

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP  
KONSENTRASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI  
KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGATIGA LAMPUNG TIMUR**



**Disusun Oleh:**

**Clara Yunianti**

**NIM : 22204011031**

**TESIS**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Agama Islam  
**YOGYAKARTA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Clara Yunianti  
NIM : 22204011031  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 Mei 2021

Saya yang menyatakan



Clara Yunianti

22204011031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Clara Yunianti

NIM : 22204011031

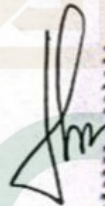
Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Clara Yunianti

22204011031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Clara Yunianti  
NIM : 22204011031  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Saya tidak menuntut kepada Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua saya) seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Clara Yunianti

22204011031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

Dan Keguruan UIN sunan  
Kalijaga

Assalammu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KONSENTRASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGATIGA LAMPUNG TIMUR**

Yang ditulis oleh:

Nama : Clara Yunianti

NIM : 22204011031

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Pembimbing



Dr. H. Muh. Wasith Achadi, M. Ag  
NIP. 197711262002121002

# PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1287/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGATIGA LAMPUNG TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CLARA YUNIANTI, S. Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204011031  
Telah diujikan pada : Senin, 27 Mei 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Muh. Wasith Achadi, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 665ed3085c5b4



Penguji I

Dr. Sedyanta Santosa, SS, M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 665d4818e4844



Penguji II

Dr. H. Rofik, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 665f6ac88d633



Yogyakarta, 27 Mei 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 665fc9589c138

## MOTTO

إِعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ وَرِثَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهْبِجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًا ثُمَّ يَكُونُ حُطَامًا وَفِي الْأَجْرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya: “ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalailakan, perhiasan dan bermegah-megahan antara kamu serta berbangga-bangga tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu”. (Q.S. Al Hadid:20)<sup>1</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Al-Hikmah, *Al'Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010).

## PERSEMBAHAN

*Tesis ini penulis Persembahkan Kepada Almamater Tercinta:*

*Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor. 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Huruf Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Tsa'	Ts
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	KH	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	DZ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Za'	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	es dan ye
ص	Shad	SH	es (dengan titik di bawah)
ض	Dha'	DH	de (dengan titik di bawah)
ط	Tha'	TH	te (dengan titik di bawah)
ظ	Zha'	ZH	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas

غ	Ghain	GH	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

### B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	muta'addidah
عدة	ditulis	'iddah

### C. Ta' Marbutah di Akhir Kata

#### 1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap katakata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	karamah alauliya'
----------------	---------	-------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakatul fitrah
------------	---------	----------------

#### D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
◌ِ	Kasrah	Ditulis	I
◌ُ	Dammah	Ditulis	U

#### E. Vokal Panjang

fathah + alif جا هلية	ditulis ditulis	A jahiliyyah
fathah + ya' mati تنسى	ditulis ditulis	A Tansa
kasrah + ya' mati كريم	ditulis ditulis	I Karim
dammah + wawu mati فروض	ditulis ditulis	U Furud

## F. Vokal Rangkap

fathah + ya mati بينكم	ditulis ditulis	Al bainakum
fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	Au qaul

## G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

النتم	Ditulis	A'antum
اعددت	ditulis	U'iddat
لئن شكرتم	ditulis	La'in syakartum

## H. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القران	Ditulis	Al-Qur'an
القياس	Ditulis	Al-Qiyas

b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el) nya.

السماء	Ditulis	Al Sama'
الشمس	Ditulis	Al Syams

## I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	Zawi alfurud
هل السنة	Ditulis	Hal alsunnah

## ABSTRAK

**CLARA YUNIANI**, NIM 22204011031 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tesis judul Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur. Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor terpenting bagi siswa. Sedangkan, hasil belajar menjadi capaian segala proses pembelajaran. Kehadiran *game online* memberi pengaruh terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar PAI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Adakah Pengaruh signifikan Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur, 2) Adakah Pengaruh signifikan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur, dan 3) Seberapa besar Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dan termasuk penelitian asosiatif. Penelitian ini tergolong penelitian populasi dengan jumlah 58 responden. Teknik dalam pengambilan data menggunakan kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis uji asumsi klasik, dan uji hipotesis regresi dengan bantuan *SPSS versi 25 for windows*.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga sebesar sebesar 57,0% dengan nilai t hitung sebesar 5,189 > t tabel 2,042 dan nilai sig. 0,000 < 0,05. Pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga sebesar 96,2% dengan t hitung sebesar 26,189 > 2,042 dan nilai sig. 0,000 < 0,05. Dengan nilai Nilai F-Significance (Sig.) untuk pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi belajar adalah 0,008, yang menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan pada tingkat signifikansi 0,05 dan F-Significance (Sig.) untuk pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar PAI adalah 0,000, yang juga menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan pada tingkat signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.

**Kata Kunci:** *Bermain Game Online, Konsentrasi Belajar PAI, Hasil Belajar PAI*

## ABSTRACT

**CLARA YUNIANTI**, NIM 22204011031 Islamic Religious Education (PAI) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, thesis title *The Effect of Playing Online Games on Concentration and Learning Outcomes in PAI Subjects Class VIII SMP Negeri 2 Margatiga*. Learning concentration is one of the most important factors for students. Meanwhile, learning outcomes are the achievement of all learning processes. The presence of online games influences learning concentration and PAI learning outcomes. The purpose of this research is to find out: 1) Is there a significant effect of playing online games on learning concentration in PAI lessons of class VIII SMP Negeri 2 Margatiga, 2) Is there a significant effect of playing online games on learning outcomes in PAI lessons in class VIII of SMP Negeri 2 Margatiga, and 3) How significant is the effect of playing online games on concentration and learning outcomes in PAI lessons in class VIII of SMP Negeri 2 Margatiga.

This research is a type of quantitative research and includes associative research. This research is classified as population research with 58 respondents—techniques in collecting data using questionnaires and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis, classical assumption test analysis, and regression hypothesis testing with the help of SPSS version 25 for Windows.

Based on the results of data analysis, it shows that there is an effect of playing online games on the concentration of learning of class VIII students of SMP Negeri 2 Margatiga amounting to 57.0% with a calculated  $t$  value of  $5.189 > t$  table 2.042 and sig value.  $0,000 < 0,05$ . The effect of online games on the PAI learning outcomes of VIII grade students of SMP Negeri 2 Margatiga is 96.2% with a  $t$  count of  $26.189 > 2.042$  and a sig value.  $0,000 < 0,05$ . The value of F-Significance (Sig.) for the effect of playing online games on learning concentration is 0.008, which indicates that the effect is significant at the 0.05 significance level, and F-Significance (Sig.) for the impact of playing online games on PAI learning outcomes is 0.000, which also indicates that the effect is significant at the 0.05 significance level, so it can be concluded that there is an Effect of Playing Online Games on Concentration and Learning Outcomes in PAI Class VIII SMP Negeri 2 Margatiga.

**Keywords:** *Playing Online Games, Concentration of PAI Learning, PAI Learning Outcomes*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan atas karunia Allah yang tiada batas dalam memberikan nikmat serta karunia kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Selanjutnya ucapan syukur atas syafaat baginda Rasulullah Saw. Sang revolusioner akbar dalam dunia Islam yang terus menebarkan pundi-pundi cahaya akan adanya iman, Islam serta ilmu pengetahuan. Karenanya sampai saat ini teladannya terus menjadi figur dalam setiap elemen dunia Pendidikan.

Tesis ini merupakan kajian ilmiah tentang “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur” secara sadar penulis dapat menyelesaikan tesis ini karena karunia Allah Swt. Serta rizki dengan hadirnya orang-orang hebat yang membimbing, mengarahkan serta membantu peneliti dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu/Sdr/:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag. M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti melalui kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta segenap jajarannya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi program Magister Pendidikan Agama Islam.

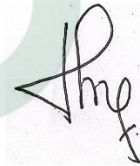
3. Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M. Ag., selaku Ketua Program studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberi arahan dan nasehat kepada peneliti selama menjalani program studi Magister Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag., selaku Dosen Penasehat Akademik, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada peneliti selama menjalani studi program Magister Pendidikan Agama Islam.
5. Dr. H. Muh. Wasith Achadi, M. Ag., selaku dosen pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan tesis ini.
6. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu kelancaran administrasi.
7. Kepala sekolah, Guru dan Karyawan beserta seluruh keluarga besar SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.
8. Kedua orangtuaku, Bapak Sumarno dan Ibu Wami Elisa yang telah merawat dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, doa, motivasi, semangat sehingga menjadi alasan saya untuk menyelesaikan tesis ini.
9. Teruntuk kakak Elis Efriyanti, Noval Kurniawan dan Adik ku M. Revan Agatha, yang telah menjadi penyemangat dan memberikan arti dari sebuah kesabaran dan perjuangan.



10. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Agama Islam (PAI) Angkatan 2022, yang satu sama lain memberikan semangat dalam memperjuangkan Pendidikan yang dijalani.
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan yang telah membantu dalam kelancaran proses penyelesaian tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun senantiasa peneliti harapkan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca serta masyarakat pada umumnya. Peneliti berharap semoga kebaikan-kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak di atas memperoleh balasan yang terbaik dari Allah SWT. Aamiin.

Yogyakarta, 1 Mei 2024  
Peneliti



Clara Yunianti  
22204011031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Kajian Penelitian yang Relevan .....	11
F. Landasan Teori.....	18
G. Hipotesis Penelitian .....	41
H. Sistematika Pembahasan.....	43
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b> .....	<b>45</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Populasi dan Sampel .....	47
D. Identifikasi Variabel .....	50
E. Metode Pengumpulan Data.....	51

F.	Instrumen Penelitian .....	54
G.	Uji Validitas dan Realibilitas.....	57
H.	Teknik Analisis Data .....	64
<b>BAB III GAMBARAN UMUM SMP NEGERI 2 MARGATIGA LAMPUNG TIMUR.....</b>		<b>73</b>
A.	Sejarah Singkat SMP Negeri 2 Margatiga .....	73
B.	Profil Sekolah SMP Negeri 2 Margatiga .....	74
C.	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SMP Negeri 2 Margatiga .....	74
D.	Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Margatiga .....	76
E.	Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Margatiga .....	77
F.	Keadaan Peserta didik SMP Negeri 2 Margatiga.....	78
G.	Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 2 Margatiga	79
H.	Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 2 Margatiga .....	80
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>87</b>
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	87
B.	Uji Prasyarat.....	96
C.	Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	104
D.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	113
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>124</b>
A.	Kesimpulan .....	124
B.	Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>129</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>134</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>178</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian.....	37
Tabel 2. Data Tentang Jumlah Sampel Siswa Kelas VIII SMP.....	49
Tabel 3. Skor Alternatif jawaban.....	53
Tabel 4. Kisi-kisi Khusus Instrumen Variabel Penelitian.....	55
Tabel 5. Uji Validitas validator Ahli.....	58
Tabel 6. Valdilatior instrument penelitian.....	59
Tabel 8. Hasil Validitas Variabel ( $Y_1$ ) Konsentrasi Belajar.....	61
Tabel 9. Hasil uji reliabilitas variabel Bermain Game Online (X).....	61
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Konsentrasi Belajar.....	64
Tabel 11. Sarana adan Prasarana SMP Negeri 2 Margatiga.....	64
Tabel 12. Keadaan Peserta didik SMP Negeri 2 Margatiga.....	77
Tabel 13. Data Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 2 Margatiga.....	78
Tabel 14. Kegiatan Ekstrakurikuler PAI di Sekolah SMP Negeri 2 Margatiga ....	79
Tabel 15. Data hasil uji deskriptif statistik variabel bermain game online (X)....	82
Tabel 16. Kategori bermain game online.....	83
Tabel 17. Kategori tingkat bermain game online.....	84
Tabel 18. Data hasil uji Deskriptif Statistik Variabel Konsentrasi Belajar.....	85
Tabel 19. Kategorisasi konsentrasi belajar.....	86
Tabel 20. Kategori tingkat Konsentrasi Belajar.....	86
Tabel 21. Hasil Uji Deskriptif Statistika Variabel Hasil Belajar PAI.....	88
Tabel 22. KKM SD Negeri 2 Margatiga.....	88
Tabel 23. Kriteria Hasil Belajar PAI.....	89
Tabel 24. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-Smornov.....	91
Tabel 25. Uji Multikolinearitas bermain game online (X) terhadap Konsentrasi belajar ( $Y_1$ ).....	92
Tabel 26. Uji Multikolinearitas variabel bermain game online (X) terhadap Hasil Belajar PAI ( $Y_2$ ).....	93
Tabel 27. Uji Heteroskedastisitas variabel bermain game online (X) terhadap konsentrasi belajar ( $Y_1$ ).....	94
Tabel 28. Hasil Uji Heteriskedastitas variabel bermain game online (X) terhadap Hasil belajar PAI ( $Y_2$ ).....	94
Tabel 29. Hasil uji Autokorelasi variabel bermain game online (X) terhadap konsentrasi belajar ( $Y_1$ ).....	95
Tabel 30. Hasil uji Autokorelasi Durbin's Two Step Method.....	96
Tabel 31. Hasil uji Autokorelasi variabel bermain game online (X) terhadap Hasil belajar PAI ( $Y_2$ ).....	96
Tabel 32. Uji Lienaritas variabel bermain game online (X) terhadap konsentrasi belajar ( $Y_1$ ).....	97
Tabel 33. Uji Linearitas variabel bermain game online (X) terhadap Hasil belajar PAI ( $Y_2$ ).....	104

Tabel 34. Hasil Uji Koefesien Determinan ( $R^2$ ) variabel bermain game online (X) terhadap Konsentrasi Belajar (Y1).....	105
Tabel 35. Hasil Uji F bermain game online (X) terhadap Konsentrasi Belajar (Y1).....	106
Tabel 36. Hasil Uji t bermain game online (X) terhadap Konsentrasi Belajar (Y1).....	100
Tabel 37. Hasil Uji Koefesien Determinan ( $R^2$ ) variabel bermain game online (X) terhadap Hasil belajar PAI (Y <sub>2</sub> ).....	101
Tabel 38. Hasil uji F variabel bermain game online (X) terhadap Hasil belajar PAI (Y <sub>2</sub> ).....	101
Tabel 39. Hasil Uji t variabel bermain game online (X) terhadap Hasil belajar PAI (Y <sub>2</sub> ).....	102
Tabel 40. Uji Multivariate.....	103



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pola Penelitian.....	46
Gambar 2. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Margatiga.....	76
Gambar 3. kategori Jenjang Bermain Game Online .....	90
Gambar 4. Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa .....	93
Gambar 5. Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa .....	96



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	136
Lampiran 3. Lembar Validator Instrumen Oleh Validator Ahli.....	137
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner .....	143
Lampiran 5. Kuesioner sebelum Revisi .....	145
Lampiran 6. Kuesioner Revisi.....	151
Lampiran 7. Kuesioner Setelah Revisi.....	158
Lampiran 8. Data Responden.....	162
Lampiran 9. Laporan Hasil Belajar PAI.....	164
Lampiran 10. Hasil Pengisian Kuesioner.....	166
Lampiran 11. Tabel Perhitungan Deskriptif.....	170
Lampiran 12. Dokumentasi.....	171
Lampiran 13. Tabel Titik Presentasi.....	177



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu yang penting dan harus dipenuhi oleh setiap manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya yang berkualitas dan bermoral. Melalui Pendidikan formal maupun non formal bisa merubah manusia dari segi religius, kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>2</sup> Masa perkembangan usia sekolah peserta didik sangat menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, salah satunya kompetisi dalam permainan. Permainan merupakan suatu tindakan yang mempengaruhi tingkat keasyikan yang dilakukan sesuai dengan kemauan diri sendiri, permainan menjadi salah satu hal yang cukup penting bagi tumbuh kembang pada jiwa anak.<sup>3</sup> Dapat dipahami bahwa permainan adalah salah satu hal yang dapat mendorong serta menjadi bagian yang penting bagi perkembangan jiwa anak. Namun, orang tua juga perlu mengawasi dan mendampingi anak dalam memberikan gambaran nilai positif dan negatif sehingga mereka mampu belajar mengambil keputusan.

Peserta didik merupakan generasi yang ada di masyarakat dan berusaha mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur,

---

<sup>2</sup> Inanna, "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral," *Jekpend: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 1, no. 1, hlm 28.

<sup>3</sup> Ahmadi Abu, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm 106.



jenjang, dan pendidikan.<sup>4</sup> Menurut Sudarwan Danim, peserta didik adalah individu yang memiliki perbedaan potensi dasar baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.<sup>5</sup> Peserta didik yang memiliki potensi berkualitas tentu akan lebih mampu dalam berkonsentrasi dan membangun kehidupan yang berkualitas dan lebih baik. Sementara peserta didik yang memiliki potensi kurang berkualitas akan merasa sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang bisa menghasilkan hasil belajar yang kurang.

Zaman milenial (4.0) saat ini perkembangannya meliputi teknologi dan komunikasi, sangatlah besar dan semakin canggih. Perkembangan keduanya menjadi satu sehingga membentuk cabang ilmu baru yang saat ini kita kenal dengan internet.<sup>6</sup> Di internet banyak sekali aktivitas yang dilakukan salah satunya permainan *game online* yang saat ini sangat populer khususnya di kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sekalipun sangat menyukai *game online*.

*Game online* merupakan permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses atau dimainkan oleh banyak orang tidak hanya bermain dengan sekelilingnya namun dapat juga bermain dengan pemain lain yang berbeda lokasi meskipun dalam waktu bersamaan melalui jaringan internet.<sup>7</sup> Penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Sejak

---

<sup>4</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas* (Bandung: Permana, 2006).

<sup>5</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010).

<sup>6</sup> Rika Agustina Amanda, "Pengaruh Game Online Terhadap Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda," *Dunia Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman* 4, no. 3 (2016). hlm 291.

<sup>7</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm 47.

kemunculannya, *game online* menjadi sangat populer dan mudah diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti personal computer (PC), game console (alat khusus untuk bermain game) dan ponsel pintar. Saat ini *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fornite*, *Dota 2* dan *PUBG* adalah salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas budaya, usia dan gender.<sup>8</sup> Jadi pada dasarnya *game online* dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu jenis permainan seperti gambar-gambar yang menarik yang tidak hanya ditonton saja, namun pemain juga dapat ikut berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersamaan dengan pemain lainnya, bahkan di dalam *game online* para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berpengaruh untuk menentukan kalah atau menang dalam permainan.

*Game online* sangat berpengaruh terhadap pemainnya sehingga betah berlama-lama berhadapan dengan handphone, laptop dan komputer. Daya tarik yang begitu menghibur membuat para pemainnya menjadi lupa akan hal lain yang ada di lingkungannya. Perilaku anak-anak dan remaja yang bermain *game online* saat ini telah menimbulkan kekhawatiran dari orang tua dan guru yang beranggapan demikian kebiasaan bermain *game online* ini berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka dan perilaku sosial.<sup>9</sup> Idealnya, seorang peserta didik lebih peduli sekolah daripada bermain *game online* sehingga peserta didik memiliki sikap positif

---

<sup>8</sup> Hamid Ashraf, Fateme Ghanei Motlagh, and Maryam Salami, "The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-Intermediate) EFL Learners," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98 (2014): 286–91, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>.

<sup>9</sup> Rizqon H Syah, "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran," *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7, no. 5 (2020), <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>. hlm 398.

terhadap sekolahnya. Namun kenyataannya masih banyak pelajar yang lebih mementingkan bermain *game online* dibandingkan belajar.<sup>10</sup> Kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan akan dapat mempengaruhi konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Konsentrasi belajar adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara mengesampingkan hal-hal yang tidak berhubungan. Siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika proses belajar mengajar.<sup>11</sup> Konsentrasi belajar termasuk suatu yang sangat mempengaruhi suasana dan kondisi belajar peserta didik. Hal ini, karena dalam belajar perlu adanya dorongan atau usaha yang dilakukan oleh individu untuk melaksanakan dan mengikuti rangkaian proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>12</sup> Namun, kenyataan meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik tidaklah mudah dan membutuhkan proses, karena permasalahan yang dialami oleh setiap peserta didik banyak macamnya. Masalah kurangnya konsentrasi belajar dan hasil belajar yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 2 Margatiga ditandai dengan sikap

---

<sup>10</sup> Inong Sri Rahayu et al., "Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children on COVID-19 Pandemic," *Linguistics and Culture Review* 5, no. 1 (2021): 384–96, <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650>. hlm 392.

<sup>11</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

<sup>12</sup> Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).

maupun perilaku siswa yang malas membaca, belajar, tidak memperhatikan saat guru menjelaskanm jarang mengerjakan tugas, kurang berkonsentrasi saat pembelajaran, ramai, dan nilai ulangan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Agama Islam sendiri memandang permainan sebagai hal yang dapat menjerumuskan kedalam kelalaian. Dalam Q.S Al-Maidah ayat 91, Allah Swt, berfirman:

نُذَكِّرُ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Terjemahan: “Sesungguhnya setan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kalian lantaran (meminum) khamr dan berjudi itu, dan menghalang-halangi kalian dari mengingat Allah dan salat; maka berhentilah kalian (dari mengerjakan pekerjaan itu)” (Al-Maidah: 91).<sup>13</sup>

Ibnu Katsir menafsirkan ayat ini sebagai ayat yang mengandung ancaman dan peringatan. Allah Swt, berfirman melarang hamba-hamba-Nya yang beriman meminum khamr dan berjudi. Telah disebutkan dalam sebuah riwayat dari Amirul Mu'minin Ali ibnu Abu Talib r.a., bahwa ia pernah mengatakan catur itu termasuk judi. Begitu pula menurut apa yang diriwayatkan oleh Ibnu Abu Hatim, dari ayahnya, dari Isa ibnu Marhum, dari Hatim, dari Ja'far ibnu Muhammad, dari ayahnya, dari Ali r.a.<sup>14</sup>

Pada aspek yang lain, terkait hukum bermain catur, para ulama bersepakat pada satu hal, dan berbeda dalam hal lain. Para ulama sepakat akan keharaman

<sup>13</sup> Al-Hikmah, *Al'Qur'an Dan Terjemahnya*.

<sup>14</sup> “No Title<http://www.Ibnukatsironline.Com/2015/05/Tafsir-Surat-Al-Maidah-Ayat-90-93.Html>,” n.d.

permainan catur yang mengandung unsur judi, atau dapat membawa kepada hal yang diharamkan, seperti meninggalkan shalat atau melakukan kebohongan. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa pada dasarnya permainan merupakan hal yang mubah atau boleh. Hal ini dibolehkan selama tidak membawa kepada hal-hal yang meninggalkan atau melalaikan syariat agama seperti meninggalkan shalat atau melakukan kebohongan. Dalam konteks pendidikan, maka permainan dapat diposisikan sebagai hal yang dibolehkan selama tidak mempengaruhi dan mengganggu kewajiban seorang siswa.

Semakin banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan mempengaruhi perilaku anak-anak. Anak-anak yang suka bermain game terlalu lama akan beresiko menjadi hiperaktif 2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak suka bermain *game online*, mereka akan cenderung tidak memperhatikan guru saat mengajar di sekolah karena pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, dan tidak belajar untuk persiapan ulangan harian, serta buyarnya konsentrasi anak sehingga nilai-nilai sekolah mereka menurun.<sup>15</sup> Perubahan perilaku pada siswa yang mempunyai kebiasaan bermain *game online* mungkin tidak dirasakan oleh dirinya sendiri, namun bisa dirasakan oleh orang dilingkungan mereka khususnya bagi orang tua dan guru yang berada disekolah karena melihat konsentrasi dan hasil belajar mereka yang menurun. Permainan *game online* juga banyak dimainkan oleh remaja perempuan tidak hanya para remaja laki-laki.

---

<sup>15</sup> Ibid, hlm 40.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 12 oktober 2023 dengan guru mata pelajaran PAI yaitu Bapak Fatkhul Amin di SMP Negeri 2 Margatiga, menurut tanggapan beliau *game online* merupakan permainan yang memang seru namun saat dimainkan terlalu lama akan banyak menyita waktu, bahkan sulit untuk membagi waktu terkhusus waktu belajar disekolah, hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung masih ada diantara mereka yang konsentrasinya kurang maksimal, dan kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan. Dapat dilihat juga dari hasil belajar siswa VIII pada mata pelajaran PAI semester ganjil tahun 2023/2024 dapat dikatakan beberapa siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan.<sup>16</sup>

Peneliti mewawancarai guru bimbingan konseling yaitu Bapak Ari mengenai peraturan apakah boleh siswa membawa gadget ke sekolah, beliau menjawab bahwasanya menurut peraturan sekolah di SMP Negeri 2 Margatiga siswa tidak diperbolehkan dalam membawa gadget dengan memberikan funishmen berupa menyita gadget sampai satu semester, beliau juga menjelaskan OSIS rutin merazia gadget siswa setiap beberapa minggu sekali dengan waktu yang tidak bisa ditentukan dan hasilnya banyak siswa yang terjaring razia gadget.<sup>17</sup> Banyak dari siswa yang membawa gadget untuk bermain *game online* bersama. Pelanggaran mengenai membawa gadget ke sekolah juga nampaknya didukung dari kurangnya kesadaran dilingkungan sekolah dan orang tua siswa terutama penjaga kantin,

---

<sup>16</sup> Fathul Amin, "Hasil Wawancara Dengan Guru PAI Kelas VIII SMP N2 Margatiga" (2023).

<sup>17</sup> Ari, "Hasil Wawancara Bersama Dengan Guru BK Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga."(2023).

karena banyak dari siswa yang masih melanggar membawa gadget kesekolah dengan menitipkan di kantin sekolah dan mengambilnya untuk bersembunyi-sembunyi bermain *game online* bersama teman-temannya.

Menurut salah satu siswa kelas VIII berinisial FNW mengatakan bahwa saat jam istirahat ia dan teman-temannya sering bermain *game online* secara diam-diam walaupun waktu memainkannya terbatas, namun saat pulang ke rumah ia pun masih melanjutkan untuk bermain *game online* dengan alasan sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa bosan.<sup>18</sup>

Siswa berinisial RN mengatakan bahwa bermain *game online* adalah permainan yang menyenangkan bahkan lebih seru jika dimainkan bersama-sama, ia mengaku jika bermain game membutuhkan fokus untuk menyelesaikannya. Namun, ia memainkan game hanya ketika dirumah saja karena ketika memainkan disekolah meskipun jam istirahat akan membutuhkan waktu lebih, terlebih ia termasuk salah satu siswa yang taat pada peraturan untuk tidak membawa gadget kesekolah.<sup>19</sup>

Banyak upaya yang dilakukan siswa ketika memainkan *game online* tanpa mengganggu konsentrasi dan hasil belajar. Namun, kita ketahui bahwa *game online* yang dimainkan diluar jam pembelajaran membutuhkan waktu yang sangat banyak, tetapi di sisi lain pembelajaran dikelas membutuhkan konsentrasi penuh.

---

<sup>18</sup> Farhan Nawwar Waksita, "Hasil Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga." (2023).

<sup>19</sup> Rizky Nurmansyah, "Hasil Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga." (2023)

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, Guru BK, dan beberapa siswa yang gemar bermain *game online* tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan alasan bahwa banyak siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga yang gemar bermain *game online* dan terdapat beberapa dari siswa-siswi yang kurang konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apalagi mata pelajaran PAI sangatlah penting bagi siswa-siswi dikarenakan dapat membimbing dalam mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat di sajikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah Pengaruh signifikan Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur?
2. Adakah Pengaruh signifikan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur?
3. Seberapa besar Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur?



### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.
3. Untuk mengetahui seberapa besar Bermain *Game Online* berpengaruh Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Pada Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan oleh peneliti dapat bermanfaat untuk bidang Pendidikan. Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini diantaranya, yaitu:

1. Bersifat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan berharga bagi dunia pendidikan terhadap kajian dari pengaruh bermain *game online* bagi siswa dan guru. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian dapat memberi kontribusi bagi para peneliti lainnya dalam melaksanakan penelitian atau menindaklanjuti penelitian serupa secara mendalam, intensif dan konklusif.

## 2. Bersifat Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pemikiran bagi pihak sekolah untuk dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* sehingga siswa tersebut dapat konsentrasi belajar dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan guna menciptakan generasi yang berprestasi serta berkemajuan.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan bahan evaluasi serta memberikan bimbingan dan masukan untuk mengembangkan keterampilan guru dalam upaya meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang kecanduan bermain *game online*
- c. Bagi siswa, untuk mempermudah dalam mendapatkan bahan Pustaka dalam menunjang kegiatan literasi maupun pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, yaitu dapat menambah wawasan tentang penelitian serta memberikan kontribusi dalam dunia Pendidikan.

## E. Kajian Penelitian yang Relevan

Tinjauan Pustaka memuat dan mengkaji hasil penelitian yang relevan. Tinjauan Pustaka berguna untuk memberikan pandangan gambaran penulis. Berdasarkan penelusuran penelitian sebelumnya, penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian dalam bentuk jurnal yang telah membahas tema yang sama, yaitu pembahasan mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa. Namun itu tidak menyurutkan niat penulis untuk tetap membahas lebih lanjut tentang tema tersebut, karena sudut pandang yang diteliti oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti semakin tergugah dan

tertarik untuk meneliti lebih lanjut lagi tentang tema tersebut. Adapun hasil penelitian/jurnal yang dimaksud mempunyai tema yang sama yaitu:

Penelitian yang ditulis oleh Syazira Nira Sandya dan Ayunda Ramadhani yang di publish pada tahun 2021 pada jurnal Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, dengan judul Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa.<sup>20</sup> Penelitian ini relevan dengan kerangka berpikir yang telah dikemukakan pada penelitian tersebut dan juga berdasarkan dengan teori-teori yang mendukung penelitian ini.

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan 2 alat pengukuran instrumen yaitu skala prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online*. Hasil uji analisis Regresi Model Bertahap yang digunakan peneliti, didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik dengan nilai  $\beta = 0.529$ ;  $t_{hitung} = 5.504 > t_{tabel} = 1.363$  dan  $p < 0.000$ . Dapat dipahami bahwa intensitas bermain *game online* pada mahasiswa mempengaruhi mereka dalam melakukan prokrastinasi akademik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menemukan persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mencari pengaruh dari bermain *game online*. Perbedaan penelitian yang dilakukan terhadap penelitian Syazira dan Ayunda pada penggunaan variabel. Syazira menggunakan 2 variabel yaitu variabel intensitas bermain *game online* sebagai variabel X dan prokrastinasi akademik sebagai

---

<sup>20</sup> Syazira Nira Sandya and Ayunda Ramadhani, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (2021): 202, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>. hlm 208.

variable Y, sedangkan peneliti menggunakan 3 variable yaitu bermain *game online* (X), Konsentrasi belajar ( $Y_1$ ), dan Hasil Belajar ( $Y_2$ ).

Penelitian yang ditulis oleh Iqbal Ramadhan, Indah Nursupriana dan Hendri Raharjo yang di publish pada tahun 2020 pada jurnal *Al Khawirzmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, dengan judul Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa, hasil penelitian didapatkan  $t_{hitung}$  adalah -0,807, dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $N - 2 = 30$  dengan pengujian signifikansi 5% ( $=t_{in v (0,05;30)}$ ) maka diperoleh = 2,042. Karena  $t_{tabel} > t_{hitung}$  ( $2,042 > -0,807$ ) sehingga ini menunjukkan  $H_0$  diterima, artinya bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian diatas peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Angket disebarkan menjadi tiga bagian yaitu bagian pertama karakteristik siswa, bagian kedua mengukur tingkat kecanduan bermain *game online* dan ketiga adalah nilai rapor matematika siswa. Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan variabel Y, dimana peneliti pada penelitian ini mencari pengaruh dari konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang ditulis oleh Achmad Bagus Baskoro, Riris Setyo Sundari, dan Henry Januar Saputra yang di publish pada tahun 2022 pada jurnal *Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, dengan judul Pengaruh Durasi Bermain

---

<sup>21</sup> Iqbal Ramadhan, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 4, no. 2 (2020): 153, <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>. hlm 167.

*Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 di SD 1 Sidang Kabupaten Kudus, hasil penelitian ini menunjukkan hasil nilai koefisien korelasi sebesar -0,902 artinya jika dilihat tingkat pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar sangat kuat. Tanda negative (-) menandakan arah hubungan atau pengaruh yang berkebalikan, artinya semakin tinggi durasi bermain *game online* siswa maka minat belajarnya semakin rendah. Besarnya pengaruh yang diberikan berdasarkan uji determinasi yaitu durasi bermain *game online* berpengaruh 1,3% terhadap minat belajar, sisanya 18,7% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Signifikansi dan hipotesis di uji menggunakan uji z dengan hasil z hitung  $3,83 > z$  tabel 2,96 maka hipotesis alternatif  $H_a$  diterima. Jadi ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara durasi bermain game terhadap minat belajar.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian di atas peneliti menemukan persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mencari pengaruh dari bermain *game online*. Perbedaan dari penelitian ini adalah variable yang dipengaruhi atau varibael Y dan jumlah variabel.

Penelitian yang di tulis oleh Niken Sylvia Clara Siagian, Minar T. Lumbang tobing, dan Esti Marlina Sirait yang di publish pada tahun 2022 pada Jurnal Pendidikan dan Konseling dengan judul Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar, metode penelitian ini adalah kuantitatif jenis survey menggunakan teknik wawancara, angket atau observasi langsung terhadap objek yang diteliti. Populasi dan sampel adalah siswa kelas VI SD pematangsiantar, menggunakan Teknik sampel yang digunakan

---

<sup>22</sup> Ramadhan.

*sampling purposive*. Hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dengan hasil belajar siswa di SD 121308 Pematangsiantar. Hasil didapat dari nilai  $t_{hitung} -11,184 > t_{tabel} 2,045$ , sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada bermain *game online* terhadap hasil belajar. Hasil pengujian terdapat data bahwa bermain *game online* dengan hasil belajar memiliki pengaruh hubungan yang signifikan. Serta, pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang sangat tinggi. Hal tersebut dibuktikan dari nilai  $r_{xy} -0,91$  dan tabel interpretasi nilai  $r$ , korelasi  $r_{xy} -0,91$  terletak pada rentang nilai  $0,80-1,00$  <sup>23</sup>.

Penelitian yang ditulis oleh Syah Raihan Mullatifa, Akmal Sutja, dan Fellicia Ayu Sekonda yang di publish pada jurnal *Journal on Education* dengan judul Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi, penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner di SMK Revany Indra Kota Jambi dengan sampel sebanyak 50 siswa dengan intensitas bermain *game online* responden berada pada tingkatan tinggi dengan presentase sebesar 70,84% yang mencakup indikator lama waktu mengakses, kondisi psikologis dan tujuan bermain game dengan presentasi tertinggi pada tujuan bermain sebesar 71,5% dan presentasi terendah pada indikator lama waktu mengakses dengan presentasi sebesar 69,85%. Artinya intensitas bermain *game online* siswa harus diperhatikan lagi agar tingkatan dalam bermain

---

<sup>23</sup> Esti Marlina Sirait Niken Sylvia Clara Siagian, Minar T. Lumbantobing, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 30–40, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8113/6108>. hlm 38.

bisa segera diatasi. Pada presentasi konsentrasi belajar pada tingkatan sedang persentase sebesar 58,75% yang mencakup indikator memuaskan, perubahan tingkah laku dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan presentase tertinggi pada indikator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran sebesar 63,38% dan persentase terendah pada indikator konsentrasi belajar dengan persentase sebesar 54,83%.

Berdasarkan hasil penelitian intensitas bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Revany Indra Kota Jambi memiliki kategori rendah tapi pasti pada rentang 0,05-0,16. Berdasarkan R square pada R tabel menunjukkan koefisien determinasi sebesar 0,101% atau 10,1%, maka penelitian ini menunjukkan pengaruh variabel intensitas bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa sebesar 10,1% dan 89,9% dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>24</sup>

Penelitian yang ditulis oleh Arif Syahputra Sinaga dan Wirdati yang di publish tahun 2022 pada jurnal An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam dengan judul Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar di SMP Negeri 25 Padang. Hasil pengujian hipotesis bermain *game online* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 25 Padang menunjukkan bahwa dari  $t_{hitung}$  sebesar -5,189 dan  $t_{tabel}$  -1,666 dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Nilai signifikan

---

<sup>24</sup> Syah Raihan Mullatifa, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi" 06, no. 01 (2023): 4957–66.

motivasi adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  = diterima dan  $H_0$  = ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar di SMP Negeri 25 Padang.<sup>25</sup>

Penelitian yang ditulis oleh Inong Sri Rahayu, Indra Karana, Muhammad Agus H, Dyah Handayani D., dan Elihami yang di publish tahun 2021 pada jurnal *Linguistics and Culture* dengan judul *The Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children on Covid-19 Pandemic*, penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada anak usia sekolah selama pandemic Covid-19, dengan populasi seluruh anak sekolah usia 6-18 tahun dengan sampel 57 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* sebesar 70,2%. Motivasi belajar pada masa pandemi berada pada kategori 59,6%. Nilai  $p = 0,001 + 0,05$  dengan nilai OR 0,103, hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak pada pandemi Covid-19<sup>26</sup>.

Dari uraian kajian yang relevan di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penelitian mengenai pengaruh *game online* bukanlah suatu hal yang baru, namun dari beberapa penelitian yang dipaparkan, objeknya masih

---

<sup>25</sup> Sinaga Saputra Arif, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2002): 692–700.

<sup>26</sup> Rahayu et al., "Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children on COVID-19 Pandemic."



seputaran di sekolah melalui pembelajaran PAI disekolah. Adanya perbedaan dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan, perbedaan tersebut diantaranya peneliti akan meneliti adakah pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga. Penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu 1 variabel bermain game online (X) dan 2 variabel Konsentrasi belajar ( $Y_1$ ) dan Hasil Belajar siswa ( $Y_2$ ), dilakukan karena belum pernah ada penelitian yang sama sebelumnya di sekolah SMP Negeri 2 Margatiga. Harapannya penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi masalah konsentrasi dan hasil belajar PAI yang disebabkan karena pengaruh bermain *game online*.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Bermain *Game Online***

#### **a. Pengertian Bermain *Game Online***

*Game online* dapat diartikan sebagai program permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan melalui jaringan *online*. *Game online* bukan hanya permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya untuk memperoleh poin tinggi dan rendah agar mendapatkan predikat sebagai pemenang.

“*Game online* juga sering diartikan sebagai permainan yang dapat melatih *kelincahan intelektual* pada seseorang dalam mengambil keputusan dalam aksi permainan dengan mencapai target-target tertentu”.<sup>27</sup>

*Game online* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk berhubungan dengan para pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang bersamaan. *Game online* juga merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.<sup>28</sup>

Berdasarkan pengertian *game online* tersebut, maka dapat disimpulkan yang dimaksud game online menunjuk pada salah satu jenis permainan yang hanya dapat diakses melalui jaringan online, game online juga merupakan seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan, dikendalikan sesuai dengan kehendak pemainnya.

#### **b. Dampak Bermain *Game Online***

Game bukan hanya menjadi sebuah hiburan yang banyak dinikmati oleh berbagai kalangan. Munculnya *game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang positif dan negatif

---

<sup>27</sup> M Fahrul Alam, *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm 25.

<sup>28</sup> Jenab Ramadhani and Adeng Hudaya, “Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi,” *Research and Development Journal of Education* 2, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>. hlm 45.

menurut penggunanya. Adapun beberapa dampak negative dan positif bermain *game online* bagi pelajar, dampak positif bermain *game online* bagi pelajar adalah:<sup>29</sup>

- 1) Pemecahan masalah dan logika.
- 2) Perhatian dan motivasi yang lebih
- 3) Kordinasi tangan, mata, motorik dan kemampuan spesial.
- 4) Membuat Analisa dan keputusan yang cepat secara mendalam.

Bermain *game online* sering kali mendapatkan stigma negatif, namun penting untuk melihat bahwa ada juga berbagai manfaat positif yang dapat diperoleh oleh pelajar dari aktivitas ini. Pertama, bermain *game online* dapat membantu dalam pemecahan masalah dan logika. Banyak *game* yang dirancang dengan teka-teki kompleks dan tantangan yang membutuhkan pemikiran kritis untuk menyelesaikannya. Dalam prosesnya, pelajar belajar untuk berpikir secara strategis, mengidentifikasi solusi yang mungkin, dan menerapkan logika untuk mencapai tujuan tertentu. Keterampilan ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari maupun akademik, di mana kemampuan untuk memecahkan masalah secara efektif sangat dihargai. Kedua, *game online* juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi. Banyak *game* yang memerlukan fokus yang tinggi dan perhatian terhadap detail kecil untuk berhasil. Siswa yang bermain *game* secara teratur mungkin menunjukkan peningkatan kemampuan untuk memperhatikan tugas

---

<sup>29</sup> Andri Arif Kustiawan and Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019).

mereka dan bertahan dengan tugas yang mungkin membosankan atau sulit, karena mereka sudah terbiasa dengan tantangan serupa dalam game. Selain itu, keberhasilan dalam game sering kali memberikan rasa pencapaian dan motivasi yang dapat memacu mereka untuk mencapai tujuan lain di luar dunia game. Ketiga, bermain game online dapat memperbaiki koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial. Banyak game, terutama game aksi, memerlukan gerakan tangan yang cepat dan akurat serta pengamatan visual yang tajam. Ini membantu dalam mengembangkan koordinasi tangan dan mata serta kemampuan motorik halus. Selain itu, game yang melibatkan navigasi dalam ruang virtual dapat meningkatkan kemampuan spasial pelajar, membantu mereka dalam memahami dan memvisualisasikan hubungan antara objek di ruang fisik. Keempat, game online juga mengajarkan pelajar untuk membuat analisis dan keputusan yang cepat secara mendalam. Banyak situasi dalam game yang memerlukan pemain untuk membuat keputusan cepat dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan kemungkinan. Pelajar belajar untuk menilai situasi dengan cepat, mempertimbangkan konsekuensi dari berbagai pilihan, dan membuat keputusan yang paling efektif. Keterampilan ini sangat berharga dalam situasi kehidupan nyata di mana pengambilan keputusan yang cepat dan tepat sangat penting.

Dengan demikian, meskipun ada kekhawatiran mengenai dampak negatif game online, kita juga harus mengakui bahwa ada banyak

manfaat positif yang dapat diperoleh. Seperti halnya aktivitas lainnya, kunci utamanya adalah moderasi dan keseimbangan, serta bimbingan yang tepat untuk memastikan bahwa pelajar dapat memanfaatkan manfaat tersebut secara optimal tanpa mengabaikan aspek penting lainnya dalam kehidupan mereka.

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah :

- 1) Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku.
- 2) Terlalu banyak bermain *game online* membuat anak terisolasi dari sosial.
- 3) Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral.
- 4) Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- 5) Prestasi akademik yang menurun.
- 6) Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak<sup>30</sup>.

Dari pengertian di atas mengenai dampak negatif bermain game online dapat dipahami bahwa dampak negatif yang cukup signifikan dari game online terhadap pelajar. Dampak ini tidak hanya terlihat pada aspek akademis, tetapi juga pada aspek sosial dan psikologis. Pertama, game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan

---

<sup>30</sup> Andri Arif Kustiawan and Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019), hlm 28-32.

cenderung memicu anak-anak untuk mengembangkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif. Ketika anak-anak terpapar terus-menerus pada adegan kekerasan dalam game, mereka bisa mulai melihat kekerasan sebagai cara yang wajar untuk menyelesaikan konflik, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi interaksi mereka di dunia nyata. Kedua, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat membuat anak-anak terisolasi dari lingkungan sosial mereka. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar sering kali mengabaikan kegiatan sosial yang sehat seperti bermain dengan teman-teman, berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, atau menghabiskan waktu berkualitas dengan keluarga. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka yang sangat penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Ketiga, beberapa game online mengandung nilai-nilai yang tidak bermoral, seperti kekerasan, kebencian, dan diskriminasi. Anak-anak yang masih dalam tahap pembentukan nilai dan moral bisa terpengaruh oleh konten ini, dan tanpa bimbingan yang tepat, mereka bisa mengadopsi nilai-nilai yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang positif. Keempat, game juga dapat membingungkan antara realitas dan fantasi. Anak-anak yang terlalu sering bermain game mungkin mengalami kesulitan membedakan antara apa yang nyata dan apa yang hanya ada di dunia virtual. Ini bisa menyebabkan mereka mengembangkan pandangan yang tidak realistis tentang dunia di sekitar

mereka dan perilaku yang tidak sesuai dengan kenyataan. Kelima, prestasi akademik anak-anak dapat menurun akibat terlalu banyak bermain game online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas sekolah, atau beristirahat sering kali terpakai untuk bermain game, sehingga mengganggu jadwal belajar mereka dan mengurangi waktu yang diperlukan untuk memahami materi pelajaran. Terakhir, dari segi kesehatan, game online dapat memiliki efek yang merugikan. Anak-anak yang duduk dalam waktu lama di depan komputer atau perangkat mobile sering kali mengalami masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik, dan masalah postur tubuh. Selain itu, kurang tidur juga menjadi masalah umum karena anak-anak sering kali bermain game hingga larut malam.

Sebagai orang yang peduli terhadap perkembangan peserta didik, saya merasa penting untuk menyadari dampak-dampak negatif ini. Kita perlu membimbing dan mengawasi anak-anak dalam penggunaan game online, memastikan bahwa mereka mendapatkan keseimbangan yang sehat antara dunia virtual dan dunia nyata. Mari bersama-sama menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif mereka baik secara akademis, sosial, maupun psikologis.

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain *Game Online*

Sebagian orang yang bermain *game online* hanya mendapatkan rileks setelah melalui hari-hari yang padat dan melelahkan, namun ada juga yang memainkan game terus-menerus karena menjadi adiksi, mereka bermain tanpa memperlihatkan waktu bahkan mengabaikan hal-hal yang lebih penting misalnya istirahat, belajar, makan atau pekerjaan.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan *game online* menarik untuk dimainkan adalah sebagai berikut:

- 1) Gamenya variatif
- 2) Tertarik pada hal baru
- 3) Seru
- 4) Sebagai pelarian
- 5) Unsur kepahlawanan<sup>31</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *game online* merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian lelah dengan buku-buku pelajaran. Selain itu, ketertarikan terhadap teknologi juga menjadi alasan mereka memilih *game online* sebagai media bermain.

---

<sup>31</sup> Ibid, 23-25.



Adapun faktor internal dan eksternal kecanduan bermain *game online*, antara lain:

- 1) Faktor internal
  - a) Mempunyai ambisi yang kuat dari dalam diri mereka untuk mendapatkan nilai atau skor yang tinggi ketika bermain *game online*.
  - b) Timbulnya rasa jenuh yang mendalam ketika di rumah atau sekolah.
  - c) Tidak bisa mengatur waktu untuk menuntaskan aktivitas yang lebih penting menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- 2) Faktor eksternal
  - a) Kondisi lingkungan sekitar yang tidak bisa dikontrol karena banyak diantaranya yang bermain *game online*.
  - b) Kurangnya hubungan social, mereka lebih memilih asik bermain *game online*.
  - c) Adanya keinginan yang tinggi dari orang tua terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai macam aktivitas <sup>32</sup>.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa banyak faktor yang ditimbulkan dari bermain *game online*, salah satunya yaitu pemain *game online* tidak akan pernah berhenti bermain *game online* sebelum si pemain merasa puas dan bisa menyelesaikan sampai tuntas.

Seorang yang kecanduan *game online* pasti akan menomor satukan game dari pada beribadah, sehingga seseorang tersebut berada jauh dari sisi Allah SWT.

---

<sup>32</sup> Ibid, hlm 21.

Dijelaskan bahwa disisi Allah lebih baik dari permainan dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Artinya:

“Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “apa yang disisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-naiknya pemberi rezeki” (QS. Al- Jumuah ayat 11) <sup>33</sup>.

Berdasarkan QS. Al-Jumuah ayat 11 di atas dapat dikatakan bahwa apa yang taat kepada Allah SWT dan Rasul-Nya lebih baik dari pada permainan, dan perdagangan yang dicari dan disukai oleh manusia.

## 2. Konsentrasi Belajar

### a. Hakikat Konsentrasi

Menurut asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata benda, *concentration* artinya pemusatan. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara mengesampingkan hal-hal yang tidak berhubungan. Siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika proses belajar mengajar.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Al-Hikmah, *Al'Qur'an Dan Terjemahnya* .

<sup>34</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

Konsentrasi (perhatian memusat) yakni memusatkan pikiran, perasaan, dan kemauan pada satu objek.<sup>35</sup> Konsentrasi dimaksudkan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar.<sup>36</sup> Konsentrasi (pemusatan perhatian) maksudnya, perhatian seseorang yang hanya ditunjukkan pada satu objek, dengan sifat agak tetap, kukuh, kuat, dan tidak mudah memindahkan perhatiannya pada objek lain.<sup>37</sup> Menurut Ibrahim Elfiky konsentrasi adalah pemfokusan terhadap suatu objek di mana kita mampu menyelaraskan antara kekuatan antara kekuatan hati dan pikiran.<sup>38</sup> Dalam belajar diperlukan pemusatan perhatian (konsentrasi). Tanpa konsentrasi kegiatan belajar akan menghasilkan Kesia-siaan. Ketidakmampuan seseorang berkonsentrasi dalam belajar disebabkan buyarnya perhatian terhadap suatu objek. Hal inilah yang tidak diinginkan oleh siapapun yang sedang belajar.

Sedangkan konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa memperhatikan guru, mendengarkan, melihat dan memusatkan pikiran terhadap apa yang disampaikan guru dan merespon stimulus yang diberikan guru dalam menyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Untuk memperkuat pada pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar, dan menghitung waktu belajar selingan istirahat.

Disamping itu dengan adanya fokus perhatian atau konsentrasi, maka:

---

<sup>35</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

<sup>36</sup> Sardiman A.M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

<sup>37</sup> Romlah, *Psikologi Pendidikan* (Malang: UMM pres, 2010).

<sup>38</sup> Agus Wibowo and Hamirin, *Menjadi Guru Berkarakter* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).

- 1) Akan membangkitkan peserta didik untuk menaruh perhatian dalam pengajaran dan menimbulkan daya konsentrasi itu sendiri.
- 2) Dapat mengorganisasikan bahan pelajaran yang menjadi suatu problem yang mendorong peserta didik selalu aktif dalam hal mengamati, menyelidiki, memecahkan, dan menentukan jalan penyelesaiannya sekaligus bertanggung jawab atas tugas yang diserahkan kepadanya.
- 3) Dapat memberikan struktur bahan pelajaran sehingga merupakan totalitas yang bermakna bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk menghadapi lingkungan tempat ia hidup<sup>39</sup>.

#### **b. Ciri-ciri konsentrasi belajar**

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

- 1) 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:
  - a) Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila ditemukan.
  - b) Komprehensif dalam penafsiran informasi.
  - c) Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.
  - d) Mampu mengadakan analisis dan sistematis pengetahuan yang diperoleh.

---

<sup>39</sup> Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

- 2) Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
  - a) Adanya penerimaan, yaitu tingkah perhatian tertentu.
  - b) Respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan
  - c) Mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- 3) Perilaku psikomotorik. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui;
  - a) Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru.
  - b) Komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- 4) Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.<sup>40</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>40</sup> Diana Aprilia, K Suranata, and Ketut Darsana, "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2014): 2–3.

### c. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar

Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa menurut Slameto di antaranya:

- 1) Kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
- 2) Perasaan gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci dan dendam.
- 3) Suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan.
- 4) Kondisi Kesehatan jasmani.
- 5) Kebosanan terhadap pelajaran atau sekolah <sup>41</sup>.

Menurut Toni Nase konsentrasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti:

#### 1) Lingkungan

Lingkungan dapat mempengaruhi kemampuan dalam berkonsentrasi, kita akan dapat memaksimalkan kemampuan konsentrasi. Jika kita dapat mengetahui faktor apa saja yang berpengaruh terhadap konsentrasi, kita mampu menggunakan kemampuan kita pada saat dan suasana yang tepat. Faktor lingkungan yang mempengaruhi konsentrasi belajar adalah suara, pencahayaan, temperatur, dan desain belajar.

---

<sup>41</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

## 2) Modalitas belajar

Modalitas belajar yang menentukan siswa dapat memproses setiap informasi yang diterima. Konsentrasi dalam belajar dan kreativitas guru dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran di kelas akan meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya meningkat.

## 3) Pergaulan

Pergaulan juga dapat mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran. Perilaku dan pergaulan mereka, dapat mempengaruhi konsentrasi belajar yang dipengaruhi juga oleh beberapa faktor, seperti faktor teknologi yang berkembang saat ini contohnya televisi, internet, dll hal ini sangat berpengaruh pada sikap dan perilaku siswa.

## 4) Psikologi

Faktor psikologi juga dapat mempengaruhi bagaimana sikap dan perilaku siswa dalam berkonsentrasi, misalnya karena adanya masalah dalam lingkungan sekitar dan keluarga. Hal ini tentunya akan mempengaruhi keadaan psikologi siswa, karena siswa akan kehilangan semangat dan motivasi belajar mereka, tentunya akan berpengaruh juga terhadap tingkat konsentrasi siswa yang semakin menurun.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Luh Putu et al., "Dengan Teknik Meditasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Kelas X Titl 3 Smk Negeri 3 Singajara," no. 1 (2014).

Berdasarkan paparan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa adalah adanya faktor dari internal siswa dan eksternal.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Suatu kegiatan (fisik maupun psikis) sebagai upaya memperoleh pengetahuan merupakan kegiatan belajar. Belajar memberikan pengalaman berharga kepada individu untuk memahami hal-hal yang belum dipahami. Belajar bertujuan untuk merubah diri. Perubahan sebagai akibat pengalaman meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serangkaian kegiatan jiwa raga guna mendapatkan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik disebut sebagai hasil belajar.<sup>43</sup>

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>44</sup> Hasil belajar menitikberatkan pada hal yang didapatkan setelah proses belajar serta perubahan yang terjadi pada individu atau siswa. Maka dapat didefinisikan pula bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh peserta didik atau seseorang yang telah melewati kegiatan belajar, sedangkan pada hakikatnya adalah usaha sadar

---

<sup>43</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm 13.

<sup>44</sup> Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm 80.



yang dilakukan seseorang untuk memenuhi. Setiap kegiatan pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar berupa perubahan-perubahan perilaku, yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan kedalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotik.<sup>45</sup>

Sumber lain mengatakan bahwa hasil belajar diartikan apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>46</sup> Menurut peneliti hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang berlangsung pada diri siswa yang digambarkan pada ciri-ciri tertentu sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dan dinilai setelah siswa melakukan proses belajar. Pengukuran hasil belajar siswa mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi afektifitas belajar siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini spesifik kepada ranah kognitifnya, yaitu terbatas pada nilai pengetahuan akademik. Hal ini dimaksudkan agar upaya untuk mendapatkan hasil belajar dapat lebih cepat dan akurat serta dapat diukur dengan analisis data.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>45</sup> Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 189.

<sup>46</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm 158.

## **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Ahmad Susanto, macam-macam hasil belajar adalah sebagai berikut:

### 1) Pemahaman konsep (Aspek Kognitif)

Guru dapat mengukur pemahaman konsep hasil belajar dari siswa dengan menggunakan evaluasi produk. Dengan evaluasi produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh tujuan intruksional dapat tercapai.

### 2) Keterampilan proses (Aspek Psikomotrik)

Keterampilan yang cenderung pada pengembangan kompetensi mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara afektif dan efisien untuk tercapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitasnya.

### 3) Sikap siswa (Aspek Afektif)

Suatu tindakan yang dilakukan dengan metode, pola, cara, dan teknik tertentu terhadap sekitarnya berupa individu atau objek tertentu disebut sebagai sikap.<sup>47</sup>

Dari beberapa pengertian di atas peneliti simpulkan bahwa hasil belajar ialah suatu penilaian dari proses dan pengenalan yang telah dilaksanakan secara berulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahwa tidak akan hilang karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi seseorang yang

---

<sup>47</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm 6.

selalu ingin mencapai hasil belajar lebih baik lagi sehingga akan merujuk cara berpikir serta menghasilkan perilaku kearah yang lebih baik.

### c. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Teknik evaluasi belajar dibutuhkan guna mengetahui kriteria dari hasil belajar, sebagaimana dinyatakan oleh Ngalim Purwanto bahwa penilaian belajar itu dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Penilaian formatif merupakan suatu kegiatan penilaian yang memiliki tujuan guna menemukan umpan balik (*feedback*), yang selanjutnya hasil dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan sedang atau yang telah berlangsung dilaksanakan.
- 2) Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi sampai dimana penguasaan pencapaian belajar peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu<sup>48</sup>.

Sedangkan menurut Muhammad Ali bahwa evaluasi itu dilakukan atas dua macam, yaitu :

- 1) Evaluasi formatif, yakni evaluasi yang dilaksanakan setiap kali selesai dipelajari suatu unit pelajaran tertentu.
- 2) Evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilaksanakan setiap akhir pelajaran suatu program atau sejumlah unit pelajaran tertentu.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 26.

<sup>49</sup> Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2003), hlm 93.

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat penulis ambil kesimpulan bahwa untuk mengukur hasil belajar itu dengan teknik evaluasi belajar, sedangkan untuk penilaian atau evaluasi belajar dapat dibedakan menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Untuk memberikan penilaian terhadap hasil belajar digunakan dua teknik yaitu tes formatif dan tes sumatif. Hasil penilaian akan berbentuk informasi yang bersifat kualitas maupun bersifat kuantitas.

Menurut Muhibbin Syah nilai memiliki kriteria sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

Angka	Huruf	Predikat
80-100	A	Sangat Baik
70-79	B	Baik
60-69	C	Cukup
50-59	D	Kurang
0-49	E	Gagal <sup>50</sup>

Berdasarkan teori diatas, untuk memberikan nilai yang akan mencerminkan prestasi hasil belajar peserta didik akan dipergunakan untuk dua macam penilaian yaitu sebagai berikut :

- 1) Secara kualitas seperti: baik, cukup, kurang
- 2) Secara kuantitas yaitu: bentuk angka dari 0-100.

<sup>50</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 223.

#### **d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil internal maupun eksternal. Menurut Saiful segala faktor-faktor yang mempengaruhi agar siswa berhasil dalam belajar ada beberapa syarat, yaitu:

- 1) Faktor dari diri siswa (Faktor internal), merupakan suatu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, meliputi dua aspek yakni: Aspek Fisiologis, Aspek Psikologis, Intelegensi Siswa, Sikap Siswa, Bakat Siswa, Minat Siswa.
- 2) Faktor dari luar siswa (faktor eksternal), terdiri atas dua macam, yakni sebagai berikut:
  - a) Lingkungan Sosial
  - b) Lingkungan Nonsosial <sup>51</sup>.

Kedua faktor tersebut memiliki kontribusi tertentu terhadap peserta didik baik terpisah maupun bersama-sama. Apabila hanya satu faktor saja maka hasil belajar masih terlihat senjang. Namun, apabila keseluruhan faktor-faktor positif berjalan bersamaan maka hasil belajar siswa yang diharapkan akan mudah untuk tercapai. Keberhasilan dalam belajar peserta didik bukan hanya semata karena beberapa faktor yang berasal dari peserta didik tersebut. Tetapi keberhasilan juga ditunjang dari keberhasilan guru dalam mengajar.

Uraian diatas memperlihatkan bahwa hasil belajar bukan suatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang melatar belakanginya.

---

<sup>51</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm 129-135.

Jadi, karena berpengaruh faktor-faktor tersebut, muncul siswa-siswa yang *high achievers* (berhasil tinggi) dan *under achievers* (berhasil rendah) atau gagal sama sekali. Sumadi menyatakan bahwa faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dapat digolongkan menjadi dua golongan dengan catatan bahwa *overlapping* tetap ada, yaitu faktor sosial dan non sosial. Penggolongan faktor-faktor tersebut meliputi:

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dapat digolongkan menjadi dua golongan dengan catatan bahwa *overlapping* tetap ada, yaitu:
  - a) Faktor-faktor non sosial, dan
  - b) Faktor-faktor sosial
- 2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar, dan ini pun dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:
  - a) Faktor-faktor fisiologis, dan
  - b) Faktor-faktor psikologis <sup>52</sup>.

Guru dan fasilitator merupakan salah satu faktor eksternal yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Peranan guru dan keterlibatan dalam proses belajar masih menempati posisi penting dalam sistem pendidikan khususnya pembelajaran terutama efektifitas pengelolaan materi pembelajaran dan lingkungan belajar. Meskipun faktor eksternal memiliki banyak pengaruh dan rangsangan, faktor internal juga sangat menentukan keberhasilan belajar siswa beserta usaha yang dilakukannya.

---

<sup>52</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hlm 223.

#### 4. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia agamis yang menanamkan agama dengan menanamkan akidah keimanan, amaliah, dan budi pekerti atau akhlak yang terpuji untuk menjadi manusia yang takwa kepada Allah SWT.<sup>53</sup> Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha berupa pendidikan dan asuhan terhadap anak agar setelah selesai pendidikannya dapat menghayati, memahami, dan mengamalkan ajaran Agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.<sup>54</sup> Pendidikan islam menjadi suatu metode pengembangan potensi kreativitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa, Negara serta agama.<sup>55</sup> Pembelajaran PAI harus dilakukan bertahap sesuai dengan urutan yang telah disampaikan Rasulullah Saw dalam hadist Jibril yaitu harus dimulai dari Iman yaitu aqidah, islam yaitu fikih dan ihsan yaitu akhlak.<sup>56</sup>

Merujuk pada beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang dilakukan oleh seorang dewasa kepada terdidik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian muslim

---

<sup>53</sup> Basyruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 4.

<sup>54</sup> Aat Syafaat and dkk, *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), hlm 16.

<sup>55</sup> Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Umum* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 2.

<sup>56</sup>Hukma Fikria Adira and Muh Wasith Achadi, "Efektifitas Dan Peran Guru PAI Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di Negeri 1 Gamping 1," *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 8, no. 1 (2023): 43–52, <http://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/view/284/179>.

yang sejati. Pendidikan Agama Islam di sekolah diberikan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan siswa tentang ajaran Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman, dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang harus diuji kebenarannya.<sup>57</sup> Hipotesis ialah pernyataan yang diungkapkan tetapi belum diketahui kebenarannya, akan tetapi mempunyai kemungkinan untuk diuji dalam kenyataan yang empiris.<sup>58</sup> Melalui hipotesis, sebuah penelitian akan terarah pengujiannya atau dapat dikatakan bahwa hipotesis membimbing seorang peneliti untuk melaksanakan sebuah penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian ataupun dalam pengumpulan data.<sup>59</sup> Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

#### 1. Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar

##### a. Hipotesis Deskriptif

*H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh secara signifikan bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa pada pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga*

---

<sup>57</sup> Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).

<sup>58</sup> W Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: pt Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002).

<sup>59</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Komunikasi Ekonomi Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005).



*H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh secara signifikan bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa pada pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga*

b. Hipotesis Statistik Inferensial

$H_0: \rho = 0$  (Tidak Ada Pengaruh)

$H_a: \rho \neq 0$  (Ada Pengaruh)

2. Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar PAI

a. Hipotesis Deskriptif

*H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar pada pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga*

*H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar pada pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga*

b. Hipotesis Statistik Inferensial

$H_0: \rho = 0$  (Tidak Ada Pengaruh)

$H_a: \rho \neq 0$  (Ada Pengaruh)

3. Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar dan Hasil Belajar PAI

a. Hipotesis Deskriptif

*H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar pada pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga*

*H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi belajar hasil belajar pada pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga*

#### b. Hipotesis Statistik Inferensial

$H_0: \rho = 0$  (Tidak Ada Pengaruh)

$H_a: \rho \neq 0$  (Ada Pengaruh)

### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan pemamparan gambaran umum terkait susunan penelitian ini. Adapun sistematika dalam penelitian ini terdiri dari berbagai bagian yang terstruktur dan memiliki keterkaitan antara bab satu dengan bab lainnya, adapun bagian-bagian tersebut diantaranya bagian formalitas, bagian isi dan bagian lampiran-lampiran.

Bagian formalitas adalah bagian yang berisikan terkait lampiran-lampiran persyaratan administrasi dalam sebuah laporan penelitian tesis. Diantaranya terdiri dari halaman judul, surat pernyataan, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yang mana satu bab dengan bab lain ada keterkaitan dan ketergantungan secara sistematis, dengan kata lain pembahasannya berurutan dari bab pertama hingga kelima. Dengan artian dalam pembacaan tesis ini secara utuh dan benar adalah harus diawali dari bab satu terlebih dahulu, kemudian baru bab kedua, dan seterusnya secara berurutan hingga bab lima.

Bab pertama berisi pendahuluan yang bertujuan untuk mengantarkan pembahasan ini secara global penulisan yang meliputi latar belakang masalah,

rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, hipotesis penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi, sampel, metode penelitian pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

Bab ketiga, berisi tentang gambaran umum SMP Negeri 2 Margatiga pada bab ini difokuskan sejarah singkat sekolah, profil sekolah, visi, misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi sekolah, keadaan peserta didik, keadaan guru dan pegawai, serta sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 2 Margatiga.

Bab keempat, berisi tentang hasil dan pembahasan yang berisi tentang laporan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi dan hasil belajar pada pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga.

Bab kelima, berisi penutup yaitu kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Adapun bagian akhir dari tesis ini disertai daftar Pustaka, lampiran-lampiran dan riwayat hidup.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Sesuai hasil analisis di atas dan pembahasan hasil penelitian serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan sebagaimana telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

#### 1. Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar

Adapun pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga sebesar sebesar 57,0% dengan nilai  $t$  hitung sebesar  $5,189 > t$  tabel  $2,042$  dan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , yang mana masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi. Sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan tingkat pengaruh yang kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Artinya bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa, dan sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula konsentrasi belajar siswa.

#### 2. Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar PAI

Ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga sebesar 96,2% dengan  $t$  hitung sebesar  $26,189 > 2,042$  dan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , Sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan tingkat pengaruh yang sangat kuat. Hal tersebut

menunjukkan bahwa variabel bermain *game online* berpengaruh negative terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin rendah hasil belajar siswa, dan sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

### 3. Besar Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar PAI

Bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar PAI, meskipun pengaruhnya mungkin lebih kuat pada hasil belajar daripada pada konsentrasi belajar PAI. Dengan nilai Nilai F-Significance (Sig.) untuk pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar adalah 0,008, yang menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan pada tingkat signifikansi 0,05 dan F-Significance (Sig.) untuk pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar PAI adalah 0,000, yang juga menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan pada tingkat signifikansi 0,05. Artinya, bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar PAI, meskipun pengaruhnya mungkin lebih kuat pada hasil belajar daripada pada konsentrasi belajar PAI.

## B. Saran

Penelitian mengenai Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga yang telah peneliti laksanakan selanjutnya peneliti ingin memberikan saran pada beberapa pihak, terkait dengan hasil penelitian yaitu:

### 1. Bagi Siswa

Belajar Pendidikan Agama Islam akan memberikan manfaat yang baik bagi kehidupan dunia maupun akhirat. Oleh karena itu, peneliti berharap agar siswa dapat memaksimalkan setiap faktor yang menjadi pendorong untuk terus belajar Pendidikan Agama Islam. Siswa perlu memahami dengan baik bahwa permainan *game online* mempunyai dampak positif dan dampak negatif pada beberapa aspek kehidupan. Untuk itu, sebaiknya siswa bermain *game online* dengan bijaksana, tidak berlebihan dan menghindari segala hal yang mendatangkan kerugian akibat bermain *game online*, dan tidak melupakan tugas dan kewajiban utama sebagai siswa.

### 2. Bagi Pihak Sekolah

Peneliti menyarankan agar sekolah memanfaatkan semua sumber daya yang tersedia untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa, termasuk siswa yang aktif bermain *game online* dan mereka yang tidak tertarik dengan aktivitas tersebut. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk mengevaluasi faktor-faktor yang dapat

mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI, seperti menilai kinerja pendidik yang mungkin menghadirkan materi yang terlalu keras atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media, metode, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

### 3. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari siswa, saran untuk peneliti selanjutnya adalah untuk memperluas sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang dan karakteristik, termasuk siswa dari tingkat pendidikan dan daerah geografis yang berbeda. Hal ini akan membantu dalam mengeneralisasi temuan penelitian dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya dapat melakukan survei skala besar menggunakan kuesioner terstruktur untuk mengumpulkan data dari sejumlah responden yang lebih besar. Hal ini akan memungkinkan analisis statistik yang lebih kuat dan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti.

Demikian yang dapat peneliti paparkan, peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun senantiasa peneliti harapkan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca serta masyarakat pada umumnya. Peneliti berharap semoga kebaikan-kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak di atas memperoleh

balasan yang terbaik dari Allah SWT.





## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Agus Purwanto, Erwan, and Dyah Ratih s. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gava Media, 2017.
- Ahmadi Abu. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Al-Hikmah. *Al'Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010.
- Alam, M Fahruk. *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Ali, Muhammad. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2003.
- Amin, Fathul. "Hasil Wawancara Dengan Guru PAI Kelas VIII SMP N2 Margatiga." 2023.
- Anisa, Nanda. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah MAN 1 Kampar*. UIN sUSKA RIAU, 2020.
- Anita, Lia. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI Kelas VII Di SMP MA'ARIF 1 Metro*. Metro: IAIN Metro Lampung, 2022.
- Aprilia, Diana, K Suranata, and Ketut Darsana. "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2014): 2–3.
- Ari. "Hasil Wawancara Bersama Dengan Guru BK Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga." 2023.
- Arief, Armai. *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Umum*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Arif, Sinaga Saputra. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2002): 692–700.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Ashraf, Hamid, Fateme Ghanei Motlagh, and Maryam Salami. "The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-Intermediate) EFL Learners." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98 (2014): 286–91. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>.
- Assabana, Mohammad Syahru, Cecep Sumarna, and Wawan Ahmad Ridwan. "Pengaruh

Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Disiplin Dan Prestasi Siswa (Studi Kasus Di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan).” *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya* 23, no. 2 (2023): 97. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2023.v23.i02.p05>.

- Azwar, Saifuddin. *Penyusun Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Komunikasi Ekonomi Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Danim, Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Dimiyati, and Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Fikria Adira, Hukma, and Muh Wasith Achadi. “Efektifitas Dan Peran Guru PAI Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di Negeri 1 Gamping 1.” *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 8, no. 1 (2023): 43–52. <http://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/view/284/179>.
- Firdausya, Farah Amalia, and Rachmah Indawati. “Perbandingan Uji Glejser Dan Uji Park Dalam Mendeteksi Heteroskedastisitas Pada Angka Kematian Ibu Di Provinsi Jawa Timur Tahun 2020.” *Jurnal Ners* 7, no. 1 (2023): 793–96. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.14069>.
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: pt Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- HM, Ahmad Rohani. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Inanna. “Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral.” *Jekpend: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 1, no. 1 (n.d.): 28.
- Kustiawan, Andri Arif, and Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Latipah, Eva. *Penelitian Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Limianto, Renaldi Bayu. “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa.” *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya* 1, no. 2 (2019): 49–54. <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>.
- Lisnawati, Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat. “Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 840–50. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>.
- Maulidar, Hambali, and Fitriani Nur Aklima. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh.” *Jurnal Tunas Bangsa* 6,

no. 2 (2019): 302.

Muhaimin, and dkk. *Paradigma Pendidikan Agama Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.

Mullatifa, Syah Raihan, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi" 06, no. 01 (2023): 4957–66.

Mulyasa. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Nanang, Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Nawwar Waksita, Farhan. "Hasil Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga." 2023.

Niken Sylvia Clara Siagian, Minar T. Lumbantobing, Esti Marlina Sirait. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 121308 Pematangsiantar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 30–40. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8113/6108>.

"No Title <http://Www.Ibnukatsironline.Com/2015/05/Tafsir-Surat-Al-Maidah-Ayat-90-93.Html>," n.d.

Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Nurmansyah, Rizky. "Hasil Wawancara Bersama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga." 2023.

Purwanto. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Purwanto, Ngalm. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

Putri, Novita Febriyanti Rahayu, and Susanti Prasetyaningrum. "The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children." *Psikodimensia* 17, no. 2 (2018): 120. <https://doi.org/10.24167/psidim.v17i2.1636>.

Putu, Luh, Ayu Widya, Kadek Suranata, and Ketut Dharsana. "Dengan Teknik Meditasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Kelas X Titl 3 Smk Negeri 3 Singajara," no. 1 (2014).

Rahayu, Inong Sri, Indra Karana, Muhammad Agus Hardiansyah, Dyah Handayani Dewi, and Elihami Elihami. "Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children on COVID-19 Pandemic." *Linguistics and Culture Review* 5, no. 1 (2021): 384–96. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650>.

- Ramadhan, Iqbal. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 4, no. 2 (2020): 153. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>.
- Ramadhani, Jenab, and Adeng Hudaya. "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi." *Research and Development Journal of Education* 2, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Bandung: Permana, 2006.
- Riinawati, 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 (2021): 2305–12. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886>.
- Rika Agustina Amanda. "Pengaruh Game Online Terhadap Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda." *Dunia Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman* 4, no. 3 (2016): 291.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Romlah. *Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM pres, 2010.
- Sandya, Syazira Nira, and Ayunda Ramadhani. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (2021): 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>.
- Siregar, Syofian. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Supranto, and Nandan Limakrisna. *Petunjuk Ilmiah Untuk Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Jakarta: Wacana Media, 2016.
- Suranto, Joko. "Hasil Dokumentasi SMP Negeri 2 Margatiga." n.d.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

Prenada Media Group, 2013.

Syafaat, Aat, and dkk. *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers, 2008.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.

———. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Syah, Rizqon H. “Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran.” *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7, no. 5 (2020). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.

Umar, Husain. *Riset Pemasaran Dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.

Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Usman, Basyruddin. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Usman, Husaini, and Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

Wibowo, Agus, and Hamirin. *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Winarsunu, Tulus. *Statisti Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: UMM pres, 2002.

Winata, I Komang. “Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>.

Yuli Eko Siswono, Tatag. *Paradigma Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

## Lampiran 13. Tabel Titik Presentasi

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 - 80)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41		0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42		0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43		0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44		0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45		0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46		0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47		0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48		0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49		0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50		0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51		0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52		0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53		0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54		0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55		0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56		0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57		0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58		0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59		0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60		0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61		0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62		0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63		0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64		0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65		0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66		0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67		0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68		0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69		0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70		0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71		0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72		0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73		0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74		0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75		0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76		0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77		0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78		0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79		0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663