

SKRIPSI

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR
SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 5 RAMBAH HILIR**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian*



OLEH

SEPTIANA MALASARI

NIM : 2038113

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian

Menyatakan bahwa



Septiana Malasari
NIM. 2038113

Telah menyelesaikan ujian akhir untuk Pendidikan Strata 1 (S1)

Pada Program Studi Pendidikan IPS

Pada 17 Juli 2024

Dekan FKIP



Dr. PIPIT RAHAYU, M.Pd
NIP. 198601312009032002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR
SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 5 RAMBAH HILIR**

Skripsi

Disusun oleh :

NAMA : Septiana Malasari
NIM : 2038113
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN IPS

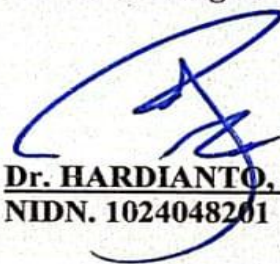
Disetujui oleh :

Pembimbing I



ILHAM RAHMAWATI, M.Pd
NIDN. 1011058502

Pembimbing II



Dr. HARDIANTO, M.Pd
NIDN. 1024048201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan IPS
Universitas Pasir Pengaraian



Welyen Aida, M.Pd
NIDN. 0010697607

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa



SEPTIANA MALASARI

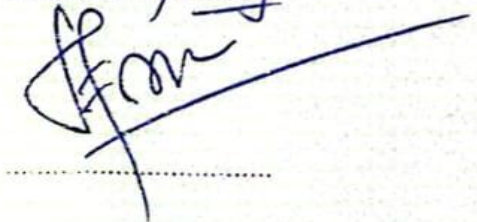

NIM : 2038113

**Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Dan Program Studi
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP UPP Pada Tanggal 17 Juli 2024
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Dewan Penguji

Tanda Tangan

- 1 **Ilham Rahmawati, M.Pd**
NIDN. 1011058502
Ketua
- 2 **Dr. Hardianto, M.Pd**
NIDN. 1024048201
Sekreteris
- 3 **Welven Aida, M.Pd**
NIDN. 0010097607
Anggota
- 4 **Ike Betria, M.Pd**
NIDN. 1026058605
Anggota



LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septiana Malasari
Nim : 2038113
Program studi : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Pasir Pengaraian

Dengan ini dinyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Rambah Hilir” adalah benar merupakan hasil karya saya terbukti melakukan maka bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik institusi Universitas Pasir Pengaraian maupun dimasyarakat dan hukum negara.

Demikian lah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Pasir Pengaraian, 17 Juni 2024

Yang menyatakan


Septiana Malasari
NIM. 2038113

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Rambah Hilir” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasir Pengaraian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan motivasi serta bantuan baik materi maupun non materi dari berbagai pihak, sehingga kendala yang dihadapi dapat di selesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Hardianto, M.Pd, selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis dengan penuh kesungguhan dan kesabaran. Hingga penyusunan skripsi ini dapat selesai.
2. Ibu Dr. Pipit Rahyu, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
3. Ibu Welven Aida, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan IPS selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan saran
4. Kedua orang tua penulis yang tak henti-henti memberikan do'a, dukungan, semangat, baik moral maupun materi.
5. Ibu Ilham Rahmawati, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan dan saran.
6. Ibu Ike Betria, M.Pd, selaku penguji II yang telah membimbing dan memberikan masukan dan saran.
7. Bapak/ibu dosen pendidikan IPS yang memberikan nasehat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

8. Ibu Masriana, S.Pd, selaku kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rambah Hilir yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
9. Responden, yang dengan sabar untuk menjawab segala pertanyaan penulis selama melakukan riset.
10. Teman-teman seperjuangan terimakasih atas pengertian tolong menolong dan memberikan semangat.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebut satu persatu yang telah memberikan bantuan dan informasi dengan penelitian ini.

Tentu saja, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus hati kepada mereka. Dan terimakasih kepada keluarga dengan setulus hati yang telah mendukung dan memberikan semangat dan juga kepada seluruh rekan-rekan seangkatan yang ikut mendukung penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap agar skripsi ini memberikan manfaat bagi pemerintah, peneliti lain, dan pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan IPS.

Pasir Pengaraian, 17 Juli
2024

Septiana Malasari
NIM. 2038113

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Bacaan dengan menyebut nama Tuhanmu Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.

(QS: Al-Alaq 1-5)

Niscaya Allah SWT akan mengangkat (derajat) orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.

(QS: Al-Mujadilah 11)

Alhamdulillah... alhamdulillah ...alhamdulillahirobbil'alamin..

Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan Skripsi ini untuk

1. Orang tua tercinta (Bapak Wawan Setiawan dan Ibu Siti Prihatin) yang selalu memberikan dukungan dan doa-doa yang terbaik. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terimakasih. Kelak cita-cita saya ini akan menjadi persembahan yang paling mulia untuk Bapak dan Ibu, dan semangat dapat membanggakan kalian sampai akhir hayat.
2. Adik (Arsan Fahru Nugroho dan Adelia Gesty Tantrika) yang sangat saya sayangi dan cintai dan yang selalu memberikan dukungan dan semangat agar tidak putus asa dalam menghadapi apapun dan selalu mensupport agar selalu berikhtiar dan berdoa dan tidak pantang menyerah.
3. Guru-guru mulai dari SD sampai kuliah yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat sebagai perkembangan pengetahuan, sehingga menjadikan hidup saya lebih berarti.
4. Teman-teman pendidikan IPS angkatan 2020 yang aku sayangi, terimakasih untuk setiap kebersamaan kita. Semoga kita menjadi orang yang dikenal oleh dunia dalam hal kebaikan dan kesuksesan.

Aamiin...Aamiin Ya Rabbalalamin

Khususnya untuk diri sendiri terimakasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini dengan berbagai tantangan rintangan dan cobaan.

MOTTO

*“Anggaphlah siapapun yang ada disekitar kita lebih baik dan lebih luas
wawasannya”*

*“Jangan lah selalu mencari Validasi dari orang-orang sekitar untuk di akui
bahwa kamu manusia yang paling baik dan benar”*

“Dengarkan apa yang disampaikan bukan siapa yang menyampaikan”

Penulis

ABSTRAK

Septiana Malasari. 2038113. 2024. Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Pembimbing Pertama : Ilham Rahmawati, M.Pd, dan Pembimbing kedua : Dr. Hardianto, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya Konsentrasi Belajar siswa di SMP Negeri 5 Rambah Hilir yang salah satu faktor nya disebabkan oleh *Game Online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode regresi linier sederhana. Populasi di dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII 1, VIII 2, dan VIII 3 dengan menggunakan teknik *Total Sampling*. Sumber data diperoleh melalui data primer dan data sekunder. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penghitungan uji t sebesar -1,671, sedangkan pada t_{tabel} adalah 1.655 pada taraf signifikan 5% yang berarti bahwa H_a diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y = 57,720 + 0,187$ maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi konsentrasi belajar siswa dipengaruhi oleh bagaimana *Game Online* dapat di lihat dari koefisien determinasi, bahwa besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 66,2%. Berdasarkan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi belajar siswa sebesar 66,2%.

Kata kunci : Game Online, Konsentrasi Belajar

ABSTARCT

Septiana Malasari. 2038113. 2024. *The Influence of the Online Games on the learning Concentration of Class VIII Students of SMP Negeri 5 Rambah Hilir. First Supervisor : Ilham Rahmawati, M.Pd, and second supervisor : Dr. Hardianto, M.Pd.*

The background to this research is the low concentration of students learning at SMP Negeri 5 Rambah Hilir. One of the factors being caused by online games. The aim of this research is to determine the influence of online game on the learning concentration of class VIII SMP Negeri 5 Rambah Hilir. The method use in this research is the simple linear regression method. The population in this study were all students in class VIII 1, VIII 2, and VIII 3 using the Total Sampling Technique. Data sources were obtained through primary data and secondary data. The results of this research show that online games have a significant effect of learning concentration. This is proven by the result of the t test calculation of -1.671, while the t tube is 1.655 at the 5% signficance level, wich menas that Ha is accepted. Apart from that, the regression equation $Y = 57,720 + 0,187$ was also obtained, so the Ha hypothesis is accepted and Ho is rejected. So student's leraning concentration is influenced by how online games can be seen from the coefficient of determination, that the magnitude of the influence of variable X on variable Y is 66.2%. Based on this decision it can be concluded that there is an influence of online games on student learning concentration of 66.2%.

Keywords : Online Games, Study Concentration.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	i
KATA PENGANTAR	ii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTARCT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	7
C. Tujuan penelitian	7
D. Manfaat penelitian	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan teori.....	9
1. Game online.....	9
2. Konsentrasi Belajar.....	21
3. Ilmu Pengetahuan Sosial	28
B. Definisi Operasional	32
C. Kerangka Konseptual	32
D. Hipotesis	33
E. Penelitian yang relevan.....	34
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis penelitian	37
B. Waktu dan tempat penelitian	37

C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Jenis dan Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen penelitian	42
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV	55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Analisis Data Penelitian.....	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah siswa yang bermain Game Online	5
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	37
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner variabel Game Online (X)	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi kuesioner variabel Konsentrasi Belajar (Y)	42
Tabel 3.5 Skala Likert Game Online dan Konsentrasi Belajar	42
Tabel 3.6 Skor skala likert Game Online dan Konsentrasi Belajar.....	43
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	46
Tabel 3.8 Kategori Skor variabel <i>Game Online</i> dan Konsentrasi Belajar	47
Tabel 4.1 Hasil Analisa Uji Validitas Variabel X (<i>Game Online</i>).....	58
Tabel 4.2 Hasil Analisis Validitas variabel <i>Game Online</i>	59
Tabel 4.3 Hasil Analisa Uji Validitas Variabel Y (Konsentrasi Belajar)	60
Tabel 4.4 Hasil Analisa Validitas Variabel konsentrasi Belajar	61
Tabel 4.5 Hasil Analisa Uji Realibilitas Variabel X (<i>Game Online</i>).....	62
Tabel 4.6 Hasil Analisa Uji Realibilitas Variabel Y (Konsentrasi Belajar).....	62
Tabel 4.7 Indikator Butir Soal Variabel <i>Game Online</i>	63
Tabel 4.8 Indikator Butir Soal Variabel konsentrasi Belajar	63
Tabel 4.9 Tempat bermain <i>Game Online</i>	64
Tabel 4.10 Waktu dalam bermain <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.11 Jenis <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.12 Kecenderungan mengerjakan tugas	66
Tabel 4.13 Rata-rata skor Variabel <i>Game Online</i>	67
Tabel 4.14 Konsentrasi Perhatian	68
Tabel 4.15 Sambutan Lisan.....	68
Tabel 4.16 Memberikan pernyataan.....	69
Tabel 4.17 Menjawab Hasil Diskusi	69
Tabel 4.18 Sambutan Psikomotorik	70
Tabel 4.19 Rata-rata Skor Variabel Konsentrasi Belajar	71

Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.21 Hasil Uji Linearitas	72
Tabel 4.22 Uji Heteroskedastisitas.....	73
Tabel 4.23 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	74
Tabel 4.24 Hasil Uji t.....	75
Tabel 4.25 Koefisien Determinasi.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	32
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Uji Coba <i>Game Online</i>	88
Lampiran 2 Angket Uji Coba Konsentrasi Belajar	90
Lampiran 3 Nama Siswa yang diberi Uji Coba Angket.....	92
Lampiran 4 Angket Valid.....	93
Lampiran 5 Angket Valid.....	95
Lampiran 6 Nama siswa kelas VIII 1	97
Lampiran 7 Nama Siswa kelas VIII 2	98
Lampiran 8 Nama siswa kelas VIII 3.....	99
Lampiran 9 Uji Validitas <i>Game Online</i>	100
Lampiran 10 Uji Validitas Konsentrasi Belajar	101
Lampiran 11 Hasil Analisis Uji Validitas Variabel X	102
Lampiran 12 Hasil Analisa Uji Validitas Variabel Y	103
Lampiran 13 Hasil Analisa Uji Reliabilitas Variabel X dan Y	104
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas	105
Lampiran 15 Uji Linieritas.....	105
Lampiran 16 OutPut Heteroskedastisitas	105
Lampiran 17 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	105
Lampiran 18 Output Uji Hipotesis	105
Lampiran 19 Koefisien Determinasi	106
Lampiran 20 Uji Coba SMP N 2 Rambah Hilir	107
Lampiran 21 Pengisian Angket di Kelas VIII 1	107
Lampiran 22 Pengisian Angket di Kelas VIII 2	108
Lampiran 23 Pengisian Angket di kelas VIII 3.....	109