

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR
SISWA PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMK NEGERI 2
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Skripsi Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)



Oleh

CACA ANDIKA
NIM. 1416213414

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2019**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Caca Andika

NIM : 1416213414

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Caca Andika

NIM : 1416212414

Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Kosentrasi Belajar
Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK
Negeri 2 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Hj. Asiyah, M.Pd

NIP. 196510272003122001

Bengkulu, Agustus 2018

Pembimbing II

Fatrica Stafri, M.Pd.I

NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Kosentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu” yang disusun oleh Caca Andika NIM. 1416213414 telah di munaqosyahkan oleh tim siding di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa Tanggal 30 Juli 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

Asiyah., S.Pd, M.Pd

NIP. 196510272003122001

Sekretaris

Zubaidah, M.Us

NIDN. 2016047202

Penguji I

Deni Febrini, S.Ag, M.Pd

NIP. 197502042000032001

Penguji II


Alimni, M.Pd

NIP. 197504102007102005

Bengkulu, 30 Juli 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris


Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah pada-Mu ya Allah, ku persembahkan tulisan ini teruntuk yang ku sayang dalam hidupku:

1. Ibuku Kartini dan Bapaku Pei yang telah membesarkan, mendo'akan, memberikan semangat, serta memberikan kasih sayang kepadaku, .
2. Kawanku; Hendri dan Heri
3. Seluruh sahabat-sahabat seperjuanganku.

MOTTO

Kesuksesan dan kesulitan selalu berjalan beriringan, namun yakinlah bahwa kesuksesan bergerak ke depan, sedangkan kesulitan bergerak kebelakang.

(Caca Andika)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Caca Andika

NIM : 1416213414

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Maret 2019

Yang Menyatakan,

Caca Andika

NIM. 1416213414

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan karunia kepada hambanya dengan tiada batas. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, segenap keluarga para sahabat, serta orang-orang yang mengikuti jejaknya sampai akhir zaman.

Alhamdulillah berkat pertolongan Allah SWT, skripsi tentang *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMK NEGERI 2 KOTA BENGKULU* ini dapat penulis selesaikan.

Dalam menyelesaikan karya tulis ini penulis menyadari sebagai manusia biasa pasti memiliki kekurangan dalam pelaporan atau penulisan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas oleh bimbingan, bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Ibu Hj. Asiyah, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Fatrica Safitri, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

5. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
6. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah berbaik hati memberikan kesempatan pada penulis untuk menggunakan fasilitas perpustakaan dan memberikan pinjaman buku.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
8. Seluruh Staf Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah menyiapkan segala urusan administrasi bagi penulis selama penulis selama penulis skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak khususnya penulis, kritik dan saran selalu penulis harapkan agar tetap pada proses perbaikan dan dapat melanjutkan skripsi pada tahap berikutnya.

Bengkulu, Maret 2019
Penulis

Caca Andika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii-viii
DAFTAR ISI	ix-x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. <i>Game Online</i>	12
B. Konsentrasi Belajar.....	18
C. Pendidikan Agama Islam.....	28
D. Penelitian Yang Relevan.....	35
E. Kerangka Berpikir.....	37
F. Hipotesis.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Validitas dan Reliabilitas.....	44
F. Analisis Data.....	44
G. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	45
H. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan.....	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK

CACA ANDIKA, Maret 2019, Judul “Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing I, Hj. Asiyah, M.Pd, Pembimbing 2, Fatrica Syafitri, M.Pd.I

Kata Kunci: *Game online*, **Konsentrasi Belajar Siswa.**

Konsentrasi belajar dipengaruhi banyak faktor, diantaranya 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. Begitu juga pada siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, dimana berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berlangsung, terlihat sebagian siswa kurang konsentrasi belajar dan sebagian siswa sering bermain game online. Oleh sebab itu penulis terdorong untuk menelusuri apakah kurang konsentrasinya siswa dalam belajar karena pengaruh bermain game online, dengan permasalahan yang diangkat adalah bagaimana pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel yang digunakan sebanyak 20 orang siswa kelas XI jurusan TKR. Analisis data yang dilakukan secara kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMK Negeri 2 pada umumnya bermain game online secara berlebihan kisaran 25%. Siswa yang bermain game secara berlebihan mengakibatkan konsentrasi belajarnya menurun. Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian maka disarankan pada siswa untuk tidak bermain game online secara berlebihan dan kepada guru untuk memberikan sanksi bagi siswa yang bermain game pada saat berada di lingkungan sekolah.

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37

DAFTAR TABEL

		HALAMAN
Tabel 1.1	Hasil Pra Penelitian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKR Pada Mata Pelajaran PAI Tahun Ajaran 2018/2019	7
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	45
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas Game Online (X) (Uji Ke I)	47
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Game Online (X) (Uji Ke II)	48
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabelitas Game Online (X)	49
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Konsentrasi Belajar (Y) (Uji Ke I)	50
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Konsentrasi Belajar (Y) (Uji Ke II)	51
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabelitas Konsentrasi Belajar (Y)	53
Tabel 4.1	Jumlah Siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu	56
Tabel 4.2	Tanggapan Responden Terhadap 6 Pertanyaan Pada Variabel X (Game Online) Menurut Skor	60
Tabel 4.3	Tanggapan Responden Terhadap 6 Pertanyaan Pada Variabel Y (Konsentrasi Belajar) Menurut Skor	64
Tabel 4.4	Hasil Pengolahan Data Untuk Regresi dan Uji t	67
Tabel 4.5	Permainan Game Online Oleh Siswa	69
Tabel 4.6	Konsentrasi Belajar Siswa	69

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner
2. Hasil Pengolahan Data Menggunakan Program SPSS
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Surat Pernyataan Perubahan Judul
5. Kartu Bimbingan Skripsi
6. Photo dokumentasi pengambilan data
7. Lembar bimbingan pembimbing I
8. Lembar bimbingan pembimbing II
9. Lampiran Informan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan yang diselenggarakan di lembaga formal, non formal dan informal dan dilaksanakan sepanjang hayat dalam rangka mempersiapkan peserta didik agar berperan dalam berbagai kehidupan.¹ Pendidikan formal merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berjenjang sejak dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga Perguruan Tinggi. Pendidikan non formal merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga pelatihan, kursus, bimbingan dan lainnya. Sedangkan pendidikan in formal adalah pendidikan yang ada dalam keluarga atau lingkungan dan tidak termasuk dalam pendidikan formal maupun non formal.

Secara nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga bangsa Indonesia menjadi bangsa yang cerdas, kreatif mandiri, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini termasuk dalam pasal 3 Undang-Undang

¹ Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Gafindo Persada. 2008). h.18

Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan sangat penting bagi setiap individu untuk masyarakat, bangsa dan negara. Tanpa pendidikan maka secara individu orang akan tertinggal. Masyarakat dan bangsa akan terbelakang dan negara tidak akan berkembang. Bukti pentingnya suatu pendidikan dan ilmu untuk bekal hidup bagi manusia tersurat dalam kitab suci Al-Qur'an Surat Ali Imran ayat 7 berikut:³

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ مِنْهُ آيَاتٌ
 مُحْكَمَاتٌ هُنَّ أُمُّ الْكِتَابِ وَأُخَرُ مُتَشَابِهَاتٌ فَأَمَّا
 الَّذِينَ فِي قُلُوبِهِمْ زَيْغٌ فَيَتَّبِعُونَ مَا تَشَابَهَ
 مِنْهُ ابْتِغَاءَ الْفِتْنَةِ وَابْتِغَاءَ تَأْوِيلِهِ وَمَا
 يَعْلَمُ تَأْوِيلَهُ إِلَّا اللَّهُ وَالرَّاسِخُونَ فِي الْعِلْمِ
 يَقُولُونَ آمَنَّا بِهِ كُلٌّ مِنْ عِنْدِ رَبِّنَا وَمَا يَذَّكَّرُ
 إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ (٧)

Artinya:

² Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Bandung. Cutra Umbara. 2003). h. 7.

³ Departemen Pendidikan Agama RI . *Al-Qur'an Terjemahan*. (Semarang. PT. Tuba Putra. 2009). Surat Ali Imran ayat 7

“Dia-lah yang menurunkan Al kitab (Al Quran) kepada kamu. di antara (isi) nya ada ayat-ayat yang muhkamaat[183], Itulah pokok-pokok isi Al qur’an dan yang lain (ayat-ayat) mutasyaabihaat[184]. Adapun orang-orang yang dalam hatinya condong kepada kesesatan, maka mereka mengikuti sebahagian ayat-ayat yang mutasyaabihaat daripadanya untuk menimbulkan fitnah untuk mencari-cari ta’wilnya, padahal tidak ada yang mengetahui ta’wilnya melainkan Allah. dan orang-orang yang mendalam ilmunya berkata: “Kami beriman kepada ayat-ayat yang mutasyaabihaat, semuanya itu dari sisi Tuhan kami.” dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan orang-orang yang berakal”.

Ayat Al-qur’an lainnya memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan, sebagaimana dalam al-Qur’an surat at-Taubah ayat 122 disebutkan:⁴

فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ
لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional memerlukan sarana pendukung yang komprehensif. Tanpa dukungan semua pihak maka tujuan pendidikan nasional akan sulit untuk diwujudkan. Pemerintah dan masyarakat harus secara bersama-sama memajukan pendidikan nasional, dengan cara

⁴ Departemen Pendidikan Agama RI . *Al-Qur’an Terjemahan*. (Semarang. PT. Tuba Putra. 2009). Surat At-Taubah ayat 122

menyediakan sarana dan prasarana pendidikan dukungan semua pihak maka pendidikan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Aktivitas dan kreatifitas merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dengan aktivitas dan kreatifitas pembelajaran maka akan diperoleh hasil belajar yang baik, karena belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan. Aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Hasil dari pendidikan adalah perkembangan dan peningkatan pengetahuan manusia, diantaranya adalah perkembangan dan kemajaun dalam bidang teknologi dengan berbagai jenis. Salah satunya adalah kemajuan dan perkembangan teknologi informasi dengan berbagai aplikasinya. Salah satu aplikasinya adalah *game online*. Dimana *game online* adalah adalah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet.⁵ *Game online* ini digemari banyak orang untuk menghilangkan kejenuhan dan sebagai hiburan dan lainnya, namun tidak sedikit orang menggunakan aplikasi

⁵ <https://Simpledukasi.blogspot.com.2016>.Diakses 03-10-2018. Pkl.2.56

game online tanpa mengenal waktu, tanpa memperhatikan situasi dan lingkungan. Apabila seseorang sudah bermain *game online* seperti ini, maka akab berakibat buruk. Diantaranya orang akan malas bekerja, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, bahkan bukan tidak mungkin akan lupa waktu sholat dan tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. SMK Negeri 2 terdiri dari beberapa jurusan, diantaranya adalah Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Jurusan TKR merupakan salah satu jurusan yang siswanya relatif banyak, sehingga siswa di jurusan ini dipilih untuk diteliti yang diharapkan dapat mewakili siswa SMK Negeri 2 secara keseluruhan. Siswa yang dipilih untuk diteliti adalah siswa kelas XI, karena siswa sudah belajar lebih dari 2 semester, sehingga hasil belajarnya sudah dapat dilihat dan waktu untuk menamatkan pendidikan masih lebih dari 2 semester. Siswa kelas X tidak dipilih untuk diteliti karena masih relatif baru, hasil belajarnya cenderung belum begitu terlihat, dan siswa kelas XII tidak dipilih untuk diteliti, dikhawatirkan sebelum penelitian selesai siswa sudah menamatkan pendidikannya di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu.

Alasan peneliti memilih siswa SMK Negeri 2 untuk diteliti, karena hasil pengamatan peneliti di lapangan, pada saat di dalam lingkungan sekolah dan diluar lingkungan sekolah terdapat siswa yang bermain *game online*. Kemudian peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di

dalam ruang kelas, sebagian siswa kurang memperhatikan secara seksama, tidak menyimak dengan baik dan tidak mengajukan pertanyaan yang berhubungan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Padahal, mengikuti proses pembelajaran dengan baik itu merupakan kewajiban bagi setiap siswa. Sikap siswa pada saat kegiatan belajar dalam kelas seperti ini menunjukkan kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang berkemungkinan sebagai akibat dari bermain game *online* yang berlebihan. Hal ini sesuai dengan pengaruh negatif dari *game online*, diantaranya adalah:

“Jika anda terlalu tertarik dengan sebuah *game* secara berlebihan, maka seseorang dapat mengalami kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika seseorang lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan anda. bahkan hal yang paling ekstrem adalah sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah *game*”.⁶

Selain melakukan pengamatan terhadap sikap siswa pada saat menerima materi pelajaran dalam kelas dan aktivitas siswa di dalam lingkungan sekolah dan di luar lingkungan sekolah, peneliti melakukan pra penelitian terhadap hasil belajar siswa melalui catatan yang ada pada guru yang mengajar mata pelajaran yang bersangkutan dengan melihat dan mencatat.

Pengamatan Hasil belajar siswa yang diamati tidak dilakukan pada setiap mata pelajaran, tetapi peneliti hanya mengambil satu mata pelajaran

⁶ <https://blog.dimensidata.com>. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. Diakses 3-10-2018. Pkl.21.59

saja sebagai sampelnya yakni mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran PAI dipilih untuk diamati karena Pendidikan Agama Islam sangat penting bagi siswa, PAI membimbing siswa ke arah pembentukan kepribadian secara sistematis dan pragmatis supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Hasil pra penelitian terhadap belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan PAI kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu berdasarkan pra penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Hasil Pra Penelitian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKR Pada Mata Pelajaran PAI Tahun Ajaran 2018/2019⁷

Ruang Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Belum Tuntas	Keterangan
A	31	11 orang	20 orang	Nilai 71-100 = Tuntas
B	29	10 orang	19 orang	Nilai < 71 = Belum Tuntas
Jumlah	60	21 orang	39 orang	-

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa siswa dengan nilai belum tuntas lebih banyak dari siswa yang mempunyai nilai tuntas.

Berdasarkan dari hasil pra penelitian terhadap sikap siswa pada saat menerima materi pembelajaran dalam kelas yang menunjukkan sebagian siswa kurang konsentrasi, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI belum tuntas

⁷ Pra Penelitian Pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu

dan aktivitas siswa di dalam lingkungan sekolah dan di luar lingkungan sekolah maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, hanya sedikit siswa yang mencatat hal-hal yang penting dari materi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, banyak siswa yang kurang memperhatikan dan menyimak secara seksama apa yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 pada saat kegiatan pembelajaran dalam kelas berlangsung, jarang terlihat siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang disampaikan oleh guru.
4. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 Pada saat guru bertanya kepada siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru dalam kelas, kebanyakan jawaban siswa tidak benar.

5. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 sebagian terlihat bermain *game online* di lingkungan sekolah.
6. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 sebagian terlihat bermain *game online* di luar lingkungan sekolah.
7. Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019 sebagian lupa akan tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh guru.
8. Nilai siswa yang belum tuntas lebih banyak dari siswa yang mempunyai nilai tuntas.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih mengarah pada sasaran, maka permasalahan penelitian perlu adanya pembatasan. Oleh sebab itu peneliti membatasi permasalahan yang diteliti pada pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu: Bagaimana pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019?.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti sendiri dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang peran pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa.
- b. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi masukan dan literatur dalam penulisan apabila melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.
- c. Bagi guru, terutama guru, khususnya yang mengajar siswa jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu dapat menjadi masukan dalam memberikan pengawasan terhadap aktivitas siswa pada saat-saat jam belajar di sekolah. Aktivitas siswa yang perlu diawasi antara lain penggunaan *handphone* dalam ruang kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung dan konsentrasi siswa pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi pembaca dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh *game online* terhadap pencapaian hasil belajar.
- b. Bagi dunia pendidikan dapat menjadi masukan pada kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan dampak negatif dari *game online* terhadap kegiatan belajar anak. Dampak negatif dari *game online* terhadap kegiatan belajar antara lain: Jika siswa kecanduan *game online* siswa akan lupa terhadap tugasnya untuk belajar, siswa akan kurang tidur yang mengakibatkan tidak konsentrasi mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa akan cenderung tidak memperhatikan lingkungannya karena asyik bermain *game online*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Banyak media yang memberitakan tentang game online. Tapi sayangnya tak semua media membeberkan apa arti sebenarnya dari game online. Nah, karena itu berikut ini Anda akan mendapati pengertian sesungguhnya dari Game Online. Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan Online artinya adalah Daring (Dalam Jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu.⁸

Pengertian Game Online sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tak dapat dimainkan. Game Online biasanya memungkinkan

⁸ Anggela. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Ejurnal Ilmu Komunikasi*. (Samarinda. Universitas Mulawarman. 2013). 1. (2) h. 532-544

suatu pemain (player) game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan (seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.⁹

2. Tipe-Tipe *Game Online*

Tipe-tipe *game online* dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

- a. Berdasarkan permainan *First Person Shooter (FPS)*, sesuai dengan judulnya *game* ini ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut. Kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan.

1) *Real-Time Strategy*

Real-time-strategy merupakan *game* yang permainannya menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

2) *Cross-Platform Online*

⁹ Anggela. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Ejurnal Ilmu Komunikasi*. (Samarinda. Universitas Mulawarman. 2013). 1. (2) h. 532-544

Cross-Platform Online merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360* (*Xbox 360* merupakan *hardware/consule game* yang memiliki konektivitas ke *internet* sehingga dapat bermain secara *online*).

3) *Browser Games*

Browser Games merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox, opera, IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.

4) *Massive Multiplayer Online Games*

Massive Multiplayer Online Games adalah, dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.¹⁰

b. Berdasarkan Teknologi Grapis

1) *Game 2 dimensi*, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani *system*. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game 3D* sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi

¹⁰APJII. *Rekrutan Pengguna dan Pemakai Internet Di Indonesia*. Online. (<https://sites.google.com/site/aljanah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia>.diakses 5-8-2018.pkl.10.30).

teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

- 2) *Game 3 Dimensi*, game bertipe 3 Dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara relatif, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game 3D* meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 Dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.¹¹

c. Berdasarkan Cara Pembayaran

Cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari *gamenya*. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) *Pay Per Item*, *game* yang berada pada kategori ini merupakan *game* yang bisa diinstall atau dimainkan secara gratis, dan *game* ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan level atau membeli barang (*item*) langka yang tidak pernah dijumpai pada permainan. Jenis *game* seperti ini yang paling banyak dijumpai di Indonesia. Contoh: *Gunbound*, *Ragnarok*, *Ghost Online*, dll.

¹¹ Bintang. *Kecanduan Game. (online)*. <http://mocca-chi.blogspot.com.2010>. diakses 20-04-2018.pkl.11.10

2) *Pay Per Play*, *game* ini harus dibeli dan diinstall secara legal karena pada saat diinstall *game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke *internet* langsung dan apabila yang diinstall adalah program bajakan maka secara otomatis sistem akan memblokirnya. Contoh: *War of Warcraft*, dll.

3. Dampak *Game Online*

Dampak *game online* terhadap anak bisa berdampak positif maupun negatif. Masa anak-anak adalah masa bermain. Anak-anak akan tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya.

a. Dampak positif *game online* antara lain adalah:¹²

1) 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.

2) Membuat Pola Pikir Semakin Cepat.

Dampak Positif bermain *game* yang kedua adalah mempercepat pola piker. 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.

3) Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing.

Kita semua tahu bahwa kebanyakan *game* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika anda

¹² <https://blog.dimensidata.com>. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. Diakses 3-10-2018. Pkl.21.59

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.

4) 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.

5) 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.

6) 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.

b. Dampak Negatif *Game Online*¹³

Bermain *game* juga memiliki beberapa dampak negatif yang dapat anda terima jika tidak berhati-hati. Dampak negatif tersebut adalah:

1. 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*.

2. Malas.

Malas merupakan dampak negatif bermain *game* yang kedua yang juga sebagai akibat dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas,

¹³ <https://blog.dimensidata.com>. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. Diakses 3-10-2018. Pkl.21.59

maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain *game*.

3. Kurang tidur.

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

4. 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*.

5. Radiasi yang membuat mata kurang sehat.

Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar/Monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan, apalagi 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 memandangi layar komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga bisa terkena serang ini. Dampak yang paling dekat mungkin adalah Anda harus menggunakan kacamata.

B. Konsentrasi Belajar

1. 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 menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan. Siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika

proses belajar mengajar.¹⁴ Menurut pendapat lain konsentrasi yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi. Konsentrasi memungkinkan individu untuk terhindar dari pikiran-pikiran yang mengganggu ketika berusaha untuk memecahkan persoalan yang sedang dihadapi. Pada kenyataannya, justru banyak individu yang tidak mampu berkonsentrasi ketika menghadapi tekanan. Perhatian mereka malah terpecah-pecah dalam berbagai arus pemikiran yang justru membuat persoalan menjadi semakin kabur dan tidak terarah.¹⁵ Secara garis besar, sebagian besar orang memahami pengertian konsentrasi sebagai suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu. Dengan adanya pengertian tersebut, timbullah suatu pengertian lain bahwa di dalam melakukan konsentrasi, orang harus berusaha keras agar segenap perhatian panca indera dan pikirannya hanya boleh focus pada satu objek saja. Panca indera, khususnya mata dan telinga tidak boleh terfokus kepada hal-hal lain, pikiran tidak boleh memikirkan dan teringat masalah-masalah lain.¹⁶ Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa secara umum konsentrasi merupakan suatu proses pemusatan pikiran terhadap suatu objek tertentu. Berarti tindakan atau pekerjaan itu dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan memusatkan seluruh panca indra yang kita

¹⁴ Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. (Jakarta. Rineka Cipta. 2010). H.86

¹⁵ Siswanto. Kesehatan Mental; Konsep, Kecukupan, dan Perkembangannya. (Yogyakarta. Andi. 2008). H.65

¹⁶ Thursan Hakim. Mengatasi Gangguan Konsentrasi.(Jakarta. Puspa Swara. 2008). H.1

miliki bahkan yang bersifat abstrak sekalipun seperti perasaan. Konsentrasi ketika mendengarkan guru menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung yang harus kita lihat, dengar dan simak dengan sungguh-sungguh, bertanya bila diperlukan, mencatat bila terdapat pembahasan yang sangat penting agar maksud maupun tujuan yang disampaikan dapat kita terima dengan baik.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, yang artinya belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Belajar tidak hanya mengingat akan tetapi mengalami.¹⁷ Menurut Arthur J.Gates, belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan.¹⁸ Sedangkan menurut Clifford T. Morgan, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu.¹⁹

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleks belajar tersebut dapat dipandang dari dua subyek yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Dari segi guru, proses belajar tersebut dapat diamati tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, tetapi dapat

¹⁷ Oemar Hamalik. Proses Belajar Mengajar. (Jakarta. PT.Bumi Aksara. 2009. H.27

¹⁸ Purwa Atmaja Prawira. Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media. 2008. H.226.

¹⁹ Mustaqim. Psikologi Pendidikan. (Semarang. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo & Pustaka Belajar. 2008).h.39

dipahami oleh guru. Proses belajar tersebut “tampak” lewat perilaku siswa mempelajari bahan belajar.²⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwa belajar mengacu pada berubahnya perilaku seseorang yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, penilaian mengenai sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam aspek kehidupan dan pengalaman. Belajar selalu menunjukkan suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik pengalaman yang dialaminya.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar mengandung arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan pembelajaran itu sendiri mengandung arti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pendapat lainnya dari belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.²¹ Pengertian belajar menurut H.C. Witherington adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, atau suatu pengertian.²²

²⁰ Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2015). H.17-18.

²¹ Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenadamed Grop. 2013). H.1

²² Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta. 2014). H.35

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sementara menurut PP Nomor 32 Tahun 2013, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

3. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.²³ Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, bisa jadi ia tidak dapat menikmati proses belajar yang dilakukannya. Hal ini bisa saja dikarenakan mata pelajaran yang dipelajari dianggap sulit sehingga tidak dapat menyukai pelajaran tersebut, guru yang menyampaikan tidak disukai karena beberapa alasan, suasana dan tempat tidak menyenangkan, atau bahkan cara penyampaiannya membosankan.²⁴ Gangguan konsentrasi pada saat belajar banyak dialami oleh para siswa terutama dalam mempelajari mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi misalnya pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pasti dan mata pelajaran yang termasuk kelompok

²³ Dimiyati dan Mujiono. Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta. Rineka Cipta. 2009). H.239

²⁴ Thursan Halim. Mengatasi Gangguan Konsentrasi. (Jakarta. Puspa Swara. 2008).h. 5.

ilmu social. Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktif atau dikenal dengan *attention deficit disorder/hiperactivity disorder* yang disingkat *ADHD* merupakan salah satu bentuk gangguan eksternalisasi. Anak yang mengetuk jari, selalu bergerak, menggoyang-goyangkan kaki, mendorong tubuh orang lain tanpa ada alasan yang jelas, berbicara tanpa henti, dan selalu bergerak gelisah seringkali disebut hiperaktivitas. Di samping itu, anak dengan simtom-simtom seperti itu juga sulit untuk berkonsentrasi.²⁵ Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar seorang siswa. Jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran maupun biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik.

4. Ciri-ciri Anak yang dapat Berkonsentrasi Belajar

Ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar berkaitan dengan perilaku belajar yang meliputi perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor. Karena belajar merupakan aktivitas yang berbeda-beda pada berbagai bahan pelajaran, maka perilaku konsentrasi belajar tidak sama pada perilaku belajar tersebut. Klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar sebagai berikut:²⁶

²⁵ Sunawan. *Diagnosa Kesulitan Belajar*. (Semarang. UNNES. 2009). H.42

²⁶ Thabrani Rusyan. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung. Remaja Rosdakarya. 2009).H.10

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yang berupa keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, serta komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- d. Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar. Dari penjabaran diatas, maka indikator konsentrasi belajar siswa yakni dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya saat proses belajar mengajar berlangsung, antara lain:

- a) Memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru dengan cara mencatat hal-hal yang perlu, menyimak dengan seksama, bertanya saat ada yang tidak dipahami dll.
- b) Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan seperti menerapkan pembelajaran yang disampaikan.
- c) Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- d) Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru.
- e) Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran, tidak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar dan minat belajar siswa.
Siswa.

4. Hasil Belajar

Kegiatan guru setelah melakukan proses belajar mengajar adalah melakukan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar secara esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi yang telah ditentukan.²⁷

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman

²⁷ Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pendekatan Praktis Disertai Contoh*. (Jakarta. Rajawali Pers. 2013). H. 10.

pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa “suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (TIK)-nya dapat dicapai.”²⁸

Kegiatan belajar dikatakan berhasil bila dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk mengetahui apakah hasil belajar itu dapat dicapai secara optimal, maka perlu adanya penilaian atau evaluasi. Setelah diadakan penilaian atau evaluasi belajar, maka akan diketahui hasil belajar. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.²⁹

Tes hasil belajar berguna untuk mengukur penguasaan materi pelajaran yang telah dikuasai sesuai dengan bidang studi yang telah diikuti oleh siswa. Prestasi dapat bersifat kualitatif (seperti baik sekali, baik, sedang, kurang, kurang sekali dan sebagainya) atau dapat pula bersifat kuantitatif (dalam bentuk angka-angka).

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal itu, hasil belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

²⁸ Syaiful Cahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta. Rineka Cipta. 2014). H. 105.

²⁹ Sudjana, Nana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. (bandung: Remaja Rosdakarya. 2010).H.22

- a. Hasil belajar siswa adalah hasil prestasi yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Hasil belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- c. Hasil belajar siswa dibuktikan dengan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar ialah prestasi dari usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Dari beberapa teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa yang berupa penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk angka, simbol, huruf maupun kalimat.

Hasil belajar yang dicapai oleh anak didik merupakan prestasi dari interaksi antara berbagai macam faktor yang mempengaruhinya.³⁰ Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 jenis yaitu:

1) Faktor intern

Faktor intern terdiri dari: Jasmani, psikologis, dan kelelahan

³⁰ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta. Rineka Cipta. 2008).

¹⁵ Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (bandung: Sinar Baru Algesindo Offset. 2004).H.22

2) Faktor ekstern

Faktor ekstern terdiri dari: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa_disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran.³¹

C. Pendidikan Agama Islam

Agama Islam merupakan satu sistem akidah dan syari'ah serta akhlak yang mengatur hidup dan kehidupan manusia dalam berbagai hubungan.³² Salah satu keutamaan Al-Islam bagi umat manusia adalah adanya metode yang paripurna dan konsisten di dalam membina mental, melahirkan generasi, membina umat dan budaya, serta memperlakukan prinsip-prinsip kemuliaan dan peradaban.³³

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Sa'id Ismail Ali, sebagaimana dikutip oleh Hasan Langulung, sumber pendidikan Islam terdiri dari enam macam, yaitu: Al-qur'an, sunnah atau hadis, kata-kata sahabat (mashab sshahabi), kemaslahatan umat atau

³² Muhammad Daud Ali. *Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta. Rajawali Pers. 2010). H.51.

³³ Abdullah Nashih Ulwan. *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*. (Semarang. CV Asy Syifa. 1981). H.1

sosial (mashalih al-mursalah), tradisi atau adat kebiasaan masyarakat ('urf), dan hasil pemikiran para ahli dalam Islam (ijtihad).³⁴

Pendidikan agama Islam adalah proses tanspormasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik melalui penumbuhan dan pengembangan potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan pengembangan potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspeknya.³⁵

Pendidikan agama merupakan bagian pendidikan yang amat penting yang berkenaan dengan aspek-aspek sikap dan nilai, antara lain akhlak dan keagamaan. Oleh karena itu pendidikan agama juga menjadi tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah. Sementara itu, Zuhairini menegaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha berupa bimbingan ke arah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup.³⁶

Untuk itu, pendidikan agama Islam memiliki tugas yang sangat berat, yakni bukan hanya mencetak peserta didik pada satu bentuk, tetapi berupaya untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri mereka seoptimal mungkin serta mengarahkannya agar pengembangan potensi tersebut berjalan sesuai dengan nilai- nilai ajaran Islam. Dengan demikian, mengingat

³⁴ Bukhari Umar. *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. (Jakarta. Amzah. 2012).H.1.

³⁵ Bukhari Umar. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta. Amzah. 2010.).h.29.

³⁶ Nur Uhbiyati. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Bandung. Pustaka Setia. 2008). h. 19.

berat dan besarnya peran pendidikan agama Islam, maka perlu diformulasikan sedemikian rupa, baik menyangkut sarana insani maupun non insani secara komperhensif dan integral. Formulasi yang demikian bisa dilakukan melalui sistem pengajaran yang baik dengan didukung oleh sumber daya manusia (guru) yang berkualitas, metode pengajaran yang tepat, dan sarana yang memadai.

Agama Islam adalah agama universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik duniawi maupun ukhrawi. Salah satu diantara ajaran Islam tersebut adalah kewajiban kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan karena menurut ajaran Islam pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia mutlak harus dipenuhi demi tercapainya kesejahteraan dan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya mengembangkan, mendorong, serta mengajak manusia lebih maju dengan berlandaskan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia, sehingga terbentuk pribadi yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan akal, perasaan, maupun perbuatan.³⁷ Sedangkan menurut Ahmad D. Marimba yang dikutip oleh Moh. Shofan dalam bukunya "Pendidikan Berparadigma Profetik" menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah "Bimbingan jasmani-rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya

³⁷ Bukhari Umar. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta. Amzah. 2010).h.28

kepribadian utama menurut ukuran Islam". Dari pernyataan di atas nampak bahwa pendidikan Islam menitikberatkan pada bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan ajaran Islam dalam membentuk akhlak mulia.

Sehubungan dengan hal ini, Soekarno dan Ahmad Supardi juga memberikan definisi mengenai pendidikan agama Islam yang dikutip oleh Moh. Shofan dalam bukunya "Pendidikan Berparadigma Profetik" menyatakan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan Islam adalah: Pendidikan yang berasaskan ajaran Islam atau tuntutan agama Islam dalam usaha membina dan membentuk pribadi-pribadi muslim yang bertakwa kepada Allah SWT, cinta dan kasih kepada orang tua dan sesama hidupnya, cinta kepada tanah air sebagai karunia yang memfungsikan potensi-potensi yang ada dalam dirinya dan alam sekitarnya, hingga bermanfaat dan memberi kemaslahatan bagi diri dan bagi masyarakat pada umumnya.³⁸

Pendidikan Islam diartikan sebagai usaha menumbuhkan dan membentuk manusia muslim yang sempurna dari segala aspek yang bermacam-macam aspek kesehatan, akal, keyakinan, kejiwaan, akhlak, kemauan, daya cipta dalam semua tingkat pertumbuhan yang disinari oleh

³⁸ Muhaimin, et.al. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Pengaktifkan Pendidikan Islam Di Sekolah* (Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. 2014) h.66

cahaya yang dibawa oleh Islam dengan versi dan metode pendidikan yang diantaranya.

Pendidikan agama dapat juga diartikan sebagai: Usaha untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Memahami beberapa pendapat di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa pendidikan Islam merupakan suatu usaha sadar untuk membimbing jasmani dan rohani peserta didik untuk membentuk pribadi-pribadi muslim yang beriman dan bertakwa, cinta kasih kepada orang tua dan sesama, cinta tanah air serta mampu mengembangkan potensi diri dan alam sekitar bagi kemaslahatan diri dan masyarakatnya, secara sistematis dan praktis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan di akhirat dengan prinsip-prinsip dan metode yang dibawa oleh Islam.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa arah pendidikan agama Islam lebih pada pembentukan pribadi muslim yang taat, berilmu dan beramal sehingga orientasi pendidikan agama Islam disamping pemberian pengetahuan tentang agama, yaitu dari aspek kognitif dan psikomotor yang lebih penting lagi adalah aspek penghayatan sehingga di dalam pendidikan

agama peserta didik selain memiliki pengetahuan agama, mau mengamalkan agamanya.

2. Tujuan Pendidikan Islam

Menurut Ibnu Taimiyah, sebagaimana dikutip oleh Majid 'Irsan Al-Kaylani (Majid 'Irsan Al-Kaylani, tujuan pendidikan Islam tertumpu pada empat aspek yaitu:

- (1) tercapainya pendidikan tauhid dengan cara mempelajari ayat Allah dalam wahyu-Nya dan ayat-ayat fisik (afaq) dan psikis (anfus).
- (2) mengetahui ilmu Allah melalui pemahaman terhadap kebenaran makhluk-Nya.
- (3) mengetahui kekuatan (qudrah) Allah melalui pemahaman jenis-jenis, kuantitas dan kreativitas makhluk-Nya.
- (4) mengetahui apa yang diperbuat Allah (sunnah Allah) tentang realitas (alam) dan jenis-jenis perilakunya.³⁹

Pendidikan Islam haruslah mempunyai tujuan yaitu ; untuk mencapai pertumbuhan kepribadian manusia yang menyeluruh, secara seimbang melalui latihan jiwa, intelek, diri manusia yang rasional, perasaan dan indera. Oleh sebab itu maka pendidikan Islam harus mencapai pertumbuhan

³⁹ Bukhari Umar. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta. Bumiaksara. 2010). H.59.

manusia dalam segala aspeknya, baik itu aspek spiritual, intelektual, imajinatif, fisik, ilmiah dan bahasa secara individual maupun kolektif.⁴⁰

Lebih ringkasnya tujuan umum pendidikan Islam adalah membina peserta didik agar menjadi hamba yang suka beribadah kepada Allah SWT. Ibadah disini tidak hanya sebatas pada menunaikan shalat, berpuasa di bulan Ramadhan, mengeluarkan zakat dan beribadah haji setelah mengucapkan syahadat tauhid dan syahadat Rasul tetapi mencakup, tetapi mencakup segala amal, pikiran, dan perasaan manusia, selama manusia itu dihadapkan kepada Allah SWT. Ibadah adalah jalan hidup yang mencakup seluruh aspek kehidupan serta segala yang dilakukan manusia berupa perkataan, perbuatan, perasaan, bahkan bagian apapun dari perilakunya dalam mengabdikan diri kepada Allah SWT.

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan yang hendaknya dicapai oleh kegiatan pendidikan agama Islam dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pendidikan agama Islam, yaitu dimensi keimanan, pemahaman (penalaran), keilmuan, penghayatan (pengalaman batin) serta pengalaman anak didik.

⁴⁰ Muhaimin, et.al. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Pengaktifkan Pendidikan Islam Di Sekolah* (Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. 2014). h.36

D. Penelitian yang Relevan

1. Diyanti dkk (2016) melakukan penelitian pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa kelas V pada SD Negeri 69 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan jenis penelitian yaitu menggunakan regresi linear sederhana. Data penelitian ini bersumber dari nilai akhir (raport) siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda aceh sangat rendah dilihat dari nilai raport siswa. 2) Adanya pengaruh antara bermain *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 1666. Jadi dapat disimpulkan bahwa para siswa yang gemar bermain *game playstation* adanya pengaruh pada hasil prestasi belajarnya terbukti dari nilai prestasi yang sangat rendah dan semua variabel bebas (X) ada pengaruh terhadap varibel terikat (Y) sebesar 1.666.⁴¹
2. Yahya (2013), melakukan penelitian terhadap pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa. Informan dalam penelitian ini adalah pemain game online, orang tua informan dan juga pemilik game online. Dari hasil

⁴¹ Diyanti, Safian, Elly. Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD* . Vol.2. (1) 139-149 (Banda Aceh: FKIP. 2016).

penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab game online lebih disukai adalah game online lebih menarik dari pada pelajaran di sekolah. Pengaruhnya terhadap hasil belajar adalah menurunnya prestasi belajar siswa.⁴²

3. Pande dan Marheni (2015), melakukan penelitian terhadap hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri I Kuta. Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam. Metode sampling adalah purposive sampling. Metode penelitian menggunakan studi korelasi. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kecanduan gameonline dan melihat nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan gameonline memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.⁴³

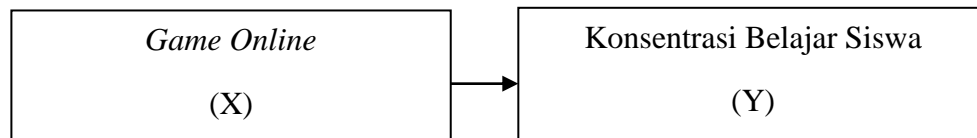
⁴² Yahya, Muhamad. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*. (Semarang: FKIP. 2013).

⁴³ Pande, Ni putu Arika Mulyasanti dan Marheni, Adijanti. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri I Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. (Denpasar. Universitas Udayana. 2015). Vo.2. (2); 163-171

4. Nuhan (2016), melakukan penelitian terhadap hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi determinan kemudian dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan.⁴⁴

E. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Penjelasan Kerangka Pemikiran:

Game online = Variabel independen X

Konsentrasi Belajar Siswa = Variabel dependen Y

⁴⁴ Nuhan, Maria Yohanesti Gola. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: 2016). Edisi 6 (5).



= Menunjukkan pengaruh *game online* (X) terhadap konsentrasi belajar Siswa kelas XI jurusan TKR pada SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya melalui fakta-fakta.⁴⁵ Hipotesis yang diangkat pada penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019.

⁴⁵ Agus Irianto. *Statistik Konsep Dasar Aplikasi dan Pengembangannya Edisi Ke-4*. (Padang, Kencana. 2015). H. 97

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi eksperimen desgn. Quasi ekperimen design* terdiri dari 2 bentuk yaitu; *time series design* dan *nonequivalent control group disign*.⁴⁶ Dalam penelitian ini yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

A. Jenis Penelitian

Jenis yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif pada hakekatnya ialah suatu penelitian yang dalam melakukan analisis data menggunakan perhitungan statistik/matematika. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan terhadap pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Agar penelitian ini tepat waktu sesuai dengan yang telah ditentukan, maka perlu ditentukan waktu dan tempat penelitian sebagai berikut: Tempat melakukan penelitian ini di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Waktu melakukan penelitian pada bulan September 2018.

⁴⁶ Sugiyono. *Metode zpemeltian Untuk Administrasi*. (Bandung. Alfabeta. 2009).h.89

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.⁴⁸ Populasi pada umumnya diartikan sebagai penduduk.⁴⁹ Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan TKR tahun ajaran 2018/2019. Siswa jurusan TKR terdiri dari 2 ruang kelas yaitu ruang kelas A dan ruang kelas B. Ruang kelas A mempunyai jumlah siswa 31 orang dan Ruang kelas B mempunyai jumlah siswa 29 orang. Dengan demikian populasi penelitian ini adalah 60 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁵⁰ Secara umum, untuk penelitian korelasional jumlah sampel

⁴⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Untuk Administrasi*. (Bandung: Alfabeta. 2009). H.90-91

³⁹ Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta. PT. BumiAksara. 2011).h. 53.

⁴⁰ Partino, R., & Idrus, M. *Statistik Deskriptif*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press. 2009). h.2.

⁴¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Untuk Administrasi*. (Bandung: Alfabeta. 2009). H.92

minimal untuk memperoleh hasil yang baik adalah 30, sedangkan dalam penelitian eksperimen jumlah sampel minimum 15 dari masing-masing kelompok dan untuk penelitian survey jumlah sampel minimal 100.⁵¹

Rose (1975) yang dikutip Uma Sekaran (2006) memberikan acuan umum untuk menentukan ukuran sampel:⁵²

- 1) Ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian.
- 2) Jika sampel dipecah ke dalam subsampel (pria/wanita, junior/senior, dan sebagainya), ukuran sampel minimum 30 untuk setiap kategori adalah tepat.
- 3) Dalam penelitian multivariate (termasuk analisis regresi berganda), ukuran sampel sebaiknya 10x lebih besar dari jumlah variabel dalam penelitian.
- 4) Untuk penelitian eksperimen sederhana dengan kontrol eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah mungkin dengan ukuran sampel kecil antara 10 – dengan 20.

Menyesuaikan dengan metode penelitian yang digunakan yaitu *multivariate* (analisis regresi linier). Maka dalam menentukan sampel, penulis mengambil sampel sebanyak 20 (10 x jumlah variabel), karena jumlah variabel penelitian adalah 2, maka sampel diambil sebanyak $10 \times 2 = 20$ orang siswa dengan rincian 10 orang dari ruang kelas A dan 10 orang dari ruang kelas B.

⁴² Hendry. *Populasi dan Sampel*. (<https://www.konsistensi.com>. Diakses 1-11-2018. Pkl.9.16

⁴³ Sugiyono. *Metode Penelitian Untuk Administrasi*. (Bandung: Alfabeta. 2009). H.92

D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Data kuantitatif adalah data dalam berbentuk angka. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari: a) Sumber primer, sumber primer pada penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu yang dijadikan responden penelitian. B) Sekunder, sumber sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁵³ Data sekunder diambil melalui dokumentasi atau catatan-catatan yang ada di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, khususnya dokumentasi siswa kelas XI jurusan TKR pada tahun ajaran 2018/2019.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Studi lapangan

Pada teknik studi lapangan, peneliti turun langsung kelapangan untuk memperoleh data dengan cara:

- a. Observasi, yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019. Observasi dilakukan adalah sebagai berikut:

⁵³ Sugiyono. *Metode Penelitian Untuk Administrasi*. (Bandung. Alfabeta. 2009). h, 156

- 1) mengamati siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu pada saat menerima pembelajaran di ruang kelas
- 2) mengamati aktivitas siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu di lingkungan sekolah pada saat jam-jamm istirahat.

b. Kuesioner (Angket)

Menyebarkan daftar pertanyaan yang berhubungan dengan game online dan konsentrasi belajar pada siswa kelas XI jurusan TKR di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu yang dijadikan responden. Setiap pertanyaan diberikan 2 pilihan jawaban (a dan b), dan setiap pilihan jawaban diberi skor sebagai berikut:

- Pilihan jawaban a = Ya, diberi skor 1
- Pilihan jawaban b = Tidak diberi skor 2

- c. Studi pustaka, yaitu mengumpulkan data dari buku atau literatur serta internet. Data yang dikumpulkan berhubungan dengan *game online* dan konsentrasi belajar siswa.
- d. Dokumentasi, yaitu mengumpulkan data dari dokumentasi di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Terutama dokumentasi yang berhubungan catatan tentang siswa kelas XI jurusan TKR tahun ajaran 2018/2019.

E. Teknik Validitas dan Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.⁵⁴ Dalam penelitian ini reliabilitas dilakukan dengan uji *Cronbach Alpha* (α). Variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$. Sedangkan uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment*. Nilai validitas dapat diterima jika koefisien korelasi (r) $> r$ tabel. Nilai r tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 95% atau $\alpha = 0,05$.

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Analisis kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa dengan rumus:⁵⁵

$$Y = a + bX + e$$

Dimana:

Y = Konsentrasi belajar siswa

a = Koefisien regresi

X = *Game Online*

⁵⁴ Saifudin Azwar. *Reliabilitas dan Validitas*. (Yogyakarta. Pustaka Pelajar Offset. 2008).h.4.

⁵⁵ J Supranto. *Statistik Teoridan Aplikasi*. (Jakarta. Erlangga. 2009).h.181.

b = Koefisien regresi
e = error

2. Uji t (t-test)

Uji t (t-test) untuk menguji hipotesis, dengan rumus yang digunakan:

$$t = \frac{b_i}{Se\ b_i}$$

Dimana:

t = t observasi

b_i = koefisien regresi

Se b_i = Standar error b_i

Cara melakukan pengujian adalah dengan membandingkan antara t hitung dengan t tabel pada tingkat keyakinan 95% atau $\alpha = 0,05$. Sedangkan kriteria hasil uji adalah:

- Jika t hitung < t tabel pada tingkat keyakinan 95% atau $\alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H₀ diterima. Artinya *game online* tidak berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa, hipotesis tidak terbukti.
- Jika t hitung > t tabel pada tingkat keyakinan 95% atau $\alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Artinya *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa, hipotesis tidak terbukti.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk

penelitian akan tergabung pada jumlah variabel yang diteliti.⁵⁶ Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel penelitian yaitu *game online* sebagai variabel independen (X) dan konsentrasi belajar siswa sebagai variabel dependen (Y). Instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Jmlh
1	<i>Game Online</i> (X)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frekuensi bermain game online 2. Lama bermain game online 3. Mulai menekuni bermain game online 4. Waktu bermain game online 	1-8	8
2	Konsentrasi Belajar Siswa (Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatian saat guru menerangkan materi pelajaran 2. Menyimak materi pelajaran yang disampaikan guru 3. Bertanya tentang materi yang diajarkan 4. Jawaban pertanyaan yang diajukan guru tentang materi yang diajarkan 	1-8	8

H. Hasil Uji Reliabelitas Dan Validitas

a. Hasil uji validitas dan reliabelitas Variabel Game Online (X)

Uji validitas yang dilakukan menggunakan dengan membandingkan koefisien korelasi hasil pengolahan data dengan nilai r tabel pada tingkat keyakinan 5% dengan n = 20 nilai r tabel adalah 0,444. Jika koefisien korelasi > r tabel maka pertanyaan yang diajukan valid. Pada saat uji validitas pertama dilakukan terhadap 8 pertanyaan yang berhubungan dengan game online, dua pertanyaan yang tidak valid yaitu pertanyaan nomor 5 (apakah anda sudah mulai menekuni game online lebih dari 1 tahun)

⁵⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Untuk Administrasi*. (Bandung. Alfabeta. 2009).h, 133

dengan nilai koefisien korelasi sebesar $0,110 < r$ tabel sebesar 0,444 dan pertanyaan nomor 7 (apakah setiap kali bermain game online, anda cukup serius melakukannya) dengan nilai koefisien korelasi sebesar $0,158 < r$ tabel sebesar 0,444, sisanya 6 pertanyaan yang valid, sehingga 6 pertanyaan saja yang dapat digunakan, yaitu pertanyaan no.1, 2, 3, 4, 6, dan 8. sedangkan 2 pertanyaan tidak dapat digunakan yaitu pertanyaan no. 5 dan 7). Hasil uji validitas pertama disajikan pada Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas *Game Online* (X) (Uji ke I)

Variabel <i>Game Online</i>	Pernyataan	Korelasi Variabel dan Nilai Totalnya	Keterangan
1	Apakah anda sering bermain game online.	0,452	Valid
2	Apakah anda setiap hari bermain game online.	0,581	Valid
3	Dalam 1 hari, apakah anda bermai game online lebih dari 3 kali	0,790	Valid
4	Apakah anda setiap kali bermain game online lebih dari 1 jam.	0,671	Valid
5	Apakah anda sudah bermain game online lebih dari 1 tahun.	0,390	Tidak valid
6	Apakah bemain game onlie sudah nejadi salah satu kesenangan anda.	0,529	Valid
7	Apakah setiap kali berain game online, anda cukup serius melakukannya.	0,432	Tidak valid
8	Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu.	0,907	Valid

Selanjutnya 6 pertanyaan yang valid yaitu pertanyaan no. 1,2,3,4, 6 dan 8 dilakukan uji validitas kedua dengan hasil uji validitas, dengan hasil uji

keenam pertanyaan valid. Hasil uji validitas variabel game online yang kedua dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Game Online (X) (Uji ke dua)⁵⁷

Variabel <i>Game Online</i>	Pernyataan	Korelasi Variabel dan Nilai Totalnya	Keterangan
1	Apakah anda sering bermain game online.	0,510	Valid
2	Apakah anda setiap hari bermain game online.	0,625	Valid
3	Dalam 1 hari, apakah anda bermai game online lebih dari 3 kali	0,826	Valid
4	Apakah anda setiap kali bermain game online lebih dari 1 jam.	0,760	Valid
6	Apakah bemain game onlie sudah nejadi salah satu kesenangan anda.	0,573	Valid
8	Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu.	0,842	Valid

Hasil uji validitas yang kedua terhadap keenam pertan yang valid, selanjutnya diajukan kepada 20 orang responden, hasil jawaban responden terhadap 6 pertanyaan yang diajukan kemudian dilakukan uji reliabelitas dengan hasil uji keseuruhan pertanyaan reliabel. Hasil uji reliabelitas variabel game online dapat dilihat pada Tabel 3.4

⁵⁷ Pengolahan Data, 2019 (Lihat Lampiran Hasil Pengolahan Data)

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabelitas Variabel X (*Game Online*)⁵⁸

Variabel <i>Game Online</i>	Pernyataan	<i>Cronbach' alpha</i>	Ket.
1	Apakah anda sering bermain game online.	0,761	Reliabel
2	Apakah anda setiap hari bermain game online.	0,746	Reliabel
3	Dalam 1 hari, apakah anda bermai game online lebih dari 3 kali	0,719	Reliable
4	Apakah anda setiap kali bermain game online lebih dari 1 jam.	0,729	Reliabel
6	Apakah bemain game onlie sudah nejadi salah satu kesenangan anda.	0,755	Reliabel
8	Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu.	0,728	Reliabel

b. Hasil uji validitas dan relaiabelitas Variabel Konsentrasi Belajar (Y)

Uji validitas yang dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi hasil pengolahan data dengan nilai r tabel pada tingkat keyakinan 5% dengan $n = 20$ nilai r tabel adalah 0,444. Jika koefisien korelasi $> r$ tabel maka pertanyaan yang diajukan valid. Pada saat uji validitas pertama dilakukan terhadap 8 pertanyaan yang berhubungan dengan konsentrasi belajar, 2 pertanyaan yang tidak valid yaitu pertanyaan nomor 1 (apakah anda memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas) dengan nilai koefisien korelasi sebesar $0,409 < r$ tabel sebesar 0,444 dan pertanyaan nomor 4 (apakah anda jarang bertanya tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas) dengan nilai koefisien korelasi sebear

⁵⁸ Sumber: Pengolahan Data, 2019 (Lihat Lampiran Hasil Pengolahan Data)

0,360 < 0,444. Sisanya 6 pertanyaan yang valid, sehingga 6 pertanyaan saja yang dapat digunakan yaitu pertanyaan no. 2, 3, 5, 6,7 dan 8. sedangkan 2 pertanyaan tidak dapat digunakan yaitu pertanyaan no.1 dan 4). Hasil uji validitas pertama disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas *Konsentrasi Belajar* (Y) (Uji ke I)⁵⁹

Konsentrasi Belajar	Pernyataan	Korelasi Variabel dan Nilai Totalnya	Ket.
1	Apakah anda memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas	0,409	Tidak Valid
2	Jika anda memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, anda perhatikan sejak awal guru menyampaikan hingga selesai	0,672	Valid
3	Apakah anda menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi hingga selesai	0,652	Valid
4	Dalam menyimak materi pelajaran yang disampaikan guru dalam kelas, apakah anda lakukan sejak mulai penyampaian materi hingga selesai	0,360	Tidak Valid
5	Apakah anda mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas	0,623	Valid
6	Apakah anda dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah dijelaskan guru dalam kelas.	0,569	Valid
7	Apakah setiap guru memberikan tugas, anda segera menyelesaikannya dengan sungguh-sungguh.	0,532	Valid
8	Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI > 71.	0,652	Valid

⁵⁹ Sumber: Pengolahan Data, 2019 (Lihat Lampiran Hasil Pengolahan Data)

Berdasarkan hasil uji validitas ke I, dari 8 pertanyaan yang diuji, 6 pertanyaan valid dan 2 pertanyaan tidak valid. 6 pertanyaan sisanya dilakukan uji kedua dengan hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Konsentrasi Belajar (Y) (Uji ke dua)⁶⁰

Konsentrasi Belajar	Pernyataan	Korelasi Variabel dan Nilai Totalnya	Keterangan
1	Jika anda memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, anda perhatikan sejak awal guru menyampaikan hingga selesai	0,788	Valid
2	Apakah anda menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas	0,616	Valid
3	Apakah anda mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas	0,471	Valid
4	Apakah anda dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah dijelaskan guru dalam kelas.	0,672	Valid
5	Apakah setiap guru memberikan tugas, anda segera menyelesaikannya dengan sungguh-sungguh.	0,632	Valid
6	Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI > 71.	0,616	Valid

Hasil uji validitas yang kedua, menunjukkan keenam pertanyaan valid, maka keenam pertanyaan dapat digunakan untuk mengukur variabel Y

⁶⁰ Sumber: Pengolahan Data, 2019 (Lihat Lampiran Hasil Pengolahan Data)

(konsentrasi belajar). Selanjutnya keenam pertanyaan yang valid diajukan kepada 20 orang responden, hasil jawaban responden terhadap 6 pertanyaan yang diajukan, selanjutnya dilakukan uji reliabelitas dengan hasil uji reliabelitas dapat dilihat pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabelitas Variabel Y (Konsentrasi Belajar)⁶¹

Konsentrasi Belajar	Pernyataan	Cronbach alpha	Ket.
1	Jika anda kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, apakah sejak awal guru menyampaikan hingga selesai	0,701	Reliabel
2	Apakah anda kurang menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas	0,719	Reliabel
3	Apakah anda jarang mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas	0,736	Reliabel
4	Akibat anda kurang memperhatikan dan menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, menyebabkan anda tidak dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah diajarkan guru	0,715	Reliabel
5	Apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena takut dengan sanksi apabila tidak mengerjakannya.	0,720	Reliabel
6	Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI < 71.	0,719	Reliabel

⁶¹ Sumber: Pengolahan Data, 2019 (Lihat Lampiran Hasil Pengolahan Data)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi wilayah penelitian

a. Sejarah berdirinya SMKN 2 Kota Bengkulu

SMK Negeri 2 Kota Bengkulu merupakan Sekolah kejuruan yang terbesar di Kota Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tanggal 17 september 1975 dengan SK pendiri No. 0204/001/1975. Luas wilayah lingkungan SMK Negeri 2 Kota Bengkulu adalah 50.690 meter persegi dengan luas bangunan seluas 8.670 meter persegi. SMK Negeri 2 Bengkulu awalnya bernama Sekolah Teknik Menengah (STM) Negeri 1 Bengkulu yang kemudian berganti menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Bengkulu.

b. Letak Geografis Lokasi Penelitian SMK Negeri 2 kota Bengkulu

SMK Negeri 2 Bengkulu beralamat di Jl. Batang hari No. 2 Padang Harapan Kota Bengkulu, dengan letak:

- Sebelah utara berbatasan dengan BNN Provinsi Bengkulu
- Sebelah selatan berbatasan dengan Komplek kantor Gubernur Bengkulu

- Sebelah timur berbatasan dengan Balai Pengawasan obat-obatan dan makanan Bengkulu
- Sebelah barat berbatasan dengan Panti Asuhan Bunga Harapan

Visi

Sebagai lembaga, pembentukan tenaga terampil tingkat menengah yang profesional, produktif serta beriman dan bertaqwa di era globalisasi regional dan internasional.

Misi

Kualitas pembelajaran yang mampu menghasilkan tamatan di bidang kelompok teknologi industry yang profesional, mandiri dan berjiwa produktif di era globalisasi regional yang didasari jati diri yang berkeunggulan dengan cara:

- a) Meningkatkan kemampuan guru
- b) Mengembangkan kurikulum berbasis wilayah dengan pola pendidikan berbasis kompetensi
- c) Melaksanakan pembelajaran dengan mengacu pad life skill
- d) Meningkatkan disiplin dan etos kerja yang berwawasan industri
- c) Menumbuh kembangkan jiwa enterpreneur.
- d) Meningkatkan kerjasama di bidang pendidikan dan pelatihan dengan dunia industri.

Keadaan siswa dan Guru SMK Negeri 2 Kota Bengkulu

Jumlah siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu dapat dilihat dari tabel 4.1

Tabel 4.1 Jumlah siswa SMK Negeri 2 kota Bengkulu⁶²

No	Kompetensi Keahlian	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	TB1	X	15	2	17
2	TB 2	X	20	3	23
3	TB 3	X	15	0	15
4	TB 4	X	16	0	16
5	TGM 1	X	14	1	15
6	TGM 2	X	13	0	13
7	TE 1	X	19	0	19
8	TE 2	X	18	0	18
9	TL 1	X	20	0	20
10	TL 2	X	23	0	23
11	TL 3	X	19	0	19
12	TM 1	X	21	0	21
13	TM 2	X	14	0	14
14	TM 3	X	16	0	16
15	TM 4	X	18	0	18
16	TM 5	X	21	0	21
17	TO 1	X	27	0	27
18	TO 2	X	32	0	32
19	TO 3	X	32	0	32
20	TO 4	X	25	0	25
21	TO 5	X	27	0	27
22	TKBB	XI	15	0	15
23	TKK	XI	15	0	15
24	TGB 1,2	XI	38	0	38
25	TSP 1,2	XI	37	0	37
26	TAV 1,2	XI	32	1	32
27	TITL 1,2	XI	38	0	38
28	TDMI	XI	13	0	13
29	TD 1,2	XI	36	0	36
30	T LAS	XI	13	0	13
31	TFL	XI	11	0	11
32	TKR 1,2	XI	60	0	60
33	TAB	XI	28	0	28
34	TSM 1,2	XI	50	0	50
35	TKBB	XII	12	0	12
36	TKK	XII	14	0	14
37	TGB 1,2	XII	43	1	43
38	TSP 1,2	XII	34	3	34
39	TAV 1,2	XII	47	0	47
40	TITL 1,2	XII	36	0	36
41	TDMI	XII	12	0	12
42	TD 1,2	XII	39	0	39
43	T LAS	XII	16	0	16
44	TFL	XII	12	0	12
45	TKK 1,2	XII	57	0	57
46	TAB	XII	30	0	30
47	TSM 1,2	XII	48	0	48
	Total		1211	12	1223

⁶² SMKN 2 Kota Bengkulu, 2018

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan siswa dan siswi SMK Negeri 2 Kota Bengkulu adalah sebanyak 1223 siswa yang terdiri dari 1211 laki-laki dan 12 perempuan.

Guru SMK Negeri 2 kota Bengkulu

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu adalah 170 orang.

Tata tertib Sekolah SMK Negeri 2 Kota Bengkulu

- a) Siswa masuk sekolah pukul 07.30 WIB bersamaan dengan gerbang sekolah ditutup dan siswa harus hadir 5 menit sebelum pelajaran dimulai.
- b) Siswa pulang sekolah setelah habis seluruh mata pelajaran sesuai jadwal terakhir.

Sanksi Bagi siswa:

- 1) Yang karena sesuatu hal tidak dapat masuk sekolah harus mengirimkan surat izin yang ditandatangani oleh orangtua/wali.
- 2) Yang tidak dapat masuk sekolah karena sakit, surat izin harus ditandatangani oleh orangtua/wali. Jika sakit lebih dari satu hari harus melampirkan surat keterangan sakit dari tenaga medis (dokter/puskemas).

Berpakaian sekolah sesuai dengan ketentuan:

- 1) Senin-Selasa : Putih abu-abu dengan atribut sekolah lengkap, (kemeja lengan panjang, celana/rok panjang sampai mata kaki, dan baju dimasukkan ke dalam)
- 2) Rabu-Kamis : Kotak-kotak
- 3) Jum'at : Muslim
- 4) Sabtu : Batik
- 5) Pakaian praktek dipakai pada pelajaran produktif dan tidak boleh dipakai dari rumah.
- 6) Pakaian olah raga dipakai pada saat pelajaran tersebut.
- 7) Tidak diperbolehkan memakai celana pensil.

2. Hasil Penyebaran Kuesioner

a. Variabel X (*Game Online*)

Kuesioner yang disebarkan untuk mengetahui tentang *game online*, disebarkan kepada 20 orang siswa kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019 yang dijadikan sampel penelitian, dengan 8 pertanyaan. Pertanyaan yang dilakukan uji validitas. Setelah dilakukan uji validitas hanya 6 pertanyaan yang valid dan 2 pertanyaan tidak valid, sehingga hanya 6 pertanyaan yang dapat dijadikan sumber data tentang *game online*. Keenam pertanyaan tersebut adalah:

- 1) Apakah anda sering bermain game online.
- 2) Apakah anda setiap hari bermain game online.
- 3) Dalam 1 hari, apakah anda bermain game online lebih dari 3 kali
- 4) Apakah anda setiap kali bermain game online lebih dari 1jam
- 5) Apakah bermain game online sudah menjadi salah satu kesenangan anda.
- 6) Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu.

Setiap pertanyaan mempunyai 2 pilihan jawaban yaitu Ya dan Tidak. Setiap pilihan jawaban diberi skor. Jawaban Ya mempunyai diberi 1 dan jawaban tidak diberi skor 2. Adapun guna pemberian skor pada pilihan jawaban responden adalah supaya data yang diperoleh dapat dikuantitatifkan (dapat dihitung secara matematika/statistika). Jawaban/Tanggapan atas pertanyaan yang diajukan pada siswa kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019 berhubungan dengan *game online* menurut skor dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Tanggapan Responden Terhadap 6 Pertanyaan pada Variabel X (*Game Online*) Menurut Skor.⁶³

Resp	Tanggapan Responen Menurut Skor						Total Skor
	Skor Jwbn Pertanyaan ke-1	Skor Jwbn Pertanyaan Ke-2	Skor Jwbn Pertanyaan ke-3	Skor Jwbn Pertanyaan ke-4	Skor Jwbn Pertanyaan ke-5	Skor Jwbn Pertanyaan ke-6	
1	1	1	1	1	1	1	6
2	2	1	1	1	1	1	7
3	1	1	1	1	2	1	7
4	1	1	1	1	1	1	6
5	1	2	2	2	2	2	11
6	1	1	1	1	1	1	6
7	1	1	1	1	1	1	6
8	1	2	1	1	1	1	7
9	1	1	1	1	1	1	6
10	2	1	1	1	2	1	8
11	1	1	1	1	1	1	6
12	2	1	2	1	1	1	8
13	2	1	2	2	1	2	10
14	1	1	1	1	1	1	6
15	2	1	1	1	1	1	7
16	1	2	1	2	1	1	8
17	1	2	1	2	1	1	8
18	2	2	2	1	1	1	9
19	1	1	1	1	1	1	6
20	2	2	2	2	2	2	12

Dari tabel 4.2 diketahui bahwa skor jawaban responden terhadap pertanyaan pertama (1) pada variabel X (*game online*) yaitu; Apakah anda sering bermain game online. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 13 orang dengan skor 1 dan sebanyak 7 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan respnden,

⁶³ Hasil Penyebaran Kuesioner, 2018

sebanyak 13 orang yang sering bermain game online dan sebanyak 7 orang yang tidak sering (jarang) bermain *game online*.

Jawaban responden terhadap pertanyaan kedua (2) pada variabel X (*game online*), yaitu; apakah anda setiap hari bermain game online. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 14 orang dengan skor 1 dan sebanyak 6 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, sebanyak 14 orang yang setiap hari bermain game online dan hanya 6 orang yang tidak setiap hari bermain game online.

Jawaban responden terhadap pertanyaan ketiga (3) pada variabel X (*game online*), yaitu; Dalam 1 hari, apakah anda bermain game online lebih dari 3 kali. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 5 orang dengan skor 1 dan sebanyak 15 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, 15 orang yang bermain game online lebih dari 3 kali dalam 1 hari.

Jawaban responden terhadap pertanyaan keempat (4) pada variabel X (*game online*), yaitu: Apakah anda setiap kali bermain game online lebih dari 1 jam. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 15 orang dengan skor 1 dan sebanyak 5 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden,

sebanyak 15 orang yang setiap kali bermain game online leboh dri 1 jam. Hanya sebanyak 5 orang yang setiap kali bermain game online kurang dari 1 jam.

Jawaban responden terhadap pertanyaan kelima (5) pada variabel X (*game online*), yaitu: Apakah bermain game online sudah menjadi salah satu kesenangan anda. Dari 20 siswa kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019 yang dijadikan responden sebanyak 11 orang dengan skor 1 dan sebanyak 9orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan respnden, sebanyak 11 orang yang bermain game online merupakan salah satu kesenangan dan hanya 9 orang yang bermain game online bukan merupakan salah satu kesenangan.

Jawaban responden terhadap pertanyaan keenam (6) pada variabel X (*game online*), yaitu; Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 17 orang dengan skor 1 dan sebanyak 3 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan respnden, sebanyak 17 orang yang bermain *game online* tidak memperhatikan waktu, dan hanya 3 orang yang bermain game online memeprhatikan waktu.

b. Hasil Penyebaran Kuesioner Variabel Y (*Konsentrasi Belajar*)

Kuesioner yang disebarakan tentang bermain konsentrasi belajar kepada 20 orang siswa kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019 sebagai sampel sebanyak 6 pertanyaan, pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika anda kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, apakah sejak awal guru menyampaikan hingga selesai
- 2) Apakah anda kurang menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas
- 3) Apakah anda jarang mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas
- 4) Akibat anda kurang memperhatikan dan menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, menyebabkan anda tidak dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah diajarkan guru dalam kelas
- 5) Apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena takut dengan sanksi apabila tidak mengerjakannya.
- 6) Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI < 71 .

Setiap pertanyaan mempunyai 2 pilihan jawaban yaitu Ya dan Tidak. Tanggapan Ya mempunyai skor 1 dan tanggapan tidak mempunyai skor 2. Tanggapan atas pertanyaan yang diajukan berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa menurut skor dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Tanggapan Responden Terhadap 6 Pertanyaan pada Variabel Y (Konsentrasi Belajar) Menurut Skor.⁶⁴

Resp .	Tanggapan Responen Menurut Skor						Total Skor
	Skor Jwbn Pertanyaan ke-1	Skor Jwbn Pertanyaan Ke-2	Skor Jwbn Pertanyaan ke-3	Skor Jwbn Pertanyaan ke-4	Skor Jwbn Pertanyaan ke-5	Skor Jwbn Pertanyaan ke-6	
1	1	2	2	1	1	2	9
2	2	1	1	2	2	1	9
3	1	2	2	1	1	2	9
4	1	1	1	1	1	1	6
5	1	1	1	1	1	1	6
6	1	1	1	1	1	1	6
7	1	1	1	2	1	1	7
8	1	2	2	1	1	2	8
9	1	2	1	1	1	2	8
10	2	1	2	2	2	1	10
11	1	1	2	1	1	1	6
12	1	2	2	1	1	2	9
13	2	2	1	2	2	2	11
14	1	1	1	1	2	1	7
15	1	1	2	1	2	1	8
16	1	2	1	1	1	2	8
17	1	2	1	1	1	2	8
18	2	2	2	2	2	2	12
19	1	1	1	1	1	1	6
20	2	2	2	2	2	2	12

Dari tabel 4.3 diketahui bahwa skor jawaban responden terhadap pertanyaan pertama (1) pada variabel Y (*konsentrasi belajar*), yaitu; Jika anda kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, apakah sejak awal guru menyampaikan hingga selesai. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 15 orang dengan

⁶⁴ Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner, 2018

skor 1 dan sebanyak 5 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, sebanyak 15 orang siswa kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas sejak awal guru menyampaikan hingga selesai dan sebanyak 5 orang cukup memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas sejak awal guru menyampaikan hingga selesai.

Jawaban responden terhadap pertanyaan kedua (2) pada variabel Y (*konsentrasi belajar*), yaitu; Apakah anda kurang menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 10 orang dengan skor 1 dan sebanyak 10 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, sebanyak 10 orang kurang menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas dan sebanyak 10 orang cukup menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas.

Jawaban responden terhadap pertanyaan ketiga (3) pada variabel Y (*konsentrasi belajar*), yaitu; Apakah anda jarang mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 11 orang dengan skor 1 dan sebanyak 9 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, sebanyak 11 orang siswa jarang mencatat hal-hal

penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas dan 9 orang yang mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas.

Jawaban responden terhadap pertanyaan keempat (4) pada variabel Y (konsentrasi belajar), yaitu; Akibat anda kurang memperhatikan dan menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, menyebabkan anda tidak dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah diajarkan guru dalam kelas. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 14 orang dengan skor 1 dan sebanyak 6 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan respnden, sebanyak 14 orang tidak dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah dijelaskan guru dalam kelas dan 6 orang dapat dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah dijelaskan guru dalam kelas.

Jawaban responden terhadap pertanyaan kelima (5) pada variabel Y (konsentrasi belajar), yaitu; Apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena takut dengan sanksi apabila tidak mengerjakannya. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 13 orang dengan skor 1 dan sebanyak 7 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan respnden, sebanyak 13 orang yang menyelesaikannya karena takut mendapat sanksi dari guru dan 7 orang menyelesaikan tugas bukan karena takut dengan sanksi yang diberikan oleh guru.

Jawaban responden terhadap pertanyaan keenam (6) pada variabel Y (konsentrasi belajar), yaitu; Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI < 71. Dari 20 siswa yang dijadikan responden sebanyak 10 orang dengan skor 1 dan sebanyak 10 orang dengan skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan respnden, sebanyak 10 orang nilai ujian pada mata pelajaran PAI < 71 dan 10 orang nilai ujian pada mata pelajaran PAI > 71.

3. Analisis Regresi dan Pengujian Hipotesis Menggunakan *t-test*.

Berdasarkan hasil pengolahan data (lihat lampiran), diperoleh nilai konstanta, koefisien regresi, nilai thitung beserta tingkat signifikansinya yang disajikan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Data Untuk Regresi dan Uji t^{65}

Nilai konstanta dan koefisien regresi Variabel X	Koefisien Regresi (b)	Nilai t test	Tingkat Signifikan
Konstnata (a) = 3,516	0,631	2,244	0,038

Berdasarkan hasil pengolahan data (Tabel 4.4) maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 3,516 + 0,631X$$

⁶⁵ Hasil Pengolahan Data, 2019 (Lihat Lampiran Hasil Pengolahan Data)

Persamaan regresi yang diperoleh dari hasil pengolahan data mempunyai makna bahwa : Nilai konstanta sebesar 3,516 mempunyai makna bahwa apabila *game online* sama dengan nol, maka konsentrasi belajar siswa tidak akan mengalami perubahan. Nilai koefisien regresi sebesar 0,631 mempunyai makna bahwa peningkatan frekuensi bermain *game online* sebanyak 1% akan meningkatkan ketidak konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran 0,631%.

Nilai t hitung sebesar 2,244 dengan tingkat signifikansi $0,038 < \alpha$ 0,05, menunjukkan bahwa *game online* secara signifikan mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Oleh sebab itu hipotesis yang diajukan sebelumnya terbukti.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 20 orang siswa yang dijadikan responden sebanyak 6 pertanyaan yang berhubungan dengan *game online* dan 6 pertanyaan yang berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa. Setiap pertanyaan dilengkapi dengan 2 pilihan jawaban yaitu Ya dan Tidak. Jumlah dan tanggapan siswa terhadap kuesioner yang disebarkan berhubungan dengan *game online* ditampilkan Tabel 4.5 sedangkan yang berhubungan dengan konsentrasi belajar di tampilkan oleh Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.5 Permainan *Game Online* Oleh Siswa⁶⁶

No	Pertanyaan	Jawaban Siwa	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda sering bermain game online.	13	7
2	Apakah anda setiap hari bermain game online.	14	6
3	Dalam 1 hari, apakah anda bermain game online > 3 kali	15	5
4	Apakah anda setiap kali bermain game online > 1jam	15	5
5	Apakah bermain game online sudah menjadi salah satu kesenangan anda.	11	9
6	Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu.	17	3
Rata2	-	14 (70%)	6 (30%)

Tabel 4.6 Konsentrasi Belajar Siswa⁶⁷

No	Pertanyaan	Jawaban Siwa	
		Ya	Tidak
1	Jika anda kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, apakah sejak awal guru menyampaikan hingga selesai?.	15	5
2	Apakah anda tidak terlalu menyimak saat guru menyampaikan materi dalam kelas.	10	10
3	Apakah anda jarang mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas.	11	9
4	Akibat anda kurang memperhatikan dan menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, menyebabkan anda tidak dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah dijelaskan guru dalam kelas.	14	6
5	Tugas yang diberikan oleh guru, harus dikerjakan agar tidak mendapat sanksi dari guru.	13	7
6	Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI < 71.	10	10
Rata2	-	12 (60%)	8 (40%)

⁶⁶ Hasil Penyebaran Kuesioner, 2018

⁶⁷ Hasil Penyebaran Kuesioner, 2018

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, kisaran 70% yang senang bermain game online, sebanyak 30% kurang senang bermain game online. Tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa yang dijadikan responden, kisaran 60% yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, sebanyak 40% yang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain game online kisaran 70% dan yang kurang konsentrasi kisaran 60%. Hal ini, menunjukkan bahwa siswa yang senang bermain game online cenderung kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Artinya game online mempunyai pengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Sesuai dengan pengaruh negatif dari bermain game online adalah:⁶⁸

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

Hasil analisis kuantitatif menggunakan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa peningkatan bermain game online siswa meningkatkan ketidak konsentrasi belajar siswa. Kemudian melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t, terbukti bahwa bermain game online mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang

⁶⁸ <https://blog.dimensidata.com>. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. Diakses 3-10-2018. Pkl.21.59

dilakakukan oleh Diyanti dkk (2016) terhadap pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa kelas V pada SD Negeri 69 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: siswa yang gemar bermain *game playstation* adanya pengaruh pada hasil prestasi belajarnya terbukti dari nilai prestasi yang sangat rendah.⁶⁹

⁶⁹ Diyanti, Safian, Elly. Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD* . Vol.2. (1) 139-149 (Banda Aceh: FKIP. 2016).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut;

1. Siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu pada umumnya bermain game online, tetapi yang bermain game secara berlebihan hanya sebagian kecil, yaitu kisaran 25%.
2. Siswa yang bermain game online secara berlebihan, konsentrasi belajarnya mengalami penurunan dan hasil belajarnya juga cenderung mengalami penurunan. Maka bermain game online secara berlebihan mempunyai pengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Dengan demikian hipotesis penelitian ini terbukti.

B. Saran

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, maka disarankan pada siswa untuk tidak bermain game tidak secara berlebihan. Kepada guru,

disarankan untuk memberikan sanksi bagi siswa yang bermain game online pada saat berada di lingkungan sekolah untuk mengurangi frekuensi bermain game online bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Nashih Ulwan. 1981. *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*. Semarang. CV. Asy Syifa.
- Agus Irianto. 2015. *Statistik Konsepdasar, Alikasi, dan pengembangannya. Edisi Ke-4*. Padang. Kencana.
- Anggela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *Ejurnal Ilmu Komunikasi*. Samarinda. Universitas Mulawarman. 2013). 1. (2) h. 532-544
- APJII. *Rekrutan Pengguna dan Pemakai Internet Di Indonesia. Online*. (<https://sites.google.com/site/aljanah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia>.diakses 5-8-2018.pkl.10.30).
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bintang. 2010. *Kecanduan Game*. (online). <http://mocca-chi.blogspot.com>.2010.
- Bukhari Umar. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta. Amzah
- Bukhari Umar. 2012. *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. Jakarta. Amzah.
- Departemen Pendidikan Agama RI. 2009 . *Al-Qur'an Terjemahan*. Semarang. PT. Tuba Putra.
- Dimiyati dan Mdjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Diyanti, Safian, Elly. 2016. Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD Banda Aceh: FKIP*. Vol.2. (1) 139-149.
- Hendry. *Populasi dan Sampel*. (<https://www.konsistensi.com>. Diakses 1-11-2018. Pkl.9.16
- J Supranto. 2009. *Statistik Teoridan Aplikasi*. Jakarta. Erlangga.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.
- Muhammad Daud Ali. 2010. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. Rajawali Pers.

- Muhaimin. 2014. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Pengaktifkan Pendidikan Islam Di Sekolah*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Uhbiyati. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung. Pustaka Setia.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gola. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Edisi 6 (5).
- Pande, Ni putu Arika Mulyasanti dan Marheni, Adijanti. 2015. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri I Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. Denpasar. Universitas Udayana. Vo.2. (2); 163-171.
- Partino, R., & Idrus, M. 2009. *Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ramayulis. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Gafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamed Grop.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2008. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. PT. BumiAksara.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Untuk Adminstrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Saifudin Azwar. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar Offset.
- Syaiful Bahri Djamarahdan Azain.2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung. Cutra Umbara. 2003.

Yahya, Muhamad. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*. Semarang: FKIP.

Internet

<https://Simpledukasi.blogspot.com>.2016.Diakses 03-10-2018. Pkl.2.56

<https://blog.dimensidata.com>. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*.
Diakses 3-10-2018. Pkl.21.59

analisis-statistika.blogspot.com.Diakses 4-10-2018. Pkl. 13.54

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**

KUESIONER

A. Petunjuk Pengisian

1. Baca dengan cermat setiap pertanyaan
2. Pilih salah satu jawaban yang disediakan dengan cara memberi tanda ✓
3. Setiap jawaban mohon di tanggapi/dijawab

B. Pertanyaan Yang Berhubungan Dengan Game Online

1. Apakah anda sering bermain game online?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah anda setiap hari bermain game online?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Dalam 1 hari, apakah anda bermain game online lebih dari 3 kali?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah anda setiap kali bermain game online lebih dari 1 Jam?
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Apakah anda, sudah mulai menekuni game online lebih dari 1 tahun?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah bermain game online sudah menjadi salah satu kesenangan anda?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah setiap kali bermain game online, anda cukup serius melakukannya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah dalam bermain game online anda tidak memperhatikan waktu?
 - a. Ya
 - b. Tidak

C. Pertanyaan yang Berhubungan Dengan Konsentrasi Belajar

1. Apakah anda kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Jika anda kurang memperhatikan dengan seksama saat guru memberikan materi pelajaran dalam kelas, apakah sejak guru mulai memberikan materi pelajaran hingga selesai?
 - a. Ya
 - b. Tiak

3. Apakah anda kurang menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi dalam kelas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah anda jarang bertanya tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah anda jarang mencatat hal-hal penting tentang materi yang diajarkan guru dalam kelas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Akibat anda kurang memperhatikan dan menyimak dengan baik saat guru menyampaikan materi pelajaran dalam kelas, menyebabkan anda tidak dapat menjawab dengan benar saat guru menanyakan materi yang sudah dijelaskan guru dalam kelas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena takut dengan sanksi apabila tidak mengerjakannya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah nilai ujian pada mata pelajaran PAI < 71 ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/ 9605 /SMKN.2/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 2 Kota Bengkulu,
menerangkan bahwa :

Nama : **CACA ANDIKA**
NIM : 1416213414
Program Studi : Pendidikan Agama Islam IAIN Bengkulu

Benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian dan pengambilan
data di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu.

Waktu Penelitian : **16 Januari s/d 25 Februari 2019**
Judul Penelitian : **"Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi
Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu."**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 13 Februari 2019

Kepala Sekolah



SULASMAN, S.Pd

Pembina/NIP. 19630105 198803 1 0



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 0231 /In.11/F.II/TL.00/01/2019

15 Januari 2019

Lamp. : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Ka. SMK Negeri 2 Kota Bengkulu
Di
Kota Bengkulu

Assalamu'alikum Wr, Wb

Demi keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan yang bersangkutan melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu**".


Nama : Caca Andika
NIM : 1416213414
Prodi : PAI
Tempat Penelitian : SMK Negeri 2 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 16 Januari 2019 s/d 25 Februari 2019

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Dekan




Zubaedi



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : In.II/F.II/PP.009/IV/2018

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Hj. Asiyah, M.Pd
NIP : 196510272003122001
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Fatrica syafri, M.Pd.I
NIP : 198510202011012011
Tugas : Pembimbing II

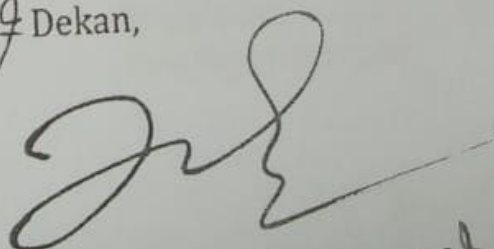
Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Caca Andika
NIM : 1416213414
Judul : Penerapan Metode Pembiasaan Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Islam Pada Siswa SMP Negeri 01 Kecamatan Kabupaten Empat Lawang

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : April 2018

Dekan,


Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996031005

Tembusan:

1. Wakilrektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: Caca Andika Pembimbing I/II : H2. Asyiah, M.Pd
 : 1416213414
 : PA1 Judul Skripsi : Pengaruh game online
 : terhadap konsentrasi belajar siswa
 : Di SMKN 2 Kota Bengkulu

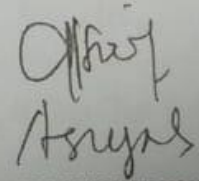
Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Senin, 26-2-19	Draft Skripsi	- Bilir abstrak, - Kata Pengantar yang lengkap - Perbaikan	As
Selasa, 23-4-19	Draft Skripsi	- Perbaikan abstrak - Kata Pengantar - Daftar pustaka - Kata Pengantar	As
Rabu, 8-5-19	Draft Skripsi	- Acc, siap - Utk di muncak - Sub kan	As

Bengkulu, 8 Mei 2019
 Pembimbing I/II

Mengetahui
 dan



Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 196903081996031001



NIP. 196510272003122001



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Caca Andika Pembimbing I/II : Fatma Syafri M.Pd.I
 NIM : 191 621 3414 Judul Skripsi : Pengaruh game online ter-
 Jurusan : PAI hadap kosentrasi belajar siswa di SMK N 2
 Prodi : TARBIYAH kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Kamis 30-1-2019		6. Tambahkan pembahasan - Angket yang palit harus di uang - pengisian kisi-kisi instrumen penelitian	RS
2.	Jumat 8-2-2019		6. Harus sama soal palit dan dengan angket yang di sebarakan	RS
3.	Rabu 13-2-2019		6. Angket yang palit dan belum palit	RS
4.	Jum'at 15-2-2019	slipis	Acc y/ slayuteras ke pembimbing!	RS

Bengkulu,
 Pembimbing I/II

Fatma Syafri, M.Pd.I

NIP. 158510202011012011

Mengetahui
 Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
 NIP 196903081996031001





