BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan yang diselenggarakan di lembaga formal dan dilaksanakan sepanjang hayat dalam rangka mempersiapkan peserta didik agar berperan dalam berbagai kehidupan. Pendidikan formal merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berjenjang sejak dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga Perguruan Tinggi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Teknologi merupakan kebutuhan dasar manusia yang didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi sangat drastis dan terus berkembang hingga saat ini dan semakin meningkat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi setidaknya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat yaitu penggunaan *handphone* dan *internet.* Manusia bisa mengakses beberapa hal dalam sebuah jaringan internet, seperti informasi, pengetahuan dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang sedang populer di era globalisasi adalah *Game.*

Game memiliki dampak negatif dan positif, *Game* dapat mengakibatkan dampak negatif seperti dampak interaksi sosial cenderung lebih suka menyendiri

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

Menurut Hanafy (2014 : 68) belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara.

Menurut (Daud, 2010 : 80) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan. Penggunaan dan perilaku terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi.

Konsentrasi belajar itu maksudnya adalah pemusatan daya pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan mnghalau atau menyisihkan segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajarinya. Agar siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dengan baik. Sehingga guru tidak perlu mengulang kembali materi yang telah diberikan dan kemampuan berpikir siswa pun akan meningkat.

Konsentrasi belajar dipengaruhi banyak faktor (Hakim 2015: 87), diantara nya adalah kemajuan teknologi informasi, seperti permainan *Game Online* di internet. Dimana apabila siswa sudah kecanduan bermain *Game Online* maka siswa akan lupa untuk belajar dan saat mengikuti proses belajar mengajar tidak akan konsentrasi. Apabila dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tidak konsentrasi maka hasil belajar tidak akan optimal.

Siswa yang memainkan *Game* tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan menjadi kecanduan. Akibatnya siswa tidak ada keinginan untuk belajar dirumah, tidak mengerjakan tugas dan PR, tidur tidak tepat pada waktunya yang berdampak ke berbagai aspek lainnya. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS di kelas VIII-1 pada tanggal 22 November 2023 di SMP N 5 Rambah Hilir menjelaskan bahwa setidaknya terjadi beberapa kasus yaitu siswa tidak fokus saat pembelajaran bahkan ada yang sampai tertidur di kelas ketika mata pelajaran IPS. Alasan yang di dapat penyebab siswa tidur di kelas karena waktu tidur yang terlalu larut yang disebabkan *Game online*.

Siswa memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologinya. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan siswa, apabila bermain *game* dengan bijak. Dampak negatif dari *game* terhadap siswa mengurangi waktu belajar, malas, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. *Game* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan.Siswa bermain game online dilakukan dengan teman sebayanya, karena merasa sangat bosan untuk mengikuti proses belajar di kelas. *Game Online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online.* Jenis permainan *game online* yang di minati siswa SMP saat ini adalah *Mobile Legend, Free Fire*, dan jenis game lainnya.

Masalah konsentrasi belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks karena adanya ketergantungan pada *game online* yang sangat berkembang pada dinamika masyarakat Indonesia. Asusmi yang ada konsentrasi belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong konsentrasi belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* berkurang konsentrasi belajar mereka. Banyaknya anak-anak yang sering bermain-main, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses

oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja mereka memainkan game online di luar rumahnya.

Penyebab dari kurangnya konsentrasi belajar IPS adalah dikarenakan IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, kurang menarik, dan sulit untuk dipelajari sehingga dihindari oleh sebagian besar siswa. Seharusnya siswa mneyadari bahwa ciri khusus mempelajari IPS adalah berpikir secara rasional, cermat, efisien, dan dinamis, sehingga diperlukan kemauan yang kuat, rasa keingintahuan yang besar dan pertisipasi yang tinggi dari siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi awal di SMP N 5 Rambah Hilir, hasil pengamatan peneliti di lapangan, pada saat di luar lingkungan sekolah ditemukan bahwa mayoritas siswa sering menggunakan *Gadget* mereka untuk bermain game online sebagaimana yang digambarkan oleh tabel berikut :

Table 2.1Jumlah siswa yang bermain Game Online Di SMP N 5 Rambah Hilir kelas VIII Semester Genap TP 2023/2024

No	Kelas	Jumlah siswa	Jumlah yang Mempunyai Handphone	Jumlah yang bermain *Game Online*	Persentase
1	VIII 1	26	26	19	37%
2	VIII 2	26	26	17	33%
3	VIII 3	24	24	15	30%
	Total	**76**	**76**	**51**	**100%**

Sumber : Data yang diolah 2024

Berdasarkan tabel 1.1 dari 76 siswa terdapat 51 siswa (67,1%) sisa dari seluruh siswa yang bermain *Game Online* dan sisanya sebanyak 25 siswa (32,9%) siswa yang tidak bermain *Game Online.* Johan (2019) menjelaskan siswa yang

beramian *Game Online* memanfaatkan sebagian besar waktunya untuk bermain *Game Online*, sehingga menurunkan konsentrasi belajar siswa.

Oleh karena itu, sebagian siswa kurang memperhatikan secara seksama, berbicara dengan teman sebangku, tidak menyimak dengan baik dan tidak mengajukan pertanyaan yang berhubungan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, mereka lebih banyak membicarakan *Game Online* dan *Diamond* dan *Top Up* yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran yang sedang diajarkan. Sikap siswa pada saat kegiatan belajar dalam kelas seperti ini menunjukan kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang berkemungkinan sebagai akibat dari bermain *Game Online* yang berlebihan. Perkembangan teknologi sekarang kebanyakan disalahgunakan oleh para siswa. Bukan hanya digunakan untuk mencari materi dan tugas sekolah, tapi malah banyak memilih menggunakan *internet* untuk bermain *game online*. Siswa lebih tertarik menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *Game Online* dibandingkan untuk belajar, hal inilah yang membuat menurunnya konsentrasi belajar seorang siswa yang mengakibatkan tidak optimalnya belajar siswa.

Game Online yang semakin pesat dan sulitnya mengontrol perilaku siswa dalam memainkannya berpotensi dalam menurunkan konsentrasi belajar siswa. Siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hampir sepanjang hari dan cukup lama, siswa yang bermain *game online* memahami betul dampak yang di peroleh dalam bermain hingga mencari kesenangan tersendiri dan tidak memikirkan lingkungan sekitar mengakibatkan kurang aktifnya saat mengerjakan tugas kelompok dan kurang aktif di dalam kelas. Efek *Game Online* yang

dimainkan siswa memberi dampak negatif pada kepribadian siswa yang terjadi apabila siswa bermain sampai lupa waktu tanpa pengawasan akan mengakibatkan kecanduan yang membuat siswa malas dan tidak bisa mengontrol dirinya untuk fokus pada mata pelajaran.

Penelitian sebelumnya Ni`am Syafi dkk (2023) menjelaskan bahwa *Game Online* memiliki pengaruh pada konsentrasi belajar siswa. Johan (2019) menjelaskan siswa yang beramian *Game Online* memanfaatkan sebagian besar waktunya untuk bermain *Game Online,* sehingga menurunkan konsentrasi belajar siswa. Merujuk pada fenomena yang menunjukkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan dampak negatif, penulis terdorong untuk meneliti tentang ***"Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP N 5 Rambah Hilir"***

B. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat Pengaruh yang signifikan antara *Game Online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII Pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Rambah Hilir?".

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan antara *Game Online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis
    a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan candu *Game Online* dan konsentrasi belajar siswa.
    b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.
2. Manfaat praktis
    a. Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.
    b. Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh *Game Online* dan dampak lingkungan sosial *Game Online* terhadap Konsentrasi belajar siswa.
    c. Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Game online

a. Pengertian *game online*

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil *(Small Local Network)* sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *Game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *Time-Sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Jessica Mulligan, 1999).

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

Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET *(National Science Foundation Network)* telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.

Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *Online* adalah artinya *Daring* (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Pengertian *Game Online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan koneksi atau jaringan internet. Jika tidak, maka besar kemungkinan game *Online* tersebut tidak akan dapat dimainkan. *Game Online* biasanya memungkinkan satu pemain *(Player)* game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk (seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) atau pun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media. (anggela,2013:532-544).

Game Online menurut Kim dkk (Azis, 2011:13) adalah *Game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Game Online didefinisikan menurut Burhan (2013 : 6) sebagai *Game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui *internet.* Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyediaan jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game.*

Dapat disimpulkan bahwa *Game Online* adalah sebuah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan online yang dimana dapat diakses oleh siapapun. *Game Online* kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game Online* dapat dimainkan dalam waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. *Game Online* tidak akan dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan tidak terhubung dengan koneksi dan jaringan internet. Untuk saling terhubung dengan pemain lain *Game Online* biasanya memungkinkan satu pemain (*Player*).

b. Ciri-ciri *game online*

Game Online menurut (Immanuel, 2009: 13) merupakan permainan yang cukup mengasikkan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa kecanduan ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari *Game Online* adalah:

1. Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu *internet*.
2. Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
3. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dimamis.

4. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
5. Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

c. Jenis-jenis *Game Online*

Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter),* dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online menurut (Ramadhani, 2019) :

1. *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)* Yaitu jenis *Game Online* yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tesebut pemain harus melakukan banyak misi Contoh *Game Online MMORPG* ialah *Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact*, dan lain-lain.
2. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)* Berbeda dengan *MMORPG, game online* dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi,

serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh *game online MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires,* dan lain sebagainya.

3. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) Game online* ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permaianan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. *Game online* ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai *skill* berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan *reflex* yang bagus. Contohnya *Point Blank, Call of Duty, Battlefield, Counter Strike, PUBG,* dan sebagainya.

d. Indikator *Game Online*

Taufik (2014 : 27) mengatakan, indikator kebiasaan dalam bermain *Game Online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu :

1. Tempat Bermain *Game Online*

   Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain

game online seperti rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan *internet.* Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

2. Waktu dalam Bermain *Game Online*

   Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *Gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan game online. Bagi siswa SMP, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

3. Jenis *Game Online*

   Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SMP antara lain *Game Batlle Royale, Sport Game, PUBG Mobile, Free Fire, Mobile Legend : Bang Bang*, dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook.*

4. Kecenderungan Mengerjakan Tugas daripada Bermain *Game Online*

   Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *Game Online* kurang terlihat pada siswa yang menyukai permainan *Game Online*.

Gamers khususnya untuk siswa SMP cenderung memilih bermain *Game Online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

e. **Faktor-faktor yang mempengaruhi *Game Online***

Lumban dalam Dewandari (2013: 19) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *Game Online* yaitu:

1. *Gender*

   Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *Game Online.* Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *Game Online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *Game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *Game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

   Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *Game Online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *Game,* berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *Game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *Game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *Game Online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain *Game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi *Game Online*, juga terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab kecanduan *Game Online.* Detria (2013), mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *Game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online,* sebagai berikut :

1. Keinginan yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, karena game online dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakain penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online.*
3. Rasa bosan yang dirasakan siswa ketika berada dirumah atau di sekolah.
4. Kurang nya *self kontrol* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor *eksternal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada siswa sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol. Karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online.*
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang kurang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus dan les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan. Pada dasarnya dua faktor penyebab kecanduan *game online* siswa, yaitu faktor internal yang berasal dari diri individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu antara lingkungan, hubungan sosial dan keluarga.

f. Kelebihan dan kekurangan Game Online

Kelebihan *game online* terhadap siswa bisa berdampak positif maupun negatif. Siswa akan tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya. Istilah dampak tidak hanya untuk hal-hal yang baik. Menilai dampak berarti melihat dampak yang diinginkan dan yang tidak diinginkan antara positif dan negatif dan apa saja yang menyebabkan hal tersebut. (Dewanto, 2007).

1. Kelebihan game online antara lain yaitu:

a. Menambah Teman

Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *game*. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan *game online* maupun *offline*. Jika anda sering bermain *game* disebuah *game rental* atau tempat *game online*, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.

b. Membuat Pola Pikir Semakin Cepat.

   Dampak Positif bermain *game* yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Bagaimana bisa? Manfaat ini akan anda peroleh jika anda sering bermain *game* strategi yang akan merangsang otak anda untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

c. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing.

   Kita semua tahu bahwa kebanyakan *game* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika anda ingin secara lebih mudah memahami game tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game*. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat.

d. Mengurangi stres.

   Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi anak anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

e. Melatih kesabaran

Banyak *video game* didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seorang *gamer* ahli pun butuh berminggu minggu atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata.

f. Melatih ketangkasan

Bermain *game* bisa juga meningkatkan ketangkasan anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam *video game* yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata anda.

2. Kekurangan game online

Bermain *game* juga memiliki beberapa dampak negatif yang dapat anda terima jika tidak berhati-hati. (Chen & chang, 2008). Dampak negatif tersebut adalah:

a. Kecanduan

Jika anda terlalu tertarik dengan sebuah *game* secara berlebihan, maka anda pun dapat mengalami kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika anda lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan anda. bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah *game*.

b. Malas

Malas merupakan dampak negatif bermain *game* yang kedua yang juga sebagai akibat dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas, maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain *game*.

c. Kurang tidur

Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangaan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan.

d. Mengalami Kerugian Finansial

Untuk bermain sebuah *game*, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di *game online* atau untuk membeli paket internet untuk bermain *game*. Selain kebutuhan koneksi tersebut, seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin untuk menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk untuk membeli peralatan game atau mungkin untuk merakit sebuah *PC Gaming*.

e. Radiasi yang membuat mata kurang sehat

Sudah jelas sekali bahwa terlallu sering menghadap layar/monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang diapncarkan, apaalgi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada gamer. Bukan hanya gamer sebenarnya, untuk pekerja yang memandang layar

komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga bisa terkena seranga ini. Dampak yang paling dekat mungkin adalah anda harus menggunakan kacamata. (*Coope*r, 2009).

2. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian Konsentrasi Belajar

Belajar merupakan suatu proses berubah seorang individu untuk menjadi lebih baik dalam hal kepandaian, sikap, keahlian, dan sebagainya. Belajar merupakan suatu proses penerimaan informasi secara langsung maupun tidak langsung yang dapat berupa teori, *skill*, ataupun perilaku. Menurut Hanafy (2014 : 68) belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara.

Menurut (Hendrata, 2007 : 32) menyatakan bahwa konsentrasi adalah sumber kekuatan pikiran dan bekerja berdasarkan daya ingat dalam waktu bersamaan. Apabila konsentrasi seseorang mulai melemah maka akan

mudah cenderung melupakan suatu hal dan sebaliknya apabila konsentrasi masih cukup kuat maka akan dapat mengingat dalam waktu yang lama.

Menurut (Daud, 2010 : 80) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan. Penggunaan dan perilaku terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi.

Konsentrasi belajar itu maksudnya adalah pemusatan daya pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan menghalau atau menyisihkan segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajarinya. Agar siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dengan baik. Sehingga guru tidak perlu mengulang kembali materi yang telah diberikan dan kemampuan berpikir siswa pun akan meningkat.

Ni`am Syafi dkk (2023) menjelaskan bahwa *Game Online* memiliki pengaruh pada konsentrasi belajar siswa. Johan (2019) menjelaskan siswa yang beramian *Game Online* memanfaatkan sebagian besar waktunya untuk bermain *Game Online,* sehingga menurunkan konsentrasi belajar siswa.

Pengaruh negatif dari game online bisa termasuk beberapa hal seperti:

1. Ketergantungan : Banyak orang bisa menjadi terlalu terpaku pada *game online,* menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari yang bisa mengganggu kehidupan sehari-hari mereka.

2. Kesehatan Mental : Terlalu banyak bermain *game* bisa menyebabkan stres, kecemasan, atau depresi jika tidak seimbang dengan aktivitas lainnya.
3. Kesehatan Fisik : Orang yang terlalu sering bermain *game online* mungkin mengabaikan aktivitas fisik, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas atau gangguan tidur.
4. Kehidupan Sosial : Bermain *game online* bisa mengurangi interaksi sosial langsung, karena lebih banyak waktu dihabiskan di depan layar daripada bersama teman dan keluarga.

Namun, penting untuk dicatat bahwa dampak negatif ini tidak selalu dialami oleh setiap orang dan dapat diminimalkan dengan pengaturan waktu yang baik dan kesadaran diri yang sehat terhadap kegiatan yang dilakukan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Konsentrasi belajar

Seseorang sering mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi, menurut Slameto, (2010: 87) hal ini disebabkan karena:

1. Kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
2. Terganggu oleh keadaan lingkungan (bising, keadaan semrawut, cuaca buruk dan lain-lain).
3. Pikiran kacau dengan banyak urusan/masalah-masalah kesehatan (jiwa dan raga) yang terganggu (badan lemah).
4. Bosan terhadap pelajaran/sekolah, dan lain-lain.

Ada beberapa penyebab yang menimbulkan hal tersebut terjadi, antara lain pengajaran berdasarkan sistem klasikal, pemilihan metode mengajar yang kurang tepat, pengajar kurang mampu merangsang setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

Hal tersebut terlihat pada banyaknya siswa yang bersandar di meja sambil berbincang dengan teman sebangkunya. Suasana kelas yang panas karena tidak adanya pendingin udara, serta kondisi siswa yang menahan rasa kantuk dan lapar pada siang hari pun turut menjadi faktor menurunnya tingkat konsentrasi siswa. Sering kali siswa sibuk berkipas-kipas karena merasa kepanasan daripada memperhatikan penjelasan materi dari guru.

Hal tersebut menunjukkan bahwa konsentrasi dipengaruhi oleh kesiapan fisik dan mental, sehingga dapat berdampak pada tidak berhasilnya proses pembelajaran. Dengan konsentrasi yang tinggi diharapkan materi yang sedang dipelajari dapat dipahami dengan baik oleh siswa. (Aviana, 2015).

c. Karakteristik konsentrasi belajar

Intan Permata Sari, dkk (2023:34) Engkoswara menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi 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 sistesis pengetahuan yang diperoleh.

2. Perilaku efektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
   a) Adanya penerimaan, yaitu tingkat 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 psikomotor. 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, sisiwa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui adanya aktivitas berbahasa

yang terkoordinasi dengan baik dan benar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi dalam belajar tampak pada perhatiannya yang terfokus pada hal-hal yang dijelaskan oleh guru atau pelajaran yang sedang dipelajarinya.

d. Indikator konsentrasi belajar

Menurut Makmun (2003), konsentrasi belajar yang dilakukan oleh siswa memiliki beberapa indikator atau ciri-ciri, yaitu sebagai berikut:

1. Konsentrasi perhatian. memperhatikan sumber informasi dengan saksama (guru atau buku), fokus pandangan tertuju pada guru atau papan tulis, dan memperhatikan hal yang lain (menengok ke arah teman yang bertanya atau menanggapi jawaban).
2. Sambutan lisan (*verbal response*). yaitu bertanya mencari informasi tambahan penguji, pendapat hipotetiknya, menjadi pembicara.
3. Memberikan pernyataan. Seperti menguatkan, menyetujui, menentang dan menyanggah atau membandingkan (dengan alasan, tanpa alasan).
4. Menjawab. Menjawab jawaban hasil diskusi atau jawaban teman sesuai dengan masalah atau menyimpang dari masalah (ragu-ragu).
5. Sambutan psikomotorik. Dengan membuat catatan atau menulis informasi, membuat jawaban atau mengerjakan tugas.

e. Kelebihan dan Kekurangan Konsentrasi Belajar

1. Kelebihan Konsentrasi Belajar

Hasil penelitian Malawi (2013) menjelaskan bahwa apabila seseorang dapat berkonsentrasi dengan baik akan meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam proses belajar sehingga akan meningkatkan prestasi belajar yang baik juga. Kemampuan berfikir kritis dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti mengaplikasi, analisis dan evaluasi pembelajaran. Semakin sering seseorang melatih konsentrasi belajar maka akan meningkatkan prestasi belajarnya. Menurut Slameto (2013) menjelaskan bahwa dampak negatif apabila mahasiswa tidak mempunyai konsentrasi belajar, maka akan menimbulkan proses belajar yang tidak optimal. Hal tersebut akan membuang waktu, tenaga dan biaya. Hasil penelitian Wismandari (2013), kurangnya konsentrasi akan menyebabkan pemahaman terhadap pembelajaran berkurang, tidak memperhatikan materi yang disampaikan, sikap tidak peduli terhadap situasi kelas dan tidak memperhatikan tugas yang diberikan.

2. Kekurangan konsentrasi belajar

   Nugroho (2007:98) menjelaskan bahwa kejenuhan siswa dapat mengganggu konsentrasi dalam belajar. Beban pelajaran yang ditanggung oleh siswa sangat banyak, apalagi sebagian mereka harus mengikuti kegiatan belajar dilembaga pendidikan formal (kursus). Oleh karena itu siswa butuh istirahat sejenak dari

kejenuhan belajar yang menguras otak untuk lebih relaks dan menyegarkan pikiran dari proses belajar.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies*. Bahwa *social studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi danfilsafat yang dalam perakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi. Bila dianalisis dengan cermat bahwa pengertian *social studies* mengandung hal-hal sebagai berikut :

1. *Social studies* merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial
2. Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi.
3. Aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut.

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *Social Studies*. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia.

a. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi,antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi,

ekonomi, ilmupolitik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

b. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:
    a) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa
    b) Sekolah dasar dan lanjutan, mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.
    c) S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologisosial.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah membentuk warga Negara yang baik. Hal tersebut seperti yang dijelaskan oleh Hamid Hasan (1996: 114-117) sebagai berikut:

a. Mengembangkan nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat menjadi bagian dari kepribadian individu siswa. Sikap, nilai dan moral yang dapat dikembangkan diantaranya adalah:
    1. Pengetahuan dan pemahaman tentang nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat seperti sikap kritis, kebenaran, penghargaan terhadap pendapat orang lain, religiusitas, sifat kepedulian sosial, menghormati orang tua, dan sebagainya.
    2. Toleransi
    3. Kerjasama/gotong royong
    4. Hak asasi manusia
b. Pengembangan konatif, yaitu kualitas yang menunjukan bahwa seseorang tidak hanya memiliki pengetahuan dan pemahaman, kemampuan kognitif tinggi, sikap, nilai, dan moral, tetapi juga memiliki keinginan untuk melaksanakan dan membuktikannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan konatif tersebut diantaranya adalah:
    1. Melaksanakan tugas-tugas sosial
    2. Bekerja keras
    3. Bekerja dengan jujur
    4. Kemampuan beradaptasi
c. Memiliki kesadaran akan nilai sosial budaya, kebangsaan, kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai

tersebut, seperti kejujuran, kasih sayang, empati dan kepedulian, santun dan saling menghormati, serta rasa kebangsaan.

d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sapriya (2009: 201), menjelaskan tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Berdasarkan dari beberapa pandangan terkait tujuan pembelajaran IPS diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan

keterampilan dalam kehidupan sosial. Kemudian, Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

B. Definisi Operasional

Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel terikat dan satu variabel bebas. Berikut variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Variabel Terikat (Konsentrasi Belajar)

   Konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan perilaku terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi.

2. Variabel Bebas (*Game Online*)

   Game Online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan koneksi atau jaringan internet. Jika tidak, maka besar kemungkinan *gameonline* tersebut tidak akan dapat dimainkan.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menjelaskan tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.*Game Online* dapat memberikan dampak negatif dan

positif, dampak negatifnya yaitu banyak waktu yang terbuang sia-sia, lebih sering menunda pekerjaan baik pekerjaan rumah ataupun tugas yang di beri oleh guru, sedangkan dampak positifnya yaitu mempunyai banyak teman di dunia maya (*Game Online*), menghibur diri dengan aktivitas berbeda, melatih rasa kesportifan terhadap lawan. Suparni dan handayani, 2018 dampak yang ditimbulkan oleh *Game Oline* berakibat pada konsentrasi belajar. Remaja yang seharusnya lebih fokus untuk memahami pelajaran, namun dengan adanya aktivitas bermain *Game Online*, sehingga cenderung memiliki konsentrasi yang kurang untuk belajar.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

keterangan :

X : *Game Online*

Y :Konsentrasi Belajar

→ : Menunjukkan Pengaruh *Game Online* (X) Terhadap Konsentrasi Belajar (Y) siswa kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS SMP N 5 Rambah Hilir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya Siregar, (2015:65).Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Ha terdapat pengaruh *Game Online* terhadap konsentrasi belajar mata pelajaran IPS pada siswa di SMP N 5 Rambah Hilir.
2. Ho tidak terdapat pengaruh *Game Online* terhadap konsentrasi belajar mata pelajaran IPS padasiswa di SMP N 5 Rambah Hilir.

E. Penelitian yang relevan

Berdasarkan pengamatan keputusan yang penulis lakukan, hingga saat ini ada beberapa hasil penelitian yang berkaitan tentang pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi belajar siswa. Diantara hasil yang relevan adalah penelitian yang ditulis oleh :

1. Penelitian yang dilakukan Lufi Filananoka & Ahmad Mujuhan Syah (2020), yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al-ikhlash Dagelan Panceng Gresik". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan intensitas bermain game online mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMK Al-Ikhlash dalegan Panceng Gresik.

   Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu *Game Online.* Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan sampel penleitian.
2. Penelitian yang dilakukan Fathurohim & Pipit Muliyah (2023) yang berjudul "Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *Game Online* dan konsentrasi belajar siswa.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu *Game Online.* Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan sampel penleitian.

3. Penelitian yang dilakukan Lukiyana & Rizki Ayu Wulandari (2023) yang berjudul "Pengaruh *Game Online* terhadap konsentrasi dengan manajemen waktu dan efikasi diri sebagai pemoderasi". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengruh *Game Online* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap konsentrasi belajar.manajemen waktu memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar.

   Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu *Game Online.* Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan sampel penleitian.

4. Penelitian yang dilakukan Alfatimah Aini (2022) yang berjudul "Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap Konsentrasi belajar di SMA N 1 Seputih Agung kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa diketahui dampak positif yang diperoleh dari terlalu sering memainkan *Game Online* seperti merasa senang,bangga dengan hasil yang dicapai dari bermain *Game Online,* mengurangi rasa bosan, sedangkan dampak negatif yang diperoleh seperti kesulitan dalam membagi waktu, sering berkata kasar, tidak mampu berkonsentrasi dalam hal lain, tidur sampai larut malam, menghabiskan paket internet, kurang aktif dalam belajar.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu *Game Online.* Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan sampel penleitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Syah Raihan Mullatifa, Dkk (2023) yang berjudul "Pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap konsentrasi belajar siswa SMK Revany Indra Putra Kota Jambi". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa menunjukkan pengaruh intensitas bermain *Game Online* dikategorikan tinggi dengan persentase sebesar 70,84% sedangkan untuk konsentrasi belajar masuk kategori sedang dengan persentase sebesar 58,75%. Penelitian ini menunjukkan pengaruh yang rendah tapi pasti antara intensitas bermain *Game Online* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.

   Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel bebas yang sama yaitu *Game Online.* Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu, tempat, dan sampel penleitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan umumnya dianalisis dengan menggunakan *Statistic* Silaen (2018:18). Analisis regresi adalah sebuah metode untuk menaksir atau meramalkan terlebih dahulu mencari pola hubungan yang dapat digambarkan secara matematis antara dua variabel atau lebih, Rosyadi (2018:85). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2019) regresi linier sederhana adalah suatu alat analisisyang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Penelitian ini untuk mengkaji pengaruh variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Konsentrasi Belajar). Menurut Sugiyono (2019:260) regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara secara linier antara suatu variabel independen degan suatu variabel dependen. Dalam penelitian ini regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* (X) terhadap Konsentrasi (Y).

B. Waktu dan tempat penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP N 5 Rambah Hilir pada bulan November 2023 sampai bulan Juli 2024 dengan rincian waktu penelitian sebagai berikut:

Table 3.1 Rencana Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Observasi awal									
2	Pegajuan Judul									
3	Seminar proposal									
4	Pelaksanaan penelitian									
5	Pengelolaan data									
6	Ujian seminar hasil									
7	Ujian komprehensif									

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2023

2. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Rambah Hilir, adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah regeneralisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Prof. Dr. Sugiyono, 2011:117) atau dapat dikatakan populasi adalah sekelompok individu yang akan diteliti atau menjadi objek untuk kemudian diambil kesimpulan nya. Berhubung dengan definisi diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 1, VIII 2, dan VIII 3 SMP N 5 Rambah Hilir tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari :

Table 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah siswa
VIII 1	26
VIII 2	26
VIII 3	24
Jumlah	**76**

Sumber : Olahan data primer 2023

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Prof. Dr. Sugiyono, 2011:117). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Total Sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua (Sugiyono, 2019 : 94). Sedangkan menurut Arikunto (2012) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 76 responden. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penlitian ini adalah sebanyak 76 responden.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif. Karena metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode positivistik

karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metiode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai IPTEK baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penleitian berupa angka-angka dan anlisis menggunakan statistik.

2. Sumber Data

Menurut Sugiyono (2019:137) teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penlitian adalah mendapatkan data. Dalam pengumpulan data terdapat dua sumber, yaitu :

a. Sumber data primer

Menurut Sugiyono (2019:137) sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer penelitian ini diperoleh dari kuesioner (Angket) yang diberikan kepada responden Di SMP N 5 Rambah Hilir.

b. Sumber data sekunder

Menurut Sugiyono (2019:137) sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder dalam penelitian ini berupa data siswa SMP N 5 Rambah Hilir.

E. Teknik Pegumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data antara lain :

a. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan awal secara langsung terhadap lokasi penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan Nasution(2014: 106). Observasi ini dilakukan secara langsung mengenai pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi belajar siswa kelas VIII SMP NEGERI 5 Rambah Hilir.

b. Kuesioner dan Angket

Menurut Sugiyono (2011:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau penyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019: 329) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan,

gambar, atau karya seseorang. Dalam hal ini penelitian menggunakan dokumentasi sebagai pendukung atau pelengkap dari data terkait saat melakukan penelitian di kelas VIII SMP NEGERI 5 Rambah Hilir yang dilakukan peneliti. Sehingga diharapkan data yang disajikan peneliti nantinya akan lebih dapat dipercaya.

F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah salah satu alat yang digunakan untuk mendapatkan, mengolah, dan menginterpresentasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama Siregar (2013). Menyusun interumen pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi, karena mengevalusi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti (Nur Aedi, 2010).

1. Skala Pengukuran

   Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan penjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan mengahsilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2019:92). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *Likert*. skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Table 3.3Kisi-kisi kuesioner variabel Game Online (X)

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Tempat Bermain *Game Online*	2,3,4	1,5,6,7,8	8
2	Waktu dalam bermain *Game Online*	11,13,	9,10,12,14,15,16,17,18,19,20,	12
3	Jenis *Game Online*	21,23,25,26, 28,30,31	22,24,27,29,32,33	13
4	Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *Game Online*	45	34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,46,47,48	15

Sumber : Olahan 2023

Table 3.4 Kisi-kisi kuesioner variabel Konsentrasi Belajar (Y)

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Konsentrasi perhatian		1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10,11	11
2	Sambutan lisan	14,15,18	12,13,16,17,19	8
3	Memberikan pernyataan	20,24,25	21,22,23,26,27	8
4	Menjawab jawaban hasil diskusi	28,29,30,32 ,33,34,35	31,36	9
5	Sambutan psikomotorik	47	37,38,39,40,41 ,42,43,44,45,46,	11

Sumber : Olahan 2023

Table 3.5 Skala LikertGame Online dan Konsentrasi Belajar

No	Pernyataan	Pendapat				
		SL	SR	KD	JR	TP
1						
2						

Sumber : Sugiyono (2019)

Dengan skala *Likert* variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang berupa pernyataan yang dijabarkan ke butir-butir soal. Terdapat 5 alternatif jawaban untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut :

Table 3.6 Skor skala likert Game Online dan Konsentrasi Belajar

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif (+)	Negatif (-)
Selalu (S)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-kadang (KD)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Sumber : Sugiyono (2019)

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Tahap Uji Coba

Instrumen penelitian yang telah disusun diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kesahihan dan kehandalan melalui prosedur. Instrumen penelitian di uji cobakan pada responden yang tidak termasuk sebagai sampel penelitian dalam populasi. Jumlah responden uji coba sebanyak 31 siswa kelas VIII A SMP N 2 Rambah Hilir. Jumlah responden sebanyak 31 siswa sudah memenuhi syarat uji coba (Sugiyono 2010:117).

b. Uji Validitasi Instrumen

Validitas digunakan untuk mengukur sah/*valid* atau tidaknya suatu angket/kuesioner. Angket dikatakan *valid* jika pertanyaan pada angket/kuesioner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang di ukur oleh kuesioner tersebut. Jika sebuah instrument dikatakan valid berarti instrument dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur (Sugioyono, 2019: 121). Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer melalui program *Microsoft Office*

Excel dengan melihat *Correlet item total correlation,* jika $r_{hitung} > r_{tabel}$maka butir item dinyatakan valid dan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$maka butir item dinyatakan tidak valid.

$$rXY = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x^2)\{n\sum Y^2 - (\sum Y)2\}}}$$

r xy : Koefisiensi korelasi antara variabel X dan Y

n : Jumlah soal

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor x dan y

$\sum x$: Jumlah skor item

$\sum y$: Jumlah skor y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat dari skor x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor y

$\sum x^2$: Hasil Perkalian antara skor item dan skor total

Setelah setiap butir soal dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka selanjutnya adalah menghitung uji-t dengan rumus :

$$\text{r xy } \sqrt{\frac{n-2}{1-r}}$$

Keterangan

t : Nilai t hitung

r : Nilai koefisien hasil korelasi r hitung

n : Jumlah responden

untuk mencari r *hitung* dengan r *table*= $t_{a(dk=n-2)}$

Kategori pengujian :

R hitung $>$ r tabel berarti butir soal tersebut valid

R hitung $<$ r tabel berarti sola tersebut tidak valid.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Butir pernyataan instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui reliabilitas atau keandalan instrumen berbentuk angket dengan skala 1-4. Kriteria pengujian kita r Hitung $>$ tabel maka dikatakan reliable, suatu konstruk atau variabel dikataka reliable jika memberikan nilai *cronbach alpha* $>$0,60. Dalam menguji reliabilitas instrumen pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan rumus *Cronbarch's* Alpha (a) sedangkan jika r hitung $<$ r tabel maka item dikatakan tidak reliable, sedangkan jika I hitung $<_$ r tabel maka item dikatakan tidak reliable. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberi nilai *Cronbach alpha* $>$0,60. Dalam menguji realibilitas instrumen pada penelitian ini, penelitian akan menggunakan rumus *Cronbarch alpha* (a) untuk tipe soal uraian, yaitu:

r_{11}= $\left(\frac{n}{n-1}\right)$ (1 $\sum_{s2}^{s2}$ 1)

Keterangan :

r_{11}

: Realibilitas instrumen

n : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum_{S}^{2} t$: Jumlah variansi item

S_1^2 : Variansi total

Koefisiensi reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterprestasikan dengan menggunakan kriteria dari *Guildford* pada tabel 3.7berikut :

Table 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas (r)	Interprestasi
1	0,00 ≤ r11 < 0,20	Sangat rendah
2	0,20 ≤ r11 < 0,40	Rendah
3	0,40 ≤ r11 < 0,60	Sedang/cukup
4	0,60 ≤ r11 < 0,80	Tinggi
5	0,80 ≤ r11 < 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Sundayana (2010)

Pada uji reliabilitas soal yang dihitung adalah soal yang akan digunakan sebagai tes. Berdasarkan tabel klarifikasi koefisiensi reliabilitas diatas, alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel.

d. Analisis Deskriptif Variabel

Teknik analisa data yang diguakan dalam penelitian menggunakan deskriptif kauntitatif, menurut Sugiyono (2015: 207) teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan anlisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam menganalisis data variabel *Game Online* dan Konsentrasi Belajar yang diperoleh dari angket, penlis menggunakan rumus tingkat capaian responden sebagai berikut :

$$\text{TCR} = \frac{Jumlah\ X\ 100\ \%}{Skor\ ideal\ maksimum}$$

Untuk mengetahui kategori tingkat pencapaian responden digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kategori Skor variabel *Game Online* dan Konsentrasi Belajar

Persentase	Interpretasi
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Sumber : Ridwan (2011: 51)

2. Uji Persyaratan Analisis

Uji persayaratan analisis digunakan untuk mengetahui pola dan varian dari suatu data. Apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, atau juga uji persayaratan analisis dapat digunakan untuk mengetahui apakah populasi mempunyai beberapa varian yang sama (Siregar, 2015 : 153).

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknikanalisis regresi linier sederhana, maka data terlebih dahulu diuji untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak (Siregar, 2015 : 135)

Langkah-langkahnya, yaitu :

a. Membuat hipotesis dalam urauian kalimat

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

b. Membuat resiko kesalahan

Pada kasus ini taraf signifikan (a) = 0,05

c. Kaidah pengujian

Ho diterima, jika *D hitung* ≤D tabel (a, n1, n2)

Ha ditolak jika *D hitung* >D tabel (a, n1, n2)

d. Menghitung D hitung ≤ D hitung

Tahap menghitung D1 dan D2 hitung

e. Menentukan nilai D tabel

f. Membandingkan D tabel

g. Membuat keputusan

b. Uji Linearitas

Linearitas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam *range* variabel independen tertentu. Uji liniearitas digunakan untuk memenuhi syarat pada analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X, dan Y, pada populasi yang linier. (Budiyono, 2009:261)

1. Ho : Hubungan antara X dan Y linier

   Ha : Hubungan antara X dan Y tidak linier

2. Taraf signifikansi a = 0,05

3. Statistik uji yang di gunakan : *F* obs = $\frac{RKGT\ C}{RKGM}$

   Dengan :

   a. RKG (jumlah kuadrat galat) = $\sum Y^2$ – a $(\sum Y)$ – b (XY)

   b. JKGM (Jumlah kuadrat galat murni) = $\sum Y^2$- $\sum \frac{r}{n}$ dengan dkGM = n – k

   c. JKGTC = (Jumlah kuadrat tuna cocok) = JKG – JKGM dengan dkGC = K-2

   d. RKGM = $\frac{JKGM}{n-k}$

   e. RKGTC = $\frac{JKGTC}{K-2}$

4. Daerah kritis

   DK = (F(FF> F tabel

5. Keputusan di uji

   Ho ditolak jika *F hitung* < *F tabel* atauHo diterima jika *F hitung* > *F tabel*Jika apabila Ho ditolak berarti hubungan antara X dan Y tidak linier, jika *Ho* di terima berarti hubungan antara X dan Y linier. Dalam penghitungan uji linieritas dengan bantuan komputer yang menggunakan Aplikasi *Microsoft Excel*.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan lain. Jika *variance* dari residual satu pengamatan yang lain. Asumsi yang baik dalam model regresi yang

baik adalah homokedastisitas atau tidak terindikasi heteroskedastisitas pengujian terhadap heteroskedastisitas dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap pola *scatterplot* dan uji *glejser* yang dihasilkan melalui Aplikasi *Microsoft Excel*. Apabila pola *scatterplot* membentuk pola tertentu, maka model regresi memiliki gejala heteroskedastisitas. Munculnya gejala hetroskedastisitas menunjukkan bahwa penaksir dalam model regresi tidak efisien dalam sampel besar maupun kecil. Jika tidak ada pola yang jelas dan titik-titik menyebar atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bebas heteroskedastisitas.

3. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk memberi kategori, mensistematisir, dan bahkan memproduksi makna oleh isi peneliti atas apa yang menjadi pusat perhatiannya (Siregar, 2015 : 144). Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis, analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana.

a. Analisis Regresi Linier Sederhana (*simple analysis regresi)*

Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, regresi atau peramalan adalah suatu proses memperkirakan secara sistemastis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat di perkecil (Riduwan, 2012: 147). Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X

yang mempengaruhi (Variabel independen) terhadap variabel Y yang dipengaruhi (variabel dependen). metode ini untuk mengetahui apakah variabel X pengaruh *Game Online* terhadap variabel Y Kosentrasi Belajar siswa. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau sebab akibat (kasual) variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Persamaan Regresi di rumuskan : Y = a + bx

Keterangan :

Y = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalam (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y.

$$b = \frac{n.\sum XY - \sum X.\sum Y}{n.\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b.\sum X}{n.}$$

b. Uji t (Hipotesis)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). signifikan berarti pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan). Rumus t hitung pada analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut :

t hitung = $\frac{b}{sb}$ atau t hitung

Keterangan :

b = Koefisiensi Regresi

Sb = Standar eror

r = Koefisiensi korelasi Sederhana

n = Jumlah data atau kasus

langkah-langkah pengujian koefisiensi regresi sederhana adalah sebagai berikut :

a. Menentukan hipotesis

   Ho =Tidak ada pengaruh yang signifikan

   Ha = ada pengaruh yang signifikan

b. Menentukan tingkat signifikansi, biasannya menggunakan a=5% atau 0,05

c. Menentukan t hitung

d. Menentukan t tabel

e. Membandingkan t hitung dan t tabel dengan kriteria

   Ho diterima jika : t hitung $\geq$ t tabel

   Ho ditolak jika : t hitung $<$ t tabel

c. Koefisiensi Determinasi

Koefisien determinasi disebut juga dengan analisis koefisien determinasi. Analisis R^2 (R Square) atau koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Dwi Priyatno, 2010: 83). Semakin besar koefisien determinasi menunjukkan

semakin baik pengaruh *Game Online* (X) menerangkan Konsentrasi Belajar (Y). koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien korelasi yang telah ditemukan dan selanjutnya dikalikan dengan 100%. Koefisien determinasi ditentukan dalam persen.

Dengan rumus :

$KD = R^2 \times 100\%$

Keterangan :

KD : Koefisien Determinasi

r : Koefisien korelasi (Riduwan dan Sunarto, 2012: 81)