Rooijakker (Dimiyati) yang menyebutkan bahwa kekuatan perhatian terpusat seseorang selama belajar akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Hal ini pun senada dengan Slameto yang menyatakan bahwa konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar. Apabila siswa berusaha untuk berkonsentrasi selama proses belajar maka siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri. Apabila siswa telah mampu meningkatkan intensitas kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan siswa untuk merespon dan menginterpretasikan materi pelajaran akan lebih optimal. Siswa akan lebih tertantang untuk mengetahui pemecahan persoalan yang tersulit serta selalu ingin belajar hingga

---

<sup>70</sup> Himmah Faiqotul Ikrima, "Pengaruh Dukungan Orangtua terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV dalam pembelajaran daring di MI Miftahul Huda Sukolilo Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun" (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021), 2–3.

tuntas memahami materi pelajaran. Menurut Oemar Hamalik menjelaskan bahwa kegiatan belajar yang disertai dengan pemusatan pikiran yang tinggi akan meningkatkan daya kritis berpikir dalam membaca tiap-tiap pokok pengertian yang dikemukakan dalam buku tersebut. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar yang disertai dengan pemusatan pikiran yang tinggi (konsentrasi) akan meningkatkan daya berpikir kritis siswa dalam memahami suatu materi yang sedang dipelajari. Seorang anak dikatakan berkonsentrasi pada mata pelajaran apabila mampu memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Semakin banyaknya informasi maka kemampuan konsentrasi harus dimiliki dalam proses pembelajaran. Ahmad Rohani pun mengungkapkan bahwa siswa yang mampu berkonsentrasi belajar dan melakukan suatu penyelidikan untuk menentukan sesuatu kelak dapat menghadapi kehidupan di dalam masyarakat secara lebih baik. Selain itu, dengan adanya konsentrasi belajar, maka:

- a. Minat siswa akan tumbuh untuk memenuhi perhatian selama proses belajar.
- b. Pemahaman siswa terhadap objek yang dipelajari akan semakin meningkat.
- c. Siswa dapat memandang bahan pelajaran sebagai suatu tantangan yang harus diselesaikan dengan penuh tanggung jawab.
- d. Mendorong peserta didik selalu aktif dalam hal mengamati, menyelidiki, memecahkan dan menentukan jalur penyelesaian suatu masalah.
- e. Dapat memahami bahwa bahan pelajaran merupakan suatu totalitas yang bermakna dan berguna bagi siswa dalam menghadapi lingkungan tempat tinggal. Siswa yang mampu berkonsentrasi belajar tentu minat serta pemahaman siswa akan tumbuh untuk memenuhi perhatian selama proses belajar, dengan konsentrasi belajar mendorong siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran dan Siswa dapat memandang

bahan pelajaran sebagai suatu tantangan yang harus diselesaikan dengan penuh tanggung jawab.<sup>71</sup>

### 3. Urgensi Konsentrasi Dalam Belajar

Konsentrasi dalam belajar sangat penting dan dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasainya bisa tercapai dengan baik. Begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa sehingga konsentrasi merupakan prasyarat bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini beberapa penjelasan tentang pentingnya konsentrasi dalam belajar:

- a. Kecepatan, kemampuan kita dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang kita butuhkan.
- b. Kekuatan. Konsentrasi adalah sumber kekuatan. Pikiran kita akan bekerja berdasarkan “ingat” dan “lupa”. Pikiran kita tidak bisa bekerja untuk lupa dan untuk ingat dalam satu waktu. Lupa dan ingat akan dilakukan secara bergantian dalam tingkat kecepatan yang sangat maha super.
- c. Keseimbangan. Semakin bagus kemampuan kita dalam berkonsentrasi, maka semakin cepat kita bisa menangkap sinyal dari diri tentang apa yang kurang, apa yang lebih, apa yang perlu dilakukan, atau apa yang perlu dihindari, apa yang baik dan apa yang tidak baik.<sup>72</sup>

### 4. Indikator Konsentrasi Belajar

Engkoswara menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi adalah sebagai berikut:

---

<sup>71</sup> Novianti, “Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang,” 61–62.

<sup>72</sup> Okta Fitri Arianti, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup, 2019), 20.

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
  - 1) Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila ditemukan
  - 2) Komprehensif dalam penafsiran informasi
  - 3) Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh
  - 4) Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku efektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
  - 1) Adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu.
  - 2) Respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan.
  - 3) Mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
  - 1) Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru.
  - 2) Komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan gerakan yang penuh arti.
- d. Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.<sup>73</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi dalam belajar

---

<sup>73</sup> Mahajaya Alfiani Andini Rani, "Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi Belajar dari Rumah pada Anak Usia 9-12 Tahun di Masa Pandemi Covid-19" (Skripsi, Universitas Hasanuddin Makassar, 2021), 21–22.

tampak pada perhatiannya yang terfokus pada hal-hal yang dijelaskan oleh guru atau pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Penjabaran diatas maka indikator konsentrasi belajar siswa yakni dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya saat proses belajar mengajar berlangsung diantaranya:

- 1) Memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru dengan mencatat hal-hal yang perlu, menyimak dengan seksama, bertanya saat ada yang tidak dipahami.
- 2) Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan seperti menerapkan pembelajaran yang disampaikan.
- 3) Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 4) Menjawab dengan baik dan setiap pertanyaan yang diberikan guru.
- 5) Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran, tidak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar.<sup>74</sup>

## **5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar**

Faktor penghambat tersebut menjadi penyebab terjadinya gangguan konsentrasi belajar ada dua faktor-faktor penyebab gangguan konsentrasi yaitu faktor internal dan eksternal, adapun penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

### **a. Faktor Internal**

Faktor internal yang berasal dari individu, seperti tekad kurang kuat dalam belajar, sifat emosi, dan reaksi terhadap lingkungan. Faktor eksternal faktor

---

<sup>74</sup> Eka Asmila Wati, "Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Rumbio Jaya" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021), 11.

yang berasal dari luar individu, seperti suara gaduh, orang sekitar yang mengajak berbicara, suhu ruangan, dan cara menyusun jadwal dan urutan belajar. Kelelahan juga menjadi bagian dari faktor eksternal, seperti kelelahan aktivitas fisik dan mental. Faktor-faktor internal merupakan faktor penyebab gangguan konsentrasi yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal terbagi ke dalam dua garis besar yaitu faktor jasmaniah, dan faktor rohaniah.

- 1) Faktor jasmaniah, Faktor yang bersumber dari kondisi jasmani seseorang yang tidak berada di dalam kondisi normal atau mengalami gangguan kesehatan, misalnya mengantuk, lapar, haus, gangguan panca indra, gangguan pencernaan, gangguan jantung, gangguan pernapasan, dan sejenisnya.
- 2) faktor rohaniah, berasal dari mental seseorang yang dapat menimbulkan gangguan konsentrasi seseorang, misalnya tidak tenang, mudah gugup, emosional, tidak sabar, mudah cemas, stres, depresi, dan sejenisnya.

**b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor penyebab gangguan yang berasal dari luar diri seseorang berupa suasana, perlengkapan, penerangan ruangan suara dan adanya gambar-gambar yang mengganggu perhatian. Gangguan yang sering dialami adalah adanya rasa tidak nyaman dalam melakukan berbagai kegiatan yang memerlukan konsentrasi penuh, yang termasuk ke dalam faktor eksternal antara lain: 1) Lingkungan sekitar yang cukup tenang; 2) Udara yang nyaman dan bebas dari polusi maupun bau-bauan yang mengganggu kenyamanan; 3) Penerangan yang cukup; 4) Suhu disekitar lingkungan yang menunjang kenyamanan dalam melakukan kegiatan yang

memerlukan konsentrasi; dan 5) Dukungan dari orang-orang di sekitar.<sup>75</sup>

## 6. Aspek-Aspek Konsentrasi Belajar

Nugroho mengungkapkan aspek-aspek konsentrasi belajar sebagai berikut :

- a. Pemusatan pikiran: Suatu keadaan belajar yang membutuhkan ketenangan, nyaman, perhatian seseorang dalam memahami isi pelajaran yang dihadapi.
- b. Motivasi: Keinginan atau dorongan yang terdapat dalam diri individu untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.
- c. Rasa kuatir: Perasaan yang tidak tenang karena seseorang merasa tidak optimal dalam melakukan pekerjaannya.
- d. Perasaan tertekan: Perasaan seseorang yang bukan dari individu melainkan dorongan / tuntutan dari orang lain maupun lingkungan.
- e. Gangguan pemikiran: Hambatan seseorang yang berasal dari dalam individu maupun orang sekitar. Misalnya: masalah ekonomi, keluarga, masalah pribadi individu.
- f. Gangguan kepanikan: Hambatan untuk berkonsentrasi dalam bentuk rasa was was menunggu hasil yang akan dilakukan maupun yang sudah dilakukan oleh orang tersebut.
- g. Kesiapan belajar: Keadaan seseorang yang sudah siap akan menerima pelajaran, sehingga individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Okta Fitri Arianti, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," 25.

<sup>76</sup> Noviaty, "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang," 64.

## 7. Prinsip-Prinsip Konsentrasi

Ada beberapa prinsip-prinsip dalam konsentrasi belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Konsentrasi pada hakekatnya merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan kemauan, pikiran, dan perasaannya.
- b. Salah satu penunjang pertama dan untuk dapat melakukan konsentrasi efektif adalah adanya kemauan yang kuat dan konsisten.
- c. Salah satu prinsip utama terjadinya konsentrasi efektif adalah jika seseorang dapat menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya.<sup>77</sup>



---

<sup>77</sup> Okta Fitri Arianti, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI),” 25.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Adinata, Yuda Candri, dan Utama. “Dampak Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Konsentrasi Belajar Siswa SMP.” *Prosiding*, 18 Maret 2017. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/8835>.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. “Peran Guru Kelas Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.” *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (29 Desember 2017). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, dan Aan Widiyono. “Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>.
- Anggit Pirantika. “Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.” *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*, 2017. <http://repository.upy.ac.id/1525/>.
- Anggraini, Ilian Sevrina. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi.” Skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021.
- Aprilianto, Teddy. “Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak: Studi Di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong.” *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak* 2, no. 1 (28 Juni 2020): 75–91. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>.
- Apriliyani, Anggita. “Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional.” *Psikoborneo* 8, no. 1 (2020): 40–47.
- Ardila, Ayu, dan Suryo Hartanto. “Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa MTS Iskandar Muda Batam.” *PYTHAGORAS: JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA* 6, no. 2 (2 November 2017). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta, 2014.

- Astuti, Siti Rahmah Puji. “Kontribusi Self Control dan Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI di SMK Isfi Banjarmasin.” *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling* 3, no. 1 (4 Februari 2020). <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/view/1590>.
- Atifah Kurniasari. “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.” Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Bafadal, Iqbal. “Parenting Islam Dalam Menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja.” *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 17, no. 1 (28 Juni 2021): 21–38. <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif Komunikas, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Surabaya: Prenada Media Group, 2011.
- Deddy Mulyana. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Faiz, Aiman. “Pendidikan Nilai dan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Umum di Perguruan Tinggi.” *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 18, no. 2 (5 Oktober 2020). <https://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/28726>.
- Febriani, Nita. “Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo.” Skripsi, UIN Sutha Jambi, 2021.
- Firdaus, Yumnizal, Yuli Pebrianti, dan Titi Andriyani. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online.” *JURNAL RISET TERAPAN AKUNTANSI* 2, no. 2 (2018): 116–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840723>.
- Fitriatun, Erna. “Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Masa Pandemi Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa.” *JOURNAL SCIENTIFIC OF MANDALIKA (JSM) e-ISSN 2745-5955 | p-ISSN 2809-0543* 2, no. 4 April (29 April 2021): 192–99. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/view/460>.
- “Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta | Edumaspol: Jurnal

- Pendidikan.” Diakses 18 Oktober 2022. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/533>.
- Gero, Sabina, Maria Meylani Son, Putu Agus Prasetya, dan Sarah Selkioma. “Pengendalian Diri Mahasiswa Keperawatan Menghadapi Kecanduan Bermain Game Online: Studi Fenomenologi.” *Prosiding Semnas Sanitasi*, 29 November 2019, 276–85. <https://semnaskesling.poltekeskupang.ac.id/index.php/ss/article/view/75>.
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021): 1304–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.
- Hasanah, Ummi, Riska Ahmad, dan Yeni Karneli. “Efektivitas Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa.” *Fakultas Ilmu pendidikan UMP*, 2017.
- Hidayatul Khikmah. “Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V Umar Bin Khattab SDIT Qurrota A’yun Ponorogo.” Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.
- Irawan, Diman. “Peran Guru Kelas dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak dari Game Online Kelas V di MI Darusalam Kota Bengkulu.” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.
- Irawan, Sapto, dan Dina Siska W. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik.” *JURNAL KONSELING GUSJIGANG* 7, no. 1 (1 Desember 2021). <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>.
- Irmawati, Irmawati, dan Firdaus W. Suhaeb. “Dampak Bermain Game Online Pada Hasil Belajar Siswa Di SMAN 12 Makassar.” *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, no. 0 (27 Juli 2017): 95–99. <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.11794>.
- Irwandi, Diki, Ruhban Masykur, dan Suherman. “Kolerasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 2, no. 3 (2021). [https://doi.org/DOI Issue : 10.46306/lb.v2i3](https://doi.org/DOI%20Issue%2010.46306/lb.v2i3).
- Ismi, Nurul, dan Akmal Akmal. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang.” *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (17 Februari 2020): 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.

- Juariyah, Juariyah. “Pengalaman Bermain Video Game Sebagai Kegiatan Leisure Class Middle Lower Remaja Kampung Tanoker.” *MEDIAKOM* 1, no. 2 (20 Februari 2018). <https://doi.org/10.32528/mdk.v1i2.1575>.
- Kamsy, Anggrek, Herry R. Lekatompessy, dan Hellen Pattiruhu. “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Siswa SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru.” *INSTITUTIO : JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN* 7, no. 1 (7 Juni 2021): 56–64. <https://doi.org/10.51689/it.v7i1.410>.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*, t.t.
- Khoiriyah, Siti. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Solat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018, 2018.
- Khotimah, Sita Husnul, Titin Sunaryati, dan Sri Suhartini. “Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini.” *Junal Obsesi : Jrnal Pendidikan Anak Usa Di* 5, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.31004/obsesiv5i1.683>.
- Kurnada, Nada, dan Rossi Iskandar. “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (10 November 2021): 5660–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- Latifatul Ulya, Sucipto (terakhir), dan Irfai Fatuhurohman. “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak” 7, no. 3 (t.t.). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Mahajaya Alfiani Andini Rani. “Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi Belajar dari Rumah pada Anak Usia 9-12 Tahun di Masa Pandemi Covid-19.” Skripsi, Universitas Hasanuddin Makassar, 2021.
- Malahayati, Cut Mutia. “Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas Xii Sman 1 Malingping Lebak Banten.” Skripsi, Univeraitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2021.
- Mustikasari, Bety, Deka Setiawan, dan Iko Ari Pratiwi. “Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD Di Desa Prawoto.” *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (31 Desember 2020): 181–90. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>.
- Mutia Rahma Setyani dan Ismah Ismah. “Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar.” *Seminar Nasional* 1 (2018).

- Ni Putu Wahyu Sanjiwani dkk, Ni Komang Sukraandini, dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi. "Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah," 2020.
- Nisrinafatini. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *JURNAL EDUKASI NONFORMAL* 1, no. 1 (4 Maret 2020): 135–42. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.
- Nugraha, Alifan. "Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Industri 4.0." *Majalah Pelita Ilmu* 2, no. 1 (2019).
- Nusyirwan, Deny. "Rancang Bangunan Alarm Fukus Untuk Membantu Meningkatkan Konsentrasi Siswa Saat Belajar." *JIPTEK* 14, no. 1 (2021). <https://dx.doi.org/10.20961/jiptek.v14i1.34573>.
- Okta Fitri Arianti. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)." Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup, 2019.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, dan Shirley Y. V. I. Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat" 13, no. 2 (2020).
- Pebrianti, Yuli. "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan." Sekripsi, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021.
- Prasetya, Irawan. *Logika dan Prosedur Penelitian*. Jakarta: Stiawan Pers, 1999.
- Putra, Fadly Firmansyah, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, dan Imas Maesharoh. "Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University." *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (29 Desember 2019): 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>.
- Putra, Wawan Setyo, Mustain (terakhir), dan M. Hasan Wahyudi. "Aplikasi Game Edukasi 'Cari Aku' Berbasis Android." *J-TIIES* 1, no. 1 (2017).
- Ramadhan, Rizki. "Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)." *Jurnal Informatika Polinema* 8, no. 2 (1 Maret 2022): 27–36. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i2.860>.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa." *PERSPEKTIF* 7, no. 1 (2018): 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.

- Rifqi Hendri. "Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiah Jakarta Barat)." Skripsi Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020.
- Riinawati. "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid – 19 Studi Kasus SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin." *CV.RADJA PUBLIKA*, 2020.
- . "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (10 Agustus 2021): 2305–12. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>.
- Ryan Fahmi. "Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa." Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2019.
- Sahorni, Dapip. "Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran." *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* 1, no. 1 (2017).
- Sari, Galuh Anggraini Perwira, dan Uswatun Hasanah. "Hubungan Antara Loneliness Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa IAIT Kediri." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 3, no. 1 (7 Juni 2020): 1–15. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1107>.
- Sati, Laras, dan Vevi Sunanti. "The Relationship Between Learning Concentration and Learning Outcomes of Students At LKP Hazika Education Center." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 9, no. 4 (2021).
- Satrianawati. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2017).
- Segara, Pakis Bergas. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Statianingsih, Ayu. "Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Sumardi Suryabata. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2010.

- Tarigan, Rosmini. "Hubungan Konsentrasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas XI SMA Swasta GKPI Padang Tahun Ajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 3, no. 1 (2021). <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/view/1039>.
- Tri Rizqi Ariantoro. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM* 1, no. 1 (2016).
- Ulum, Bahrul. "Game 'Mobile Legends Bang Bang' di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse." Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, dan Irfai Fathurohman. "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (16 Agustus 2021): 1112–19. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Wati, Eka Asmila. "Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Rumbio Jaya." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021.
- Wicaksono, Iqrok. "Analisis Dampak Dan Pengaruh Game Mobile Terhadap Remaja Karangtaruna Dusun Karangendek." Other, Disertasi, STKIP PGRI Pacitan, 2020. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/253/>.
- Yani, Erna. "Analisis Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri Se-Kota Bandar Lampung." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Yanti Navina dan Putri Yulia. "Hubungan Displin Belajar dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *PYTHAGORAS* 6, no. 2 (2017).
- Yarissumi. "Hubungan Antara Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Keaktifan Belajarnya pada Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Happy Course." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 5, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.31>.
- Yayan, Alpian. "Pentingnya Pendidikan bagi Manusia." *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019).
- Yunara, Fernanda Alvira. "Program Literasi Digital, Pengadaan Perpustakaan, Mini Dan Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengurangi Kecanduan Anak-Anak Terhadap Gadget Di Wonokitri RW 02, Kelurahan Pakis, Kecamatan

Sawahan, Kota Surabaya.” *Seminar Patriot Mengabdi* 1, no. 01 (27 Mei 2022): 163–69. <https://conference.untagsby.ac.id/index.php/spm/article/view/88>.

