No: skrps/mpi/ftk/Uin.307/22

PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KOSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PEKANBARU

Skripsi

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

MAHYANI PUTRI
NIM. 11810323438

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2022 M

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Kosentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Mahyani Putri, Nim. 11810323438 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam *sidang munaqasyah* Fakultas Terbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Dzulhijjah 1433 H
Juli 2022

Menyetujui,

Ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam	Pembimbing
Dr. Hj. Yulharti, M.Ag **NIP. 197004041996032001**	**Hasgimianti M.Pd, Kons** **NIP.130117002**

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGESAHAN

Skripsi ini dengan judul *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Mahyani Putri, NIM. 11810323438 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 30 Dzulhijjah 1443 / 29 Juli 2022. Skripsi ini dinyatakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Manajemen Pendidikan Islam.

Pekanbaru, 30 Dzulhijjah 1443 H

29 Juli 2022

Pengesahan
Sidang Munaqasyah

Penguji 1	Penguji II
Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons.	Dr. Mhd. Subhan, S.Pd., M.Ed., CH., Cht.
Penguji III	**penguji VI**
Dr. Riswani, M. Ed.	Dra. Suhertina, M. Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001

Lampiran Surat :
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Mahyani Putri
NIM	: 11810323438
Tempat/Tgl. Lahir	: Ranah Sungkai, 23 Maret 1999
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Prodi	: Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan Konseling
Judul Skripsi	: Pengaruh Kebiasaan *Bermain Game Online* terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 29 Juli 2022
Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
BD87DAJX977763378

Mahyani Putri
NIM.11810323438

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarkatuh

Alhamdulillah, segala puji kepada Allah swt dengan rahmat dan karunianya serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Kosentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru**". Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari kerjasama, bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak terkhusus orang-orang terdekat penulis yang tidak akan pernah penulis lupakan karena kebaikan dan jasanya. Semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik lagi. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada orang tua penulis yaitu ayahanda Alamsyah dan ibunda Huzaipa, yang selalu memberikan semangat serta motivasi kepada peneliti dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan pendidikan, teruntuk kakak-kakak dan adik penulis, Tati Yalina S. Pd, Elsa Lestriani Amd. Keb dan Riyo Hanapi.Terimakasih karena sudah memberikan supporrt selama ini. Pada kesempatan ini juga perkenankanlah peneliti mengutarakan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil iv Rektor 1, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd. M.Pd selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Amirah Diniaty, M. Pd, Kons Wakil Dekan

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

3. Dr. Hj. Yuliharti, M.Ag selaku Ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam dan Dr. Mudasir, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Manajeman Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Hasgimianti, M.Pd., Kons selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, masukan serta memberikan motivasi kepada peneliti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Mhd. Subhan, S.Pd., M.Ed., CH., Cht selaku Penasehat Akademik (PA) peneliti yang senantiasa membimbing dan memotivasi peneliti selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
6. Bapak ibu dosen serta segenap karyawan Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Kepada seluruh sanak famili dan juga keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa yang tidak putusnya kepada peneliti hingga selesainya skripsi ini.
8. Segenap guru dan staf tata usaha di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.
9. Segenap Guru Bimbingan Konseling dan siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Kepada teman-teman dan sahabat penulis yaitu Assahrawiza, Tiara Wulandari, Nur Kholillah Lubis yang selalu membantu, memotivasi dan memberikan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
11. Keluarga besar Bimbingan Konseling (BK-B) angkatan 2018 yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan pendidikan Strata (S1) Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

UIN SUSKA RIAU

12. Teman-teman KKN di Kecamatan XIII Koto Kampar Desa Ranah Sungkai dan teman-teman PPL Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.
13. Semua pihak yang tidak dapat penelitis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini bisa diselesaikan sebagaimana mestinya.

Skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu pengetahuan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik serta saran oleh pembaca.Semoga karya ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua dan semoga kita semua mendapakan ridho oleh Allah swt. *Aamiin allahumma aamiin.*

Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Pekanbaru, 29 juli 2022

Penulis

Mahyani Putri

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHASAN

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, ayahanda dan ibunda. Keduanyalah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan do'a baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku

UIN SUSKA RIAU

MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatku sebagai penongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"

(Q.S. Al-Baqarah: 153)

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"

(Q.S. Al-Insyirah: 5)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Mahyani Putri, (2022): **Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas 12 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru sedangkan objeknya adalah pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 427 orang siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simpel random sampling* yakni kelas X IPS 1 dan X IPS 4 yang berjumlah 64 orang siswa di Sekolah Menengah Atas 12 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket *game online* dan kosentrasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS Versi 23 *for windows.* Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa dengan diperoleh hasil Y=111.546 + 0.230 X. Sedangkan hasil dari perhitungan uji T dengan menggunakan rumus regresi linier adalah diperoleh T hitung (0.316) ≥ T tabel dengan taraf signifikan 5% yaitu (0.246). Hal ini menunjukan 0.316 ≥ 0.246 maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesi nihil ditolak. Artinya bahwa terdapat pengaruh negative kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. Sedangkan melalui uji koefisien bahwa nilai R Square = 0.139, atau setara dengan 13.9%. Sehingga hal ini menunjukan bahwa pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru mempunyai pengaruh 13.9% sedangkan 86.1% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak diteliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh kebiasaan bermain *game online* maka semakin rendah kosentrasi belajar siswa.

Kata kunci : ***Kebiasan Bermain Game Online, Kosentrasi belajar***

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Mahyani Putri, (2022): The Influence of Online Game toward Student Learning Concentration at State Senior High School 12 Pekanbaru

This research aimed at finding out the influence of online game toward student learning concentration at State Senior High School 12 Pekanbaru. It was a quantitative descriptive research. 427 students were the population of this research. Simple random sampling technique was used in this research, the samples were the tenth-grade students of Social Science 1 and 4, and they were 64 students. Online game and student learning concentration questionnaires were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was Simple Linear Regression with SPSS 23 for Windows. The research findings showed that there was an influence of online game toward student learning concentration with the result Y=111.546+0.230 X. The result of t-test calculation with linear regression formula showed that $t_{observed}$ (0.316) was higher than t_{table} (0.246) at 5% significant level. It showed that 0.316>0.246, so Alternative hypothesis was accepted and Null hypothesis was rejected. It meant that there was an influence of online game toward student learning concentration at State Senior High School 12 Pekanbaru. With the coefficient test, the score of R Square was 0.139 or 13.9%. This result showed that the influence of online game toward student learning concentration at State Senior High School 12 Pekanbaru was 13.9%, and 86.1% was influenced by other reasons that were not studied. Therefore, it could be concluded that the higher the influence of online game was, the lower student learning concentration would be.

Keywords: Online Game, Learning Concentration

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخّص

مهياني بوتري، (٢٠٢٢): تأثير الألعابعبرالإنترنتعلىتركيزالتعلملدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير الألعابعبرالإنترنتعلىتركيزالتعلملدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو. ونوعه بحث وصفي كمي. وعدد مجتمعه ٤٢٧ تلميذا. وعيناته تم الحصول عليها من خلال تقنية أخذ العينات العشوائية البسيطة وهي تلاميذ الفصل العاشر لقسم العلوم الاجتماعية ١ و٤ الذين عددهم ٦٤ شخصا في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو. وتقنية مستخدمة لجمع بياناته استبيان للألعاب عبر الإنترنت وتركيز التعلم. وتقنية تحليل بياناته الانحدار الخط البسيط بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٣ لويدوز. ونتيجة البحث دلت على أن هناك تأثير الألعابعبرالإنترنتعلىتركيزالتعلملدى التلاميذ، وتم معرفة ذلك من أن قيمة Y= ١١١.٥٤٦ + ٠.٢٣٠ X. ونتيجة حساب اختبار T باستخدام صيغة انحدار الخط هي أن حساب T (٠.٣١٦) > جدول T في مستوى دلالة ٥٪ وهي (٠.٢٤٦). وذلك دال على أن ٠.٣١٦ > ٠.٢٤٦، فالفرضية البديلة مقبولة والفرضية المبدئية مردودة. وذلك بمعنى أن هناك تأثير الألعابعبرالإنترنتعلىتركيزالتعلملدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو. ومن خلال اختبار المعامل تم الحصول على أن قيمة R المربع = ٠.١٣٩، أو ١٣.٩٪. وذلك بمعنى أن تأثير الألعابعبرالإنترنتعلىتركيزالتعلملدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو بنسبة ١٣.٩٪، والباقي ٨٦.١٪ تأثر عليه متغيرات أخرى لا تدخل في هذا البحث. فكلما زاد تأثير الألعابعبرالإنترنت،انخفضتركيزتعلم التلاميذ.

الكلمات الأساسية: ***الألعابعبرالإنترنت، تركيزالتعلم.***

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ..... **i**
PENGESAHAN ..... **ii**
PERNYATAAN ..... **iii**
PENGHARGAAN ..... **iv**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
MOTTO ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Alasan Memilih Judul 7
C. Penegasan Istilah 7
D. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Batasan Masalah 9
3. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan dan Manfaat Penulisan 9
1. Tujuan Penelitian 9
2. Manfaat Penelitian 10

BAB IIKAJIAN TEORI DAN DEFINISI OPERASIONAL
A. Landasan Teori 11
1. Kebiasaan Bermain Game Online 11
a. Pengertian Kebiasaan Bermain game Online 11
b. Jenis-jenis Game Online 15
c. Indikator Game Online 16
d. Faktor-faktor Penyebab Anak Bemain Game Online 18
e. Dampak Positif dan Negatif Game Online 19

2. Kosentrasi Belajar 22
a. Pengertian Kosentrasi 22
b. Pengertian Belajar 24
c. Pengertian Kosentrasi Belajar 26
d. Ciri-ciri Kosentrasi Belajar 28
e. Aspek-aspek Kosentrasi Belajar 30
f. Indikator Kosentrasi Belajar 31
B. Penelitian Relevan 33
C. Konsep Operasional 36
D. Asumsi dan Hipotesis 37

BAB IIIMETODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 38
B. Waktu dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek dan Objek Penelitian 40
D. Populasi dan Sampel 40
E. Teknik Pengumpulan Data 41
F. Instrumen Penelitian 42
G. Teknik Analisis Data 48

BAB IVHASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian SekolahMenengah Atas Negeri 1**2** Pekanbaru 50
B. Penyajian Data 58
1. Game Online 58
2. Kosentrasi Belajar 61
C. Analisis Data 63
1. Uji Normalitas 63
2. Uji Linier 64
3. Regresi Linier Sederhana 65
D. Pembahasan Hasil Penelitian 67

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 71

B. Saran..... 71

DAFTAR PUSTAKA..... 73

LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Taebl III. 1 Pemberian Skor Game Online dan Kosentrasi Belajar 43
Tabel III. 2 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Game Online 44
Tabel III. 3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kosentrasi Belajar 45
Tabel III. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Game Online 47
Tabel III. 5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Kosentrasi Belajar 47
Tabel IV. 1 Jumlah Siswa Perkelas dari Tahun ke Tahun 56
Tabel IV. 2 Data Pendidik di SMA Negeri 12 Pekanbaru 56
Tabel IV. 3 Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 12 Pekanbaru..... 57
Tabel IV. 4 Data Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 12 Pekanbaru 57
Tabel IV. 5 Tabulasi Indikator Game Online..... 58
Tabel IV. 6 Distribusi Frekuensi Game Online 60
Tabel IV. 7 Tabulasi Indikator Kosentrasi Belajar 61
Tabel IV. 8 Distribusi Frekuensi Kosentrasi Belajar 63
Tabel IV. 9 Hasil Uji Normalitas 64
Tabel IV. 10 Hasil Uji Linier 65
Tabel IV. 11 Model Summary 65
Tabel IV. 12 Coefficients..... 66

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Kisi-kisi uji coba instrumen game online
Lampiran 2 : Kisi-kisi uji coba instrumen kosentrasi belajar
Lampiran 3 : Skoring item pertanyaan game online
Lampiran 4 : Skoring item pertanyaankosentrasi belajar
Lampiran 5 : Hasil uji validitas game online
Lampiran 6 : Hasil uji validitas kosentrasi belajar
Lampiran 7 : Kisi-kisi instrumen penelitian game online
Lampiran 8 : Kisi-kisi instrumen penelitian kosentrasi belajar
Lampiran 9 : skor item penelitian game online
Lampiran 10 : Skor item penelitian kosentrasi belajar
Lampiran 11 : Dokumentasi penelitian
Lampiran 12 : Lembaran SK
Lampiran 13 : Lembaran ACC perbaikan seminar proposal
Lampiran 14 : Surat izin melakukan pra riset
Lampiran 15 : Surat balasan dari sekolah SMA Negeri 12 Pekanbaru
Lampiran 16 : Surat izin melaukan riset
Lampiran 17 : Surat balasan dari sekolah SMA Negeri 12 Pekanbaru
Lampiran 18 : Surat rekomendasi pelaksanaan riset dari gubernur riau
Lampiran 19 : Surat izin riset dari dinas
Lampiran 20 : Surat rekomendasi SMA Negeri 12 Pekanbaru

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era revolusi industri atau yang lebih dikenal dengan era 4.0 ini, hampir semua pekerjaan harus melibatkan teknologi digital, seperti komputer atau gadget dan jaringan internet. Contohnya adalah pada pekerja kantoran, guru, ojek *online* dan bahkan tukang fotokopi yang dulunya menggunakan *flashdisk* untuk mentransfer *file* sekarang dimudahkan dengan adanya aplikasi *whatsapp* untuk mengirim *file* dokumen yang ingin di print atau fotokopi.

Kemudahan dalam teknologi ini tentunya akan menyebabkan perubahan yang cukup besar dalam kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Helaluddin dalam jurnalnya yang berjudul "Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0" yang mengutip pemikiran dari Profesor Klause Schwab yang menyatakan bahwa penyebab perubahan bagi manusia yang paling dasar adalah revolusi industri, baik dari segi kehidupan maupun cara kerjanya.[1]

Perubahan pada era revolusi 4.0 ini tidak hanya dirasakan pada dunia perekonomian, politik, sosial dan budaya saja, akan tetapi dunia pendidikan juga ikut merasakan dampak dari adanya revolusi ini. Sama seperti revolusi industri, bidang pendidikan juga mengalami perubahan yang cukup mendasar akibat adanya revolusi ini. Sebuah pendidikan memang sudah seharusnya selalu dinamis dan mengikuti perkembangan zaman, apabila tidak ingin

[1] Helaluddin, Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: *Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0*, (2018), Jurnal Mudarrisuna, Vol. 8, No. 2, hal. 264.

dikatakan ketinggalan zaman dan tersingkirkan. Era revolusi ini ditandai dengan semakin pentingnya peran teknologi *cyber* dalam kehidupan manusia. Berdasarkan hal inilah kemudian muncul istilah pendidikan 4.0 dalam dunia pendidikan.[2] Sebelum menjadi era pendidikan 4.0, pendidikan juga berawal dari era pendidikan 1.0 (*teacher centered learning*). Era pendidikan selanjutnya disebut dengan era pendidikan 2.0, (berfokuskan pada penggunaan alat-alat teknologi). Selanjutnya, pendidikan kembali mengalami perubahan. Hadirnya era pendidikan 3.0 untuk menjawab kebutuhan akan teknologi sebelumnya (interactive learning).

Pendidikan yang bersifat dinamis ini mengakibatkan selalu adanya perubahan pada setiap zaman atau masanya, hingga sampailah sekarang pada era pendidikan 4.0. Era industri 4.0 ini adalah era dimana kebutuhan masyarakaat akan adanya inovasi. Oleh karean itu, pada era ini pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dari siswanya dalam mengaplikasikan teknologi baru yang akan membantu siswa dalam menghadapi perubahan zaman.[3] Sehingga lulusan sekolah diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari masyarakat. Maka dari itu, setiap siswa diharapkan memiliki keterampilan yang berbeda dari era-era sebelumnya, agar siswa mampu bersaing dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Tuntutan pada era pendidikan 4.0 ini begitu beragam, diantaranya yaitu pendidikan berbasis teknologi yang mengedepankan kecepatan dalam

[2] Kharis Syuhud Mujahada, *Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, (2019), Jurnal Saliha, Vol. 2, No. 2, hal. 39.

[3] Helaluddin, Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: *Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri* 4.0, hal. 269

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menerima dan mengolah informasi, sehingga kebutuhan masyarakat yang selalu ingin cepat terpenuhi (secara instan) akan tercapai.[4] Hal ini tentunya harus diperhatikan oleh dunia pendidikan, guna melahirkan siswa yang mempunyai skill atau keterampilan masing-masing, sehingga dapat mengurangi adanya pengangguran seusai tamat sekolah.

Meskipun banyak dampak positifnya, karena berkat pendidikan 4.0 ini seorang siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, serta guru tidak lagi menjadi pusat dalam pembelajaran, akan tetapi era 4.0 ini juga membawa dampak negatif bagi proses pembelajaran. Diantaranya yaitu adanya tuntutan sekolah yang harus mengikuti zaman agar tetap eksis dan tidak tersingkirkan, membuat sekolah memiliki kebijakan bahwa dalam proses pembelajaran harus melibatkan teknologi agar siswa tidak ketinggalan zaman. Salah satu kebijakannya yaitu membuat lab komputer untuk mengasah kemampuan dari maing-masing siswa. Karena jumlah siswa dan jumlah komputer yang tidak seimbang, mendorong kepala sekolah untuk membuat kebijakan baru, yaitu memperbolehkan siswa untuk membawa handphone di sekolah, dengan tujuan untuk menshearching pengetahuan yang belum didapat dari guru, karena pada kurikulum 2013 ini, siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kebijakan sekolah memperbolehkan siswa untuk membawa handphone di sekolah ini mengundang banyak pro dan kontra. Usia yang masih tergolong labil dengan pemikirannya yang belum berpikir panjang (kedepan) membuat siswa banyak yang salah memanfaatkan kebijakan dari

[4] Rahmat, *Pendidikan Agama Islam Berwawaskan Indisipliner sebagi Corak dan Solusi Pendidikan Agama Islam*, (2019), Jurnal Pemikiran Keislaman, Vol. 30, No. 2, hal. 353.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

sekolah tersebut. Seperti yang telah kita ketahui di lapangan, masih banyak siswa yang menggunakan handphone pada saat jam pelajaran berlangsung untuk *berselfie* ria, untuk *chatingan*, untuk bermain medsos (media sosial) dan juga tidak kalah banyaknya untuk bermain *game online*.

Game online sendiri merupakan suatu jenis permainan yang harus dihubungkan dengan jaringan internet. Tidak ada batasan dalam penggunaan perangkat pada Game online, karena dapat diakses menggunakan komputer, laptop, handphone dan perangkat lainnya, dengan syarat *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.[5] Definisi ini juga didukung oleh Burhan yang berpendapat bahwa sebagai *game* komputer yang penggunanya banyak memakai internet, biasanya perusahasaan jasa *online* menyediakan layanan tambahan. Di dalam memainkan *game online* ini memiliki perangkat penting di dalamnya, diantranya seperangkat komputer dan internet.[6]

Jenis *fiture* yang ditawarkan oleh aplikasi *game online* membuat *game online* banyak digemari oleh semua kalangan. Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan remaja serta anak-anak pun sangat menggandrungi akan permainan ini, dengan alasan untuk menghilangkan kejenuhan dan mendapatkan hiburan yang cukup ekonomis. Artinya, seseorang tidak perlu jauh-jauh ke swalayan untuk mengajak anaknya bermain atau sekedar mendapat hiburan, tetapi mereka cukup menginstal aplikasi dari *play store* berupa *game online* ini dan menyediakan kuota atau *wifi* untuk menyambungkannya ke internet.

[5] Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, (Makassar: 2017), Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 02, hal. 178.

[6] Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, hal. 6.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemudahan untuk mengakses serta menggunakan *game online* inilah yang menjadi masalah baru untuk dunia pendidikan. Karena tidak sedikit dari siswa yang lupa waktu ketika memainkan *game* ini. Sehingga siswa yang sudah kecanduan *game online* akan mengabaikan tugasnya untuk belajar, siswa juga akan kurang tidur karena suka bergadang untuk memainkan game, yang mengakibatkan siswa sering mengantuk di kelas dan tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Apabila seorang siswa sudah tidak konsentrasi pada pelajarannya, maka hasil belajarnyapun tidak akan optimal. Siswa juga akan cenderung tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik bermain dengan game-nya.[7]

Kemampuan seseorang untuk berkosentrasi penting pada saat belajar., maupun dalam melaksanakan tugas-tugas diberikan. Secara umum yang dimaksud kosentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada pembelajaran tanpa melakukan hal-hal lain. Adapun faktor-faktor yang yang mempengaruhi kosentrasi belajar siswa diantaranya :[8]

1. Faktor lingkungan contohnya suara, pencahayaan, temperature, dan desain belajar.
2. Faktor Pergaulan juga dapat mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran. Perilaku dan pergaulan mereka, dapat mempengaruhi

[7] Fardiana Jamhal, *Implementasi Metode Pembelajaran Discovery dalam Meningkatkan Kedisiplinan dan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas XI B MA Madani Alauddin Paopao*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 3, No. 2, September 2015, 139.

[8] Luh Putu Ayu Widya Ningsih, Kadek Suranata dan Ketut Dharsana, *Penerapan Konseling Eksistensial Humanistik Dengan Teknik Mediasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Di Titl 3 SMK negeri 3 Singaraja*, Diambil dari http://ejournal.undiksha.ac.id/indekx.php/JJBK/article/view/3913, e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling, Vol. 2, no.1, Tahun 2014, (diakses pada tanggal 12 Februari 2018)

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konsentrasi belajar yang dipengaruhi juga oleh beberapa faktor, seperti faktor teknologi yang berkembang saat ini contohnya televisi, internet, game online dll hal ini sangat berpengaruh pada sikap dan perilaku siswa.

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

Dari faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kosentrasi belajar siswa adalah faktor teknologi yaitu game online.

Dampak *game online* ini juga dirasakan pada siswa Sekolah Menengah Ata Negeri 12 Pekanbaru, dimana berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengamatan pada tanggal 11 November 2021, terdapat sebagian siswa yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini ditandai dengan siswa tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan materi pelajaran, tidak bisa menjawabnya pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi pelajaran yang baru dijelaskan, ada juga sebagian yang sibuk bercakap-cakap dengan teman sebangkunya, berguarau dan bahkan ada pula beberapa siswa yang asyik bermain *game online* saat kegiatan pembelajaran berlangsung, tanpa menghiraukan kalau ada gurunya,

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

apalagi untuk menyimak penjelasan guru dari awal pelajaran hingga selesai, mereka hanya fokus pada androidnya.

Melihat fenomena diatas, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Kosentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru**"

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul diatas adalah sebagai berikut :

1. Selaku Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang judul tersebut.
2. Masalah-masalah yang akan diteliti berkenaan dengan judul diatas, berada dalam kemampuan peneliti untuk menelitinya.
3. Persoalan ini menarik untuk diteliti, karena *Game Online* merupakan permainan yang membuat siswa kecanduan bermain dan berpengaruh pada kosentrasi belajar siswa.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan terhadap istilah yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari sutau (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

2. Kebiasaan

Kebiasaan adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ulangan dan belajar.

3. Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah.

4. *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang biasa digunakan yaitu internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini seperti modem dan koneksinya kabel.

5. Kosentrasi Belajar

Kosentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain.

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Faktor yang mempengaruhi kosentrasi belajar siswa
b. Dampak negatif kebiasaan bermain game online
c. Pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa
d. Kebijakan sekolah memperbolehkan siswa untuk membawa handphone di sekolah

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru"

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Terdapat Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan dan referensi ilmiah bagi mahasiswa Bimbingan dan Konseling, berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Penulis sendiri, sebagai syarat untuk menyelesaikan perkuliahan program sarjana strata (S1) pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau.

2) Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi mengenai pengaruh game online terhadap kosentrasi belajar siswa.

3) Bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riausebagai bahan refensi penelitian untuk meningkatkan kualitas mahasiswa.

4) Bagi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan karya berguna bagi keperluan seluruh aktivitas kampus

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Kebiasaan Bemain *Game Online*

a. Pengertian Kebiasaan Bermain *Game Online*

Kebiasaan seseorang untuk bermain, sebenarnya tidak terlepas dari eksistensinya sebagai manusia yang berakal yaitu kebebasan (Freedom), dalam kebebasanya seseorang diperhadapkan dengan berbagai pilihan dimana kita dituntut harus memiliki kesanggupan untuk menentukan pilihan-pilihan tersebut, untuk melakukan pilihan-pilihan itu, maka keberadaan motivasi adalah keharusan atau mutlak ada pada diri seseorang. Tanpa dibekali motivasi seseorang tidak akan mampu menentukan pilihan-pilihan tersebut, sehingga dengan sendirinya ia kehilangan kebebasan. Itu berarti seseorang kehilangan eksistensinya sebagai manusia. Kebiasaan (Habit) adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ulangan dan belajar.[9] Setiap siswa yang mempunyai kebiasaan bermain sudah tentu kebiasaan-kebiasaanya dalam belajar akan tampak berubah.

Kebiasaan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Terdapat banyak jenis permainan yang

[9] Aliwar, *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari),* (Laporan Hasil Penelitian, 2004), hal. 25

dapat digunakan sebagai hiburan atau pengalihan suatu permasalahan yang dihadapi. Salah satu yang berkembang saat ini adalah jenis permainan berbasis teknologi seperti *game online.*

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game online* juga diartikan sebagai suatu perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah konteks, fisik atau mental untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. *Game online* adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (video *game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.[10]

[10] Anggi Pratiwi, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Bogor. 2010 (Online), (http://www.scribd.com/doc/70344195/MakalahGame-Online-Iik, (22 Desember 2016).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Burhan dan Tsharir mengatakan *game online* adalah Sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.[11] Young mengatakan *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.[12]

Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game online* membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa seseorang. Dewasa ini mayoritas pemain *game online* adalah para peserta didik. Peserta didik sekarang ini lebih tertarik dengan *game online* karena tuntutan pergaulan yang menyebabkan permainan *game online* menjadi laris manis seiring dengan menjamurnya warnet, dan karena mudahnya bermain *game online* sehingga mereka lebih suka bermain *game online* daripada melakukan hal lain yang lebih berguna.

Ketertarikan pada *game online* sudah dimulai sejak anak-anak sekitar usia tujuh tahun. Anak mulai merasa senang bermain *game*, kemudian seiring bertambah usia anak-anak menjadi semakin bersemangat bila akan bermain *game*. Lama-lama ketertarikan

[11] Ibid
[12] Ibid

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap *game online* semakin bertambah dan meningkat hingga anak-anak tumbuh menjadi remaja, baik frekuensi maupun durasinya.

Bermain *game online* membuat siswa merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan pada permainan yang bersifat soliter. Kepuasan yang diperoleh dari bermain game membuat siswa menjadi semakin betah menggandrungi *game online.*

Kebiasaan bermain *game online* adalah kesenangan bermain game karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online.* Kebiasaan bermain *game online* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan.[13]

Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan frekuensi satu sampai dua hari dalam satu minggu dan kurang dari tiga jam perhari sekali permainan masih dikategorikan normal,[14] dan siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan frekuensi lebih dari empat hari bermain dalam satu minggu dan empat jam per-hari sekali permainan dikategorikan sedang.[15] Kemudian

[13] Dara Malahayati, *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012), hal. 24, (30 November 2016),

[14] Hendro Bidjuni, *Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado*, (Jurnal, t.th), h. 3, (15 Maret 2017)

[15] Ibid

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online*, dengan frekuensi setiap hari bermain dan 6 jam per-hari sekali permainan maka dikategorikan berlebihan.[16] Sehingga menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi belajar dan apabila dilakukan secara terus menerus relatif mengalami kecanduan.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis-jenis *game online* yang dimainkan siswa adalah sebagai berikut:[17]

1) *First Person Shooter (FPS*)

First Person Shooter (FPS) merupakan *game* yang mengambil alih pandangan orang pertama pada *game* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia sering disebut *game* tembak-tembakan). Contohnya *Point Blank, Mobile Legends, Cross fire* dan *X-Shot.*

2) *Real Time Strategy (RTS)*

Real Time Strategy merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, taktik dan

[16] Khairani Harahap, *Game Online dan Prestasi Belajar , (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Smp Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan),* (Jurnal, t.th), h. 9, (15 Maret 2017)

[17] Irman, *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Pelajar,* Dalam http://irman12118882.weebbly.comirman12118882.weebbly.com/bab-ii--pembahasan.html, Diakses 5 Desember 2018

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

logika, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja melainkan banyak karakter. Contohnya *Atlantika Online*.

3) *Cross-Platform Online*

Cross-Platform Online merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda contonya *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox*360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online.*

c. Indikator *Game Online*

Lemmens dkk dalam buku Natalia berpendapat bahwa terdapat beberapa indikator anak kebiasaan bermain dalam permainan online yaitu :[18]

1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuatyang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menurus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menurus bermain game online.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan *game*

[18]Frensisca Refeny Natalia, *Hubungan antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja*, Jurnal 03, no. 2 (2017), hal 33-34

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online.*

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan polamakan yang tidak teratur.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Faktor-Faktor Penyebab Anak Bermain *Game Online*

Menurut Lusi Ardianasari terdapat 5 faktor penyebab seseorang bermain *game online* yaitu:[19]

1) *Relationship*, adanya suatu kemauan suatu individu untuk berinteraksi dan melakukan hubungan keakraban karena dianggap memiliki frekuensi sama sehingga memudahkan untuk berinteraksi.
2) *Manipulation*, adanya suatu keinginan dari seseorang untuk berbuat curang kepada pemain lain agar dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri
3) *Immersion*, Pemikiran dari suatu individu supaya menjadi seperti tokoh yang ada di dalam *game* tersebut.
4) *Escapism*, dimiliki oleh pemain yang ingin menghindar dari suatu permasalahan didunia nyata agar bisa melupakan permasalahan yang sedang terjadi.
5) *Achievement*, mempunyai memiliki keinginan yang kuat dalam melakukan permainan karena senang dengan hal – hal yang cenderung mengenai bahasan virtual.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendorong suatu individu untuk bermain *game online* adalah untuk memperoleh kawan, ada keinginan suatu individu untuk berbuat curang,suatu individu ingin menjadi karakter yang diidolakan, untuk

[19]Lusi Ardianasari, "*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyusuaian Sosial Pada Remaja Di Malang*," 2013, 36–37.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghindari diri dari suatu permasalahan yang ada dan keinginan yang kuat dalam dunia virtual.

e. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

1) Dampak Positif *Game Online*:[20]

a) Menambah Teman.

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

b) Membuat Pola Pikir Semakin Cepat.

Dampak Positif bermain *game* yang kedua adalah mempercepat pola piker. Manfaat ini akandidapatkan jika sering bermain game strategi yang akan merangsang otak untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

c) Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing.

Kita semua tahu bahwa kebanyakan *game* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika ingin secara lebih mudah memahami *game* tersebut pun mau tidak mau harus belajar

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game*. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing meningkat.

d) Mengurangi stres.

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

e) Melatih kesabaran.

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

f) Melatih ketangkasan.

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Dampak Negatif *Game Online*

Menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negative *game online* antara lain:[21]

a) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan
Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain *game* dengan jarak segitu apalagi saat bermain *game* mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negative lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka terlanjur bermain *games*. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.

b) Membuat anak malas belajar
Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak untuk bemain game tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan kosentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

c) Mengajarkan kekerasan
Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

d) Berpeluang mengajarkan judi
Biasanya orang saat "nge-*game*" tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari berman *games*. Apalagi *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan ters-menerus tanpa adanya pengawasan akan berakibat buruk dan anak bisa kebiasan dengan perjudian besar.

[21] Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A Plus Books 2010), hal. 45-47

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e) Berisiko kecanduan
Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan merusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain *games* sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, sesehatan, dan sosial anak dan remaja.

2. Kosentrasi Belajar

a. Pengertian Kosentrasi

Kosentrasi dalam bahasa inggris berasal dari kata (*concentrate)* yang berarti memusatkan.Kosentrasi dimaksudkan segenap kekutan perhatian pada suatu situasi belajar.[22] Kosentrasi (pemusatan perhatian) maksudnya, perhatian seseorang yang hanya ditujukan pada suatu objek, dengan sifat agak tetap, kukuh, kuat, dan tidak mudah memindahkan perhatiannya pada objek lain.[23]

Menurut Slameto, kosentrasi adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan.[24] Siswa yang berkosentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika proses belajar mengajar. Menurut

[22] Sardiman A. M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 40

[23] Romlan, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: UMM Pers, 2010) hal. 81

[24] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 86

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Susanto, Kosentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama.[25]

Menurut Thursan Hakim kosentrasi dapat diartikan sebagai suatu proses pemusatan pikiran terhadap objek tertentu.[26] Pada dasarnya merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan kemauan, pikiran dan perasaan. Melalui kemampuan tersebut, seseorang akan mampu memusatkan sebagian besar perhatian pada objek yang dikehendaki. Pengendalian kemauan, pikiran dan perasaan dapat tercapai apabaila seseorang mampu menikmati kegiatan yang sedang dilakukan.

Menurut Syaiful Bahri DJamarah kosentrasi adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek.[27] Misalnya, kosentrasi pikiran, perhatian dan sebagainya.Dalam belajar diperlukan kosentrasi dalam perwujudan perhatian terpusat. Pemusatan perhatian tertuju pada objek tertentu dengan mengabaikan masalah-masalah lain yang tidak diperlukan.

Secara psikologis, jika seseorang mampu berkosentrasi pada suatu objek maka segala stimulus lain yang tidak diperlukan tidak akan masuk kedalam alam sadar.[28] Akibat dari keadaan ini adalah pengamatan seseorang terhadap sesuatu objek menjadi sangat cermat

[25] Hady Susanto, *Meningkatkan Kosentrasi Siswa Melalui Modalitas Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Penabur, 2006), hal. 46-51

[26]Thursan Hakim, *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*, (Jakarta: Puspa Swara, 2002), hal. 1

[27]Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hal. 20

[28]Ahmad Rohani, *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Laksbang Mediatama,2011), hal. 24

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan berjalan baik. Stimulasi yang menjadi perhatian akan mudah masuk kedalam ingatan. Stimulasi akan menimbulkan tanggapan yang terang, kokoh dan tidak mudah hilang begitu saja bahkan dapat dengan mudah untuk direproduksikan.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa secara umum kosentrasi merupakan suatu proses pemusatan pikiran terhadap suatu objek tertentu. Berarti tindakan atau pekerjaan itu dilakukan dengan sunggh-sungguh dengan memusatkan seluruh panca indra yang kita miliki bahkan yang bersifat abstrak sekali pun seperti perasaan. Kosentrasi ketika mendengarkan guru menyampaikan materi saat pross pembelajaran berlangsung yang harus kita lihat, dengar dan simak dengan sungguh-sungguh, bertanya bila diperlukan, mencatat bila terdapat pembahasan yang sangat penting agar maksud dan tujuan yang disampikan dapat kita terima dengan baik.

b. 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.[29] Belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan

[29] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta. PT. Bumi Aksara. 2009), hal. 27

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

latihan.[30] Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu.[31]

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah.Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleks belajar tersebut dapat dipandang dari dua subyek yaitu siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami pross mental dalam menghadapi bahan belajar. Dari segi guru, proses belajar tersebut dapat dapat diamati tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, tetapi dapat dipahami oleh guru. Proses belajar tersebut tampak lewat perilaku siswa mempelajari bahan belajar.[32]

Dari beberapa pengertian diatas dapat diketahui bahwa belajar mengacu pada berubahnya perilaku seseorang yang dinyatakan dalam bentuk penguasan, 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 menunjukan suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik pengalaman yang dialaminya.

[30]Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Yogyakrta. Ar – Ruzz Media. 2008), hal. 226

[31] Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang. Fakurtas Tarbiya IAIN Walisongo & Pustaka Belajar. 2008). hal. 39

[32] Dimyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2015). hal. 17-18

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 penegtahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.[33] Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, atau suatu pengertian.[34]

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.[35] Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar.

c. Kosentrasi Belajar

Kosentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa melakukan hal-hal lain. Kosentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian

[33]Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamed Group. 2013), hal. I

[34] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta. 2014), hal. 35

[35] Undang-Undang RI NO 20 Tahun 2003 Pasal 34 Ayat 1 dan 2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Sarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperoleh.[36] Jika seorang siswa tidak dapat berkosentrasi dalam belajar, bisa jadi ia tidak dapat menikmasi proses belajar yang dilakukannya. Hal ini bisa saja dikarenakan mata pelajaran yang dipelajari dianggap sulit sehinggap tidak dapat menyukai pelajaran tersebut, guru yang menyampaikan tidak disukai karena beberapa alasan, suasana dan tempat tidak menyenangkan, atau bahkan cara penyampaiannya membosankan.[37]

Menurut Dimyatidan Mudjiono, kosentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses belajar yang dilakukan. Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belaar mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat.[38]

Gangguan kosentrasi 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 ilmu sosial. Gangguan pemusatan perhatian/Hiperaktif merupakan salah satu bentuk gangguan eksternalisasi. Anak yang mengetukkan jari, selalu bergerak, menggoyang-goyangkan kaki, mendorong tubuh orang lain tanpa ada alasan yang jelas, berbicara

[36] Dimyati dan Mujiono, *Op. Cit,* hal. 239
[37] Thursan Halim, *Mengatasi Gangguan Kosentrasi*, (Jakarta. Puspa Swara. 2008), hal. 5
[38] Dimyati dan Mudjiono, *Op. Cit*, hal. 239

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tanpa henti, dan selalu bergerak gelisah seringkali disebut hiperaktivitas. Disamping itu, anak dengan sintom-sintom seperti itu juga sulit untuk berkosentrasi.Berkosentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar seorang siswa. Jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkosentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena hanya akan membuang tenaga, waktu, pikiran maupun biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkosentrasi dengan baik.

Berdasarkan berbagai pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kosentrasi belajar adalah kemampuan untuk memusatkan perhatian pada suatu objek dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan hal tersebut. Kosentrasi dapat berjalan secara efektif apabila seseorang mampu menikmati kegiatan belajar yang edang dilakukan. Seseorang yang memiliki kosentrasi belajar yang baik akan lebih memahami apa yang sedang dipelajari.

d. Ciri-ciri Kosentrasi Belajar

Seseorang yang memiliki konsentrasi belajar mempu menyerap informasi yang lebih mendalam dibandingan dengan orang yang tidak berkonsentrasi dalam belajar. Selain itu, kebanyakan orang yang memfokuskan perhatian pada suatu kegiatan maka orang tersebut akan bersikap aktif untuk mempelajari objek yang dipelajari.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Abin Syamsyuddin menyebutkan bahwa konsentrasi belajar seseorang dapat diamati dari berbagai perilaku seperti :[39]

1) Fokus pandangan tertuju pada guru, papan tulis, dan media.
2) Perhatian memperhatikan sumber informasi dengan seksama.
3) Sambutan lisan (verbal response): bertanya untuk mencari informasi tambahan.
4) Menjawab: mampu menjawab dengan positif apabila sesuai dengan masalah, negatif apabila tidak sesuai dengan masalah, dan ragu- ragu apabil masalah tidak menentu.
5) Memberikan pernyataan (Statement) untuk menguatkan, menyetujui, serta menyanggah dengan alasan atau tanpa alasan.
6) Sambutan psikomotorik, ditunjukan oleh perilaku membuat catatan menulis informasi dan membuat jawaban pekerjaan

Dapat disimpulkan Seseorang yang memiliki konsentrasi belajar mampu menyerap informasi yang lebih mendalam dibandingan dengan orang yang tidak berkonsentrasi dalam belajar. Siswa yang berkonsentrasi selama proses belajar maka siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri. Apabila siswa telah mampu meningkatkan intensitas kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan siswa untuk merespon dan menginterpetasikan materi pelajaran akan lebih optimal. Siswa yang berkonsentrasi belajar dapat diamati dari beberapa tingkah laku ketika proses belajar mengajar berlangsung yaitu : memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru, dapat merespon dan memahami materi pelajaran yang diberikan, selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi yang

[39]Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: Remadja Rosdakarya,2005), hal. 195

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipelajari, menjawab dengan baik dan benar terhadap setiap pertanyaan yang diajukan, dan mampu menjaga kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.[40]

Dapat disimpulkan siswa yang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran akan memperhatikan materi yang disamapikan guru serta dapat merespon dan memahami materi yang sedang di pelajari tersebut. Siswa selalu aktif bertanya dan memberi pendapat serta selalu menjagakondisi kelas agar tidak gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

e. Aspek-Aspek Kosentrasi Belajar

Ada beberapa aspek konsentrasi belajar, yaitu:

1) Pemusatan pikiran

Suatu keadaan yang memerlukan ketenangan, kenyamanan, dan juga perhatian dalam proses belajar agar dapat memahami pelajaran yang sedang dipelajari.

2) Motivasi

Suatu dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam diri individu yang berusaha untuk mengubah tingkah laku agar lebih baik dari sebelumnya.

3) Rasa khawatir

Merupakan suatu perasaan tidak tenang karena merasa kurang optimal dalam melakukan suatu pekerjaan.

[40]S Nuramaliana, 2016, *konsentrasi belajar dan penyesuaian diri pada kelas vii di SMP Negeri 1 Ciawigebang tahun ajaran 2016/2017*, journal bimbingan konseling edisi 9 tahun ke 5 2016.student. uny.ac.id/ojs/…/404029, diakses tanggal 9 april 2018, pukul 22.30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Perasaan tertekan

Merupakan suatu dorongan atau tuntutan dari orang lain ataupun dari lingkungan.

5) Gangguan pemikiran

Merupakan suatu hambatan dari dalam diri individu ataupun dari orang lain. Misalnya: masalah keluarga, ekonomi, dan masalah pribadi dari individunya.

6) Gangguan kepanikan

Merupakan suatu hambatan berkonsentrasi dalam bentuk rasa was-was yang dapat menggangu hasil yang sudah dilakukan maupun hasil yang akan dilakukan.

7) Kesiapan belajar

Suatu keadaan atau kondisi dimana seseorang sudah siap untuk menerima pelajaran, sehingga individu tersebut dapat mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya.

f. Indikator Kosentrasi Belajar

Pada dasarnya konsentrasi belajar pada siswa dapat menyerap informasi yang lebih banyak serta mendalam dibanding dengan siswa yang tidak memiliki konsentrasi dalam belajarnya. Selain itu, siswa yang memiliki konsentrasi tinggi juga akan bersikap aktif dalam mempelajari objek yang akan dipelajari.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh super dan cruties, yang dikutip oleh Kuntoro dalam Rachman sebagai berikut :

1) Memfokuskan atau memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan guru
2) Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan
3) Selalu bersikap aktif dengan brtanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru
4) Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang di berikan guru
5) Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.[41]

g. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kosentrasi Belajar Siswa

Faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa menurut Slameto di antaranya:[42]

1) Kurangnya minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari.
2) Perasaan gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci dan dendam.
3) Suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan.
4) Kondisi kesehatan jasmani.

[41]Psychologymania,2013, *indicator konsentrasi belajar*. Diakses dari http://www.psychologmania.com/2013/04/indikator-konsentrasi-belajar.html?m=1. Pada 5 April 2018, Pukul 22.30 WIB.

[42] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 86.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Kebosanan terhadap pelajaran atau sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian ini ditulis oleh Angela dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda IIir Tahun Ajaran 2013". Hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditujukan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan diuji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar t tabel sebesar 1,665. Nilai R2 (R Square sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor yang tidak diketahui. Persamaan pada penelitian Angela dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas *game online.*Sedangkan Perbedaan pada penelitian Angela variabel terikatnya berupa motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini variabel terikatnya berupa kosentrasi belajar.
2. Penelitian ini ditulis oleh Inon Beydha dengan judul Pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 201/2014. Berdasarkan analisa SPSS 16.0, maka diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,557. Berdasarkan pernyataan rs > 0 maka hipotesis diterima karena probabilitas lebih kecil dari 0.005 maka hal ini menunjukan signifikansi, artinya terdapat pengaruh hubungan yang cukup berarti antara *game online*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SP Nurul Hasanah Kota Medan. Persamaan pada penelitian Inon Beydha dengan penelitian ini sama-sama menggunakan variabel bebas *game online* sedangkan Perbedaan pada penelitian Inon Beydha variabel terikatnya berupa prestasi belajar. Sedangkan pada penelitian ini variabel terikatnya berupa kosentrasi.

3. Penelitian ini ditulis oleh Maria Yohanesti Gola Nuhan dengan judul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa kelas IVSDN Jarakan Kabupaten Bnatul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukan terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Jaraka. Dibuktikan dengan nilai r hitung sebesar-0,229 nilai t hitung sebesar -2,192 dengan nilai signifikansi sebesar 0,021 ($p<0,05$). Bermain *game online* memberikan kontribusi negative sebesar 4,1% terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.Persamaan pada penelitian Maria Yohanesti dengan penelitian ini sama-sama menggunakan variabel bebas game online.Sedangkan perbedaan pada penelitian Maria Yohanesti yang menjadi variabel adalah keterkaitan hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel bebas *game online* dan variabel terikatnya berupa kosentrasi belajar siswa.
4. Penelitian ini ditulis oleh Madiana dari IAIN Bengkulu tahun 2017 dengan Judul Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara. Hasil

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peelitian menunjukan dari skor jawaban angket yaitu sebanyak 11 dari 15 siswa respondennya (73,33%) berada pada kategoi sedang, kedua minat belajar siswa berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari nilai statistic deskriptif yaitu sebanyak 14 dan 15 siswa (93,35%), ketiga terdapat engaru game online terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara.Persamaan penelitian Mardiana dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel bebas *game online.* Sedangkan perbedaan pada penelitian Mardiana variabel terikatnya berupa minat belajar, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya konsentrasi belajar.

5. Penelitian ini ditulis oleh Wibowo tahun 2015 dengan judul Hubungan permainan *game online* dengan penurunan motivasi belajar pada siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampng Kabupaten Lampng Timur Tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa motivasi beajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede tahun 2015 sebagiuan besar rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%) sedangkan intensitas bermain *game online* para siswa SDN 1 Sumber gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015sebagaian besar berlebihan yaitu sebebsar 71 siswa (59,2%). Persamaan penelitian Wibowo dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel bebas *game online.* Sedangkan perbedaan pada penelitian Wibowo variabel terikatnya berupa penurunan motivasi belajar, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya kosentrasi belajar.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjabaran konsep teoritis dalam bentuk yang konkret sehingga mudah dipahami. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan yaitu *game online* sebagai variabel (X) dan kosentrasi belajar siswa sebagai variabel (Y).

1. *Game online* sebagai variabel (X)

   Indikator-indikator bermain *game online* :

   a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
   b. *Withdrawal* (penarikan diri)
   c. *Tolerance* (toleransi)
   d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

2. Kosentrasi belajar siswa

   Indikator-indikator kosentrasi belajar siswa :

   a. Memfokuskan atau memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan guru
   b. Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan
   c. Selalu bersikap aktif dengan brtanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru
   d. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Asumsi dan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dwwi atas, maka dapat penulis kemukakan Asumsi Dasar dan Hipotesis sebagai berikut :

1. Asumsi Dasar

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar asumsi adanya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.

2. Hipotesis

Ha : Ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa di Sekolah Menegah Atas Negeri12Pekanbaru

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahanpermasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) atau penilaian dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.[43]

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.[44]

Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verivikasi yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di

[43] Tim Laboratorium Jurusan, Pedoman Penyusunan Skripsi STAIN Tulungagung, (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2012), hal. 19

[44] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 7

lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris.[45]

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Metode Penelitian Kuantitatif adalah suatu bentuk metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana pengaruh *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. Pada penelitian ini peneliti tidak memberikan perlakuan, peneliti hanya ingin mengetahui pengaruh variabel X dan Y dan nantinya diharapkan dapat mengubah kondisi siswa menjadi lebih baik.Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu game online (X) merupakan variabel bebas dan kosentrasi belajar (Y) merupakan variabel terikat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru Jl. Garuda Sakti No. 03, simpang baru, kec. Tampan.Pemilihan lokasi ini didasari atas persoalan-persoalan yang akan diteliti ada dilokasi ini. Dari segi tempat, waktu, biaya, peneliti sanggup untuk melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.

[45] Ahmad Tanzeh, Pengantar Metode Penelitian, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 100

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.
2. Objek dari penelitian ini adalah Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di Sekolah Mengah Atas 12 Pekanbaru.

D. 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.[46] 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.[47] Populasi pada umumnya diartikan sebagai penduduk.[48] Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 427 siswa tahun ajaran 2021-2022 di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari poplasi yang di teliti.Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila

[46] Sugiyono, *Metode penelitian untuk Administrasi*, (Bandung: Alfabeta. 2009), hal. 90-91

[47]Sukardi, *metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2011), Hal. 53

[48] Partino, R., & Idrus, M, *Statistik Deskriptif*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.[49]

Berpijak pada pendapat tersebut, maka pengambilan sampel dalam penilitian ini adalah 15% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi melebihi 100 yaitu 427 siswa. Berarti 427 X 15% = 64,05 dibulatkan menjadi 64. Jadi sampel yang digunakan dalam peneltian ini sebanyak 64 siswa.Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 4.

Teknik dalam penelitian ini menggunakan *Probability Sampling. Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Simple Random Sampling.* Dikatakan *simple* (sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengembangkan beberapa teknik pengumpulan data, dengan harapan mampu melengkapi semua data yang diperlukan yaitu Kusioner (Angket). Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

[49]Arikunto, S,*Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal, (*Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2002), hal. 108

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

responden untuk dijawabnya.[50] Penentuan jenis pilihan jawaban dari skala *game online* dan skala kosentrasi belajar dengan menggunakan model skala likert melalui lima kategori jawaban yaitu SS, S, KS, TS, STS. Jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi yang sangat positif sampai negatif.

F. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala. Skala tersebut kemudian diberikan skor berdasarkan model skala likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert memiliki 2 bentuk pertanyaan yaitu Favourabel dan Unfavourabel. Pernyataan favourabel berisi hal- hal yang sifat positif mengenai objek sikap, kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap. Sedang pernyataan unfavourabel merupakan pernyataan yang berisi hal-hal yang negative mengenai objek sikap, kalimat yang sifatnya tidak memihak pada objek sikap.

Tolak ukur dalam penyusunan instrument penelitian adalah variabel-variabel yang ditetapkan oleh peneliti, dari variabel tersebut diberikan define operasionalnya, kemudian ditemukan indicator yang akan diukur dan terakhir dijabarkan dalam butir-butir item pertanyaan ataupun pernyataan.

Penentuan kategori jawaban untuk skala *game online* dan skala kosentrasi belajar siswa memiliki item kategori jawaban. Jawaban setiap item

[50]Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*, (Bandung: Alfabeta. 2011), hal. 199

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

instrument mempunyai gradasi yang sangat positif sampai negatif. Untuk lebih jelanya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel III. 1
Pemberian skor pada pilihan jawaban *game online* dan kosentrasi belajar

NO	Pilihan jawaban	Skor Favourable	Skor Unfavourable
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan instrumen yaitu, instrumen valid dan reliabel.Dalan uji instrument terdapat dua uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Suatu instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut mengukur apa yang mestinya dikukur. Untuk melakukan uji validitas suatu instrument, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya.Untuk menentukan koefisien tersebut, digunakan rumus korelasi *product moment.*[51] Validasi instrument dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan bantuan program SPSS Statistik 23 *for windows.* Berikut ditampilkan uji validitas untuk 30 sampel uji coba

[51]Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2010), hal. 94

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 2
Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas *Game Online*

No Item	UjiValiditas		
	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.672	0.361	Valid
2	0.233	0.361	Tidak Valid
3	0.603	0.361	Valid
4	0.669	0.361	Valid
5	0.369	0.361	Valid
6	0.598	0.361	Valid
7	0.431	0.361	Valid
8	0.484	0.361	Valid
9	0.553	0.361	Valid
10	0.331	0.361	Tidak Valid
11	0.432	0.361	Valid
12	0.618	0.361	Valid
13	0.290	0.361	Tidak Valid
14	0.754	0.361	Valid
15	0.367	0.361	Valid
16	0.061	0.361	Tidak Valid
17	0.406	0.361	Valid
18	0.855	0.361	Valid
19	0.041	0.361	Tidak Valid
20	0.797	0.361	Valid
21	0.099	0.361	Tidak Valid
22	0.805	0.361	Valid
23	0.382	0.361	Valid
24	0.745	0.361	Valid
25	0.717	0.361	Valid
26	0.250	0.361	Tidak Valid
27	0.571	0.361	Valid
28	0.425	0.361	Valid
29	0.775	0.361	Valid
30	0.015	0.361	Tidak Valid
31	0.448	0.361	Valid
32	0.752	0.361	Valid
33	0.576	0.361	Valid
34	0.636	0.361	Valid
35	0.510	0.361	Valid
36	0.519	0.361	Valid
37	0.365	0.361	Valid
38	0.589	0.361	Valid
39	0.673	0.361	Valid
40	0.255	0.361	Tidak Valid

Sumber Data : Hasil Output SPSS 23

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan tabel III.3 diketahui dari 40 pertanyaan terdapat 31 pertanyaan yang valid yaitu 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 dan 9 pertanyaan yang tidak valid yaitu 2, 10, 13, 16, 19, 21, 26, 30, 40. Pertanyaan tersebut tidak valid disebabkan oleh responden kurang memahami maksud pertanyaan sehingga jawaban yang diberikan tidak konsisten maka pertanyaan tersebut di buang.

Tabel III. 3
Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas Kosentrasi Belajar

No Item	UjiValiditas		
	R hitung	R tabel	Keteranngan
1	0.389	0.361	Valid
2	0.480	0.361	Valid
3	0.373	0.361	Valid
4	0.083	0.361	Tidak Valid
5	0.511	0.361	Valid
6	0.397	0.361	Valid
7	-0.101	0.361	Tidak Valid
8	0.428	0.361	Valid
9	-0.022	0.361	Tidak Valid
10	0.372	0.361	Valid
11	0.139	0.361	Tidak Valid
12	0.110	0.361	Tidak Valid
13	0.441	0.361	Valid
14	-0.293	0.361	Tidak Valid
15	0.410	0.361	Valid
16	0.167	0.361	Tidak Valid
17	-0.176	0.361	Tidak Valid
18	0.543	0.361	Valid
19	0.250	0.361	Tidak Valid
20	0.591	0.361	Valid
21	0.414	0.361	Valid
22	0.401	0.361	Valid
23	0.612	0.361	Valid
24	0.675	0.361	Valid
25	0.381	0.361	Valid
26	0.601	0.361	Valid
27	0.508	0.361	Valid
28	0.646	0.361	Valid
29	0.385	0.361	Valid

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
30	0.589	0.361	Valid
31	0.737	0.361	Valid
32	0.405	0.361	Valid
33	0.401	0.361	Valid
34	0.176	0.361	Tidak Valid
35	0.238	0.361	Tidak Valid
36	0.411	0.361	Valid
37	0.526	0.361	Valid
38	0.219	0.361	Tidak Valid
39	0.361	0.361	Valid
40	-0.208	0.361	Tidak Valid

Sumber Data : Hasil Output SPSS 23

Berdasarkan tabel III. 4 diketahui dari 40 pertanyaan terdapat 27 pertanyaan yang valid yaitu 1, 2, 3, 5, 6, 8, 10, 13, 15, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 39 dan 13 pertanyaan yang tidak valid yaitu 4, 7, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 34, 35, 38, 40. Pertanyaan tersebut tidak valid disebabkan oleh responden kurang memahami maksud pertanyaan sehingga jawaban yang diberikan tidak konsisten maka pertanyaan tersebut di buang.

2. Reliabelitas

Reliabel suatu instrument merupakan ukuran yang menyatakan tingkat kekonsistenan alat ukur tersebut, artinya alat ukur tersebut memiliki keandalan untuk digunakan sebagai alat ukur dalam jangka waktu yang relatif lama.Uji reliabilitas adalah tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala atau kejadian.

Alat ukur tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang tidak berubah-rubah dan akan memberikan hasil yang serupa apabila digunakan berkali-kali.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas adalah dengan melihat nilai *cronbach alpha* untuk masing-masing variabel.Dimana suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha*> 0.60.[52]

Tabel III. 4

Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

GAME ONLINE		
Nilai yang ditetapkan	NilaiCronbach alpha	Kesimpulan
0.60	0.917	Reliabel

Sumber Data : Hasil Output SPSS 23

Nilai Alpha yang digunakan sebagai indikator analisis secara umum menggunakan taraf signifikan 5% dengan r tabel sebesar 0. 361. Maka r hitung 0. 917 ≥ r tabel 0.361 yang berarti instrument penelitian reliabel.

Tabel III. 5

Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

KOSENTRASI BELAJAR SISWA		
Nilai yang ditetapkan	NilaiCronbach alpha	Kesimpulan
0.60	0.758	Reliabel

Sumber Data : Hasil Output SPSS 23

Nilai Alpha yang digunakan sebagai indikator analisis secara umum menggunakan taraf signifikan 5% dengan r tabel sebesar 0. 361. Maka r hitung 0.758 ≥ r tabel 0. 361 yang berarti instrument penelitian reliabel.

[52]Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosialisasi*,(Jakarta : Gaung Parsada Perss, 2011), hal. 95

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisi data merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan kosentrasi belajar siswa serta menjawab rumusan masalah yang sudah tercantum dengan bantuan program IBM SPSS 23 (*Statistical Package Or Social Science)*, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini.Terdapat beberapa tahapan diantaranya adalah :

1. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 23. Teknik uji normalitas dapat digunakan dalam menguji distribusi normal data diantaranya *probability plot* dan *kolmogorov-smirnov*. Pada penelitian ini untuk menguji apakah berdistribusi data normal ataukah tidak, dilakukan dengan metode uji *kolmogorov-smirnov*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika $p \geq 0.05$ maka sebaran normal, sebaran data jika $p \leq 0.05$ maka sebaran data tidak normal.[53]

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen dengan independen tertentu. Pada penelitian ini pengujian

[53] Imam Ghozali, *Aplikasi Analisia Multivariat dengan Program SPSS*, (Semarang : Badan Penerbit Universitas di Ponegoro, 2006), hal. 112

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

linieritas menggunakan pendekatan atau analisis tabel ANOVA, jika Deviation From Linearity atau harga F tuna lebih besar dari 0. 05 maka dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linier antara dua variabel.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana ini didasarkan oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat dari variabel bebas terhadap variabel terikat.Regresi linier sederhana membandingkan antara F hitung dan F tabel.Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$Y = a + bX$

Keterangan :

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

a =Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

X = Nilai Variabel independen

b = koefisien regresi

4. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya adalah dengan menguji r (pengujian hipotesis) yaitu membandingkan r1 (tabel) untuk mengetahui taraf signifikan hipotesis dengan ketentuan :

1) Jika $r0 \geq r\ t$ maka Ha diterima, Ho ditolak
2) Jika $r0 \leq r\ t$ maka Ha di tolak, Ho diterima

Data yang penulis peroleh akan diproses dengan menggunakan bantuan perangkat komputer melalui program SPSS 23.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan dari hasil peneltian bahwa kebiasaan bermain *game online* berpengaruh pada kosentrasi belajar siswa melalui model rumus regresi linier sederhana diperoleh hasil Y = 111.546 + 0.230 X. Sedangkan hasil dari perhitungan uji T dengan menggunakan rumus regresi linier adalah di peroleh T hitung (0.316) ≥ T tabel (0.246) artinya bahwa terdapat pengaruh negatif *game online* terhadapkosentrasi belajar siswa Sekolah Menegah Atas Negeri 12 Pekanbaru. Sedangkan melalui uji koefisien bahwa nilai R Square = 0.139, atau setara dengan 13.9%. Sehingga hal ini menunjukan bahwa pengaruh *game online* terhadap kosentrasi belajar siswa di Sekolah Menegah Atas Negeri 12 Pekanbaru mempunyai pengaruh 13.9% sedangkan 86.1% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak diteliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh kebiasaan bermain *game online* maka semakin rendah kosentrasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan. Untuk hal itu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurna peneliti selanjutnya, yaitu

1. Kepada siswa diharapkan tidak bermain *game online* secara berlebihan
2. Kepada guru diharapkan memberikan sanksi bagi siswa yang bermain *game online* pada saat berada di lingkungan sekolah.
3. Kepada orang tua diharapkan memberikan perhatian kepada siswa agar terhindar dari *game online* dan mengawasi penggunaan smartphone.
4. Kepada peneliti selanjutnya dapat digunaka sebagai salah satu sumber data penelitian dan dilakukan penelitian lebih lanjut.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

Abin Syamsuddin Makmun, 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya offset.

———, 2005. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Remadja Rosdakarya.

Adam, 2010. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley: New Riders,

Ahmad Rohani, 2011.*Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.

Ahmad Tanzeh, 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

Aliwar, *Hubungan Antara Kebiasaan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Filsafat Pendidikan Islam (Survei di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari),* (Laporan Hasil Penelitian, 2004),

Angela, 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Ejurnal Ilmu Komunikasi,Samarinda. Universitas Mulawarman.

Anggi Pratiwi. *Pengaruh Permainan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Bogor. 2010 (Online) (http://www.scribd.comdoc/ 70344195 Makala Game-Online-Iik,(2 Desember 2016).

Aqila Smart, 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus Books.

Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*

Arikunto, S, 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Aunurrahman, 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Dara Malahayati, 2016. *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok,

Dimyati dan Mudjono, 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fauziah, E. R, 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Periaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. E-Journal lmu Komunikasi.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hendro Bidjuni, *Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online pada Remaja di Manado*, (Jurnal, t.th), h. 3, (15 Maret 2017)

Frensisca Refeny Natalia, 2017. *Hubungan antara Kompetensi Sosial dengan Kecanduan Game Online pada Remaja*. Jurnal 03, no. 2

Griffiths, M, D., Mark N. O. D. Daren Chappel, 2004. *Demographic factors and playing variable in online computer gaming*. cyber psychology and behavior vol 7. no. 4

Hady Susanto,2006. *Meningkatkan Kosentrasi Siswa Melalui Modalitas Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur.

Helaluddin, Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: *Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0*, (2018), Jurnal Mudarrisuna, Vol. 8, No. 2,

Irman. *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Pelajar*, Dalam http://irman12118882.weebbly.comirman12118882.weebbly.com/bab-ii pembahasan.html. Diakses 5 Desember 2018.

Iskandar,2011. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosialisasi*. Jakarta: Gaung Parsada Perss.

Kharis Syuhud Mujahada, *Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, (2019), Jurnal Saliha, Vol. 2, No. 2

Lusi Ardianasari,2013. *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Penyusuaian Sosial Pada Remaja*. Malang.

Luh Putu Ayu Widya Ningsih, Kadek Suranata dan Ketut Dharsana, *Penerapan Konseling Eksistensial Humanistik dengan Teknik Mediasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Siswa di Titl 3 SMK negeri 3 Singaraja*, Diambil dari

http://ejournal.undiksha.ac.id/indekx.php/JJBK/article/view/3913,e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling, Vol. 2, no.1, Tahun 2014, (diakses pada tanggal 12 Februari 2018)

Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, (Makassar: 2017), Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 02,

Mori, F., Naghsh, F. A., & Tezuka, T, 2014. *The Effect of Music on the Level of Mental Concentration and its Temporal Change*. International Conference on Computer Supported Education.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Mustaqim, 2008. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Fakurtas Tarbiyah IAIN Walisongo & Pustaka Belajar.

Oemar Hamalik, 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksaraha.

Partino, R., & Idrus, M, 2009. *Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Psychologymania, 2013. *indicator konsentrasi belajar.* Diakses dari http://www.psychologmania.com/2013/04/indikator-konsentrasi belajar.

Purwa Atmaja Prawira, 2008. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru.* Yogyakrta: Ar – Ruzz Media.

Putik, N, 2014.*Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Bullying pada Remaja di Sekolah*. E-jurnal UMS.

Putra, Febriyano Pratama,2012. *Pembuatan game animasi 3D Role Playing game untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Program C#.* Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah.

Rahmat, *Pendidikan Agama Islam Berwawaskan Indisipliner sebagi Corak dan Solusi Pendidikan Agama Islam*, (2019), Jurnal Pemikiran Keislaman, Vol. 30, No. 2

Rehalat, A, 2014. *Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial.

Rifat Dzakaf mrian, http://Rifatdzakafmrian.blogspot.com /2012/04/*makalah-Pengaruh Game Online*.Html, 2013, Diakses pada 30 April 2019.Rineka Cipta.

Romlan, 2010. *Psikologi Pendidikan.* Malang: UMM Pers.

S Nuramaliana, 2016. *konsentrasi belajar dan penyesuaian diri pada kelas vii di SMP Negeri 1 Ciawigebang tahun ajaran 2016/2017*, journal bimbingan konseling edisi 9 tahun ke 5 2016.student. uny.ac.id/ojs/…/404029, diakses tanggal 9 april 2018, pukul 22.30

Sardiman A. M, 2010. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono, 2009. *Metode penelitian untuk Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

———,2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

———,2011,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamed Group. H. I.

Syaiful Bahri Djamarah, 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Thursan Halim, 2008. *Mengatasi Gangguan Kosentrasi*. Jakarta: Puspa Swara

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Game Online

Variabel	Indikator	Sub indicator	Pernyataan		Jumlah item
			Favo	Unfavo	
Game Online	*Compulsion*	Dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus	2, 5, 6, 7, 9, 10	1, 3, 4, 8,11	11
	Withdrawal	Upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.	13, 15, 16, 17, 19	12, 14, 18,20	9
	Tolerance	Sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.	21, 26, 27, 28, 30	22, 23, 24, 25, 29	10
	Interpersonal and Health Problem	Persoalan-persoalan yang berkaintan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.	32, 35, 40	31, 33, 34, 36, 37, 38, 39	10
Total			19	21	40

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

GAME ONLINE

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya sulit berhenti bermain *game online*				
2	Bagi saya *game online* hanya hiburan saja				
3	Keinginan untuk bermain *game online* selalu muncul ketika melihat orang lain bermain *game online*				
4	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali yang sering terpikirkan adalah bermain *game online*				
5	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain *game online* ketika masih ada hal lain ayang harus saya kerjakan				
6	Saya akan *log in* walaupun saya baru saja *log off* dari *game*				
7	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti				
8	Hidup saya terasa hampa tanpa *game online*				
9	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain *game online*				
10	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya *log off* dari *game online*				
11	Saya merasa nyaman ketika bermain *game online*				
12	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain *game online*				
13	Saya tidak kecewa ketika ditengah permainan harus berhenti untuk bermain *game online* karena ada hal yang harus diselesaikan				
14	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain *game online*				
15	Terkadang saya merasa jenuh dengan *game online*				
16	Bermain *game online* tidak menjadi kebutuhan utama saya				

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

17	Walaupun saya jarang bermain *game online*, tapi saya tetap merasa nyaman				
18	Saya lebih memilih bermain *game online* daripada mengikuti kegiatan yang lain				
19	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain *game online*				
20	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain *game online* walaupun dalam keadaan letih				
21	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain				
22	Saya akan menambah kuota internetuntuk bermain *game online* ketika saya merasa belum puas dalam bermain *game* padahal kuota internet telah habis				
23	Saya mempu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain *game online*				
24	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online*				
25	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online* terus meningkat				
26	Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain *game online*				
27	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain *game online*				
28	Saya bermain *game online*hanya pada saat tertentu saja				
29	Waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online* ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya				
30	Saya akan berhenti bermain *game online* ketika saya rasa sudah cukup				
31	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain *game*				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

	online, saya jadi tidak punya teman dekat				
32	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain *game online*				
33	Waktu untuk bersama dengan keluarga berkurang karena saya terlalu sering bermain *game online*				
34	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada bersama teman beraktivitas diluar				
35	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain *game online*				
36	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain *game online*				
37	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain *game online*				
38	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asik bermain *game online*				
39	Bagi saya berteman didalam *game online* lebih menyenangkan daripada bertemu dikehidupan nyata				
40	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh waktu seharian bermain *game online*				

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Kosentrasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub indikator	Pernyataan		
			Favo	Unfavo	
Kosentrasi Belajar Siswa	Pemusatan Pikiran	Focus terhadap pembelajaran	1, 5, 8, 27, 28, 29, 30, 37	9, 10, 12, 17	12
	Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran.	Mengerti apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas	2, 6, 15, 19, 22, 36	7, 11, 38, 39	10
	Selalu bersikap aktif	Bertanya dan menjawab pertanyaan guru	13,18, 24, 26,31, 32, 33,	14, 16,25,40	11
	Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh	Kondisi kelas nyaman dan tidak rebut	20,34, 35, 23	3, 4,21	7
	Total		24	16	40

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KUISIONER PENELITIAN

ANGKETKOSENTRASI BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di kelas.				
2	Saya merasa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran di kelas.				
3	Bagi saya suasana kelas kurang nyaman untuk belajar.				
4	Teman kelas saya sering ribut sehingga membuat saya tidak nyaman belajar di kelas.				
5	Saya belajar dengan baik agar mendapatkan nilai tertinggi di kelas.				
6	Saya berusaha sebaik mungkin untuk memahami materi yang diajarkan.				
7	Saya tidak senang mengikuti pelajaran jika pelajaran tersebut menurut saya sulit				
8	Sayamengikuti pelajaran yang disampaikan guru membuat saya semangat belajar di kelas				
9	Saya merasa malas memperhatikan pelajaran ketika ada guru yang tidak saya sukai.				
10	Saya tidak bisa mengikuti pelajaran saat kondisi kelas tidak tenang/ribut				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11	Saya tidak dapat menerima pelajaran dengan baik, dalam keadaan sakit.				
12	Saya tidak semangat belajar di sekolah ketika ada masalah dirumah				
13	Saya selalu bertanya mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru.				
14	Saya bersikap diam saja dikelas walaupun saya tidak mengerti materi yang dijelaskan oleh guru.				
15	Saya sangat siap untuk belajar ketika ada pelajaran yang saya sukai.				
16	Saya merasa kurang percaya diri dengan kemampuan diri sendiri				
17	Cara guru menerangkan membuat saya cepat mengantuk.				
18	Saya selalu memberikan argumentasi mengenai materi yang dijelaskan oleh guru				
19	Cara guru menerangkan materi mudah saya pahami.				
20	Saya dapat fokus belajar ketika kondisi kelas tenang				
21	Karena kelas kurang kondusif, saya tidak bisa kosentrasi di dalam kelas				
22	Saya selalu mengaplikasikan pengetahuan atau informasi yang saya peroleh				

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23	Saya kurang nyaman belajar apabila ruang kelas sempit				
24	Saya selalu mempersiapkan diri saya jika disuruh menjawab pertanyaan				
25	Saya tidak berani mengemukakan ide jika ada diskusi dengan teman				
26	Saya selalu menjawab pertanyaan guru di depan kelas				
27	Saya berkosentrasibelajar apabila tidak mempunyai masalah dengan teman				
28	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar dari pada bermain				
29	Walaupun saya mengikuti beberapa kegiatan ekstrakurikuler, tetapi saya bisa berkosentrasidalam belajar				
30	Dalam mengerjakan tugas saya teliti dalam mengerjakannya				
31	Saya senang jika guru memberikan waktu untuk bertanya				
32	Saya senang jika guru memberikan pertanyaan kepada saya				
33	Saya akan bertanya kepada teman jika saya tidak berani bertanya kepada guru				
34	Saya tidak menghiraukan suara-suara di luar kelas ketika sedang belajar				

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

35	Saya mengabaikan teman di samping saya bercerita saat mengikuti pembelajaran				
36	Saya dapat menjawab pertanyaan guru jika diberi pertanyaan setelah materi selesai di sampaikan				
37	Saya menyingkirkan benda-benda disekitar saya agar dapat berkosentrasi belajar				
38	Saya sulit memahami pelajaran jika sudah waktu sudah siang				
39	Saya sulit memahami pelajaran jika guru tidak memberikan contoh tentang pelajaran tersebut				
40	Saya tidak bisa menjawab pertanyaan guru jika teman sebangku saya mengajak bercerita				

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlation		TOTAL
X01	Pearson Correlation	.672**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X02	Pearson Correlation	.233
	Sig. (2-tailed)	.215
	N	30
X03	Pearson Correlation	.603**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X04	Pearson Correlation	.669**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X05	Pearson Correlation	.388*
	Sig. (2-tailed)	.034
	N	30
X06	Pearson Correlation	.598**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X07	Pearson Correlation	.431*
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	30
X08	Pearson Correlation	.484**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	30
X09	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
X10	Pearson Correlation	.331
	Sig. (2-tailed)	.074
	N	30
X11	Pearson Correlation	.432*
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	30
X12	Pearson Correlation	.618**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

X13	Pearson Correlation	.290
	Sig. (2-tailed)	.120
	N	30
X14	Pearson Correlation	.754**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X15	Pearson Correlation	.367*
	Sig. (2-tailed)	.046
	N	30
X16	Pearson Correlation	.061
	Sig. (2-tailed)	.749
	N	30
X17	Pearson Correlation	.406*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	30
X18	Pearson Correlation	.855**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X19	Pearson Correlation	.041
	Sig. (2-tailed)	.830
	N	30
X20	Pearson Correlation	.797**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X21	Pearson Correlation	.099
	Sig. (2-tailed)	.602
	N	30
X22	Pearson Correlation	.805**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X23	Pearson Correlation	.382*
	Sig. (2-tailed)	.037
	N	30
X24	Pearson Correlation	.745**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X25	Pearson Correlation	.717**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X26	Pearson Correlation	.250
	Sig. (2-tailed)	.182
	N	30
X27	Pearson Correlation	.571**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
X28	Pearson Correlation	.425*
	Sig. (2-tailed)	.019
	N	30
X29	Pearson Correlation	.775**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X30	Pearson Correlation	.015
	Sig. (2-tailed)	.937
	N	30
X31	Pearson Correlation	.448*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	30
X32	Pearson Correlation	.752**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X33	Pearson Correlation	.576**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
X34	Pearson Correlation	.636**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X35	Pearson Correlation	.510**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
X36	Pearson Correlation	.519**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
X37	Pearson Correlation	.365*
	Sig. (2-tailed)	.048

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	N	30
X38	Pearson Correlation	.589**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
X39	Pearson Correlation	.673**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X40	Pearson Correlation	.255
	Sig. (2-tailed)	.174
	N	30
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlation		TOTAL
Y01	Pearson Correlation	.389*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	30
Y02	Pearson Correlation	.480**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	30
Y03	Pearson Correlation	.373*
	Sig. (2-tailed)	.042
	N	30
Y04	Pearson Correlation	.083
	Sig. (2-tailed)	.663
	N	30
Y05	Pearson Correlation	.511**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
Y06	Pearson Correlation	.397*
	Sig. (2-tailed)	.030
	N	30
Y07	Pearson Correlation	-.101
	Sig. (2-tailed)	.596
	N	30
Y08	Pearson Correlation	.428*
	Sig. (2-tailed)	.018
	N	30
Y09	Pearson Correlation	-.022
	Sig. (2-tailed)	.907
	N	30
Y10	Pearson Correlation	.372*
	Sig. (2-tailed)	.043
	N	30
Y11	Pearson Correlation	.139
	Sig. (2-tailed)	.465
	N	30
Y12	Pearson Correlation	.110
	Sig. (2-tailed)	.563
	N	30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Y13	Pearson Correlation	.441*
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	30
Y14	Pearson Correlation	-.293
	Sig. (2-tailed)	.116
	N	30
Y15	Pearson Correlation	.410*
	Sig. (2-tailed)	.024
	N	30
Y16	Pearson Correlation	.167
	Sig. (2-tailed)	.379
	N	30
Y17	Pearson Correlation	-.176
	Sig. (2-tailed)	.352
	N	30
Y18	Pearson Correlation	.543**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
Y19	Pearson Correlation	.250
	Sig. (2-tailed)	.182
	N	30
Y20	Pearson Correlation	.591**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
Y21	Pearson Correlation	.414*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	30
Y22	Pearson Correlation	.401*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	30
Y23	Pearson Correlation	.612**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y24	Pearson Correlation	.675**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y25	Pearson Correlation	.381*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Sig. (2-tailed)	.038
	N	30
Y26	Pearson Correlation	.601**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y27	Pearson Correlation	.508**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
Y28	Pearson Correlation	.646**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y29	Pearson Correlation	.385*
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	30
Y30	Pearson Correlation	.589**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
Y31	Pearson Correlation	.737**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y32	Pearson Correlation	.406*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	30
Y33	Pearson Correlation	.401*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	30
Y34	Pearson Correlation	.176
	Sig. (2-tailed)	.353
	N	30
Y35	Pearson Correlation	.238
	Sig. (2-tailed)	.206
	N	30
Y36	Pearson Correlation	.411*
	Sig. (2-tailed)	.024
	N	30
Y37	Pearson Correlation	.526**
	Sig. (2-tailed)	.003

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	N	30
Y38	Pearson Correlation	.219
	Sig. (2-tailed)	.246
	N	30
Y39	Pearson Correlation	.361*
	Sig. (2-tailed)	.050
	N	30
Y40	Pearson Correlation	-.208
	Sig. (2-tailed)	.271
	N	30
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RESPONDEN	GAME ONLINE																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	TOTAL
1	5	4	1	1	5	2	5	1	1	5	1	1	5	1	3	5	5	1	1	1	5	1	5	1	1	1	5	5	5	5	1	1	1	1	5	1	1	1	1	5	106
2	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	5	4	2	4	2	4	1	1	1	1	5	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	1	2	1	109
3	1	4	1	1	4	1	1	1	5	4	1	2	4	1	5	5	5	1	5	1	5	1	1	1	1	5	5	5	1	4	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	101
4	1	4	1	1	4	1	5	1	1	5	1	1	5	1	4	1	4	1	5	1	5	1	1	1	1	5	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	1	2	1	95
5	2	4	1	1	4	2	5	2	2	4	4	2	4	2	4	5	5	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	5	2	4	2	2	1	113
6	4	4	2	1	1	1	5	2	2	4	2	2	4	2	3	1	5	1	2	1	4	2	1	2	2	4	4	4	2	4	2	1	1	2	4	1	4	2	2	1	98
7	2	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	5	5	2	2	4	4	5	4	4	4	2	4	4	5	1	4	4	2	4	5	2	4	4	2	2	135
8	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	2	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	5	2	4	4	1	4	5	1	4	4	2	2	149
9	2	4	2	2	4	2	4	2	2	4	2	2	2	2	4	4	5	2	4	2	4	2	2	4	1	4	4	5	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	123
10	2	4	2	2	4	2	4	2	2	4	2	2	2	2	4	4	5	2	4	2	4	2	2	4	1	4	4	5	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	123
11	2	5	1	1	5	2	2	1	2	2	4	4	4	1	4	4	4	1	2	1	4	1	1	2	1	5	2	5	2	4	1	1	4	1	2	1	4	5	1	1	100
12	1	5	1	1	4	2	2	1	1	2	1	1	1	2	4	5	4	1	4	1	5	1	1	1	2	1	1	4	2	4	5	4	2	4	5	4	2	4	1	2	99
13	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	1	2	115
14	2	4	2	2	5	4	5	2	4	2	4	2	5	2	5	5	5	2	5	2	5	2	2	2	2	5	5	5	4	5	5	2	5	2	5	2	5	2	2	4	140
15	4	4	2	4	5	2	4	4	5	2	4	5	5	2	4	5	5	2	2	4	5	4	1	4	2	5	5	5	5	5	2	4	4	2	5	4	5	4	1	1	147
16	1	4	1	1	4	1	2	4	5	1	1	2	4	1	4	5	4	1	2	1	4	1	2	2	1	4	2	4	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	88
17	1	4	1	1	4	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	4	4	1	4	1	5	2	1	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	90
18	2	4	1	1	4	4	2	1	2	4	2	2	4	2	3	4	4	2	4	4	5	2	1	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	105
19	1	5	1	1	5	4	5	4	1	4	4	1	5	1	4	5	5	1	1	2	4	1	2	4	1	5	5	5	2	5	1	2	2	1	5	1	4	1	1	4	116
20	1	4	1	1	4	2	4	1	1	4	1	1	4	1	4	5	5	1	4	2	4	1	1	1	1	5	4	5	2	4	2	1	1	1	4	1	4	1	2	4	100
21	1	1	1	1	5	2	4	4	1	2	2	2	5	2	3	4	4	1	1	2	4	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	79
22	5	4	2	2	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	182
23	1	4	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	4	5	4	1	4	1	4	1	1	1	1	5	1	4	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	76
24	2	4	2	1	5	4	5	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	5	2	2	4	2	2	120
25	2	5	1	1	4	2	4	2	1	4	4	1	4	1	4	5	4	2	5	2	5	2	2	2	1	5	4	4	2	4	1	4	1	2	5	1	2	2	2	4	113
26	2	4	2	1	1	4	2	2	2	4	4	2	4	1	3	4	4	1	5	2	4	1	1	1	1	4	2	4	1	4	2	1	2	2	4	1	4	2	2	2	99
27	5	5	5	5	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	5	4	4	2	5	5	5	4	4	1	4	4	2	5	1	1	2	4	4	146
28	1	5	1	1	5	1	1	2	1	5	4	2	5	1	3	5	4	1	4	1	5	2	1	4	1	5	5	5	1	5	2	2	4	2	4	1	2	1	2	5	112
29	1	4	1	1	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	5	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	4	1	5	1	1	2	100
30	1	4	1	1	2	1	4	2	1	2	4	2	1	1	3	5	4	1	2	1	2	1	5	2	1	2	4	5	1	5	1	1	1	1	5	1	1	1	1	5	89

UIN SUSKA RIAU
© State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Ha

1. n menyebutkan sumber:
   lmiah, penyusunan lapor
2. Dilarang mengumumkan dan mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

RESPONDEN	KOSENTRASI BELAJAR SISWA																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	TOTAL
1	5	5	1	1	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	1	162
2	4	4	2	1	5	4	2	5	1	2	4	2	4	2	5	1	2	4	4	4	2	5	2	4	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	2	2	2	134
3	4	2	4	2	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	2	4	5	5	4	2	5	4	2	4	4	2	5	4	2	2	4	5	5	2	155
4	4	2	2	4	2	5	4	4	2	4	5	5	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	3	2	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	132
5	4	4	1	4	4	4	5	4	1	5	4	1	4	2	4	5	2	2	4	5	5	5	2	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	154
6	4	2	2	4	4	5	5	2	4	4	5	5	4	2	5	4	5	2	1	5	2	4	4	4	3	4	5	2	1	4	4	1	5	5	4	2	1	5	5	5	144
7	5	4	4	5	5	5	2	5	1	5	5	5	4	2	5	5	2	4	4	5	4	5	5	5	4	4	2	4	4	5	5	2	5	5	5	4	5	4	5	2	166
8	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	2	116
9	5	4	4	4	5	4	2	5	1	4	5	2	4	1	5	2	2	4	2	5	2	4	4	4	4	2	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	2	5	149
10	4	4	2	5	4	5	5	2	4	2	2	5	2	5	4	5	5	2	4	4	2	4	4	4	3	2	2	2	2	2	4	2	5	2	2	2	2	2	4	4	131
11	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	5	2	2	2	5	1	2	2	2	4	2	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	5	5	5	120
12	5	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2	2	2	2	4	5	2	2	4	4	4	2	2	5	5	4	134
13	4	4	2	2	4	4	4	4	1	4	5	4	4	2	5	5	2	1	4	5	2	4	2	4	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	134
14	4	2	2	5	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	123
15	5	2	1	2	4	5	4	2	1	4	5	5	4	1	5	4	2	1	4	4	1	4	2	2	3	2	2	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	5	5	2	125
16	5	4	2	2	5	5	4	5	2	4	4	2	4	2	5	5	2	4	4	5	2	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	2	4	5	4	5	5	1	156
17	5	4	2	2	5	5	4	5	2	4	4	2	4	2	5	5	2	4	4	5	2	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	2	4	5	4	5	5	1	156
18	5	4	2	2	5	5	2	4	4	2	4	2	2	4	5	2	4	2	4	4	4	5	1	2	3	4	4	4	5	5	4	2	4	2	2	4	1	4	2	4	134
19	5	4	4	5	5	5	1	4	1	5	2	1	4	2	5	2	2	4	4	5	5	5	5	5	2	4	2	5	5	5	4	4	4	2	4	5	5	2	4	4	151
20	5	4	4	4	4	5	2	4	1	5	2	4	4	2	5	2	1	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	2	4	5	2	1	5	4	152
21	5	4	1	4	5	5	1	4	1	4	4	1	4	1	4	1	1	4	2	5	4	5	2	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	1	2	4	141
22	5	2	1	1	4	4	1	4	1	1	5	2	5	5	4	5	1	2	4	5	1	4	1	2	4	1	2	5	4	2	4	1	5	5	5	4	2	5	5	4	128
23	4	4	4	4	4	5	4	5	2	4	5	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	4	2	2	5	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	5	5	4	147
24	4	4	2	2	4	5	2	4	5	5	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	5	2	2	4	2	4	4	5	135
25	4	2	2	2	4	5	4	5	2	4	5	4	2	4	5	5	4	2	2	2	2	1	1	4	5	2	5	2	4	4	4	2	5	5	4	2	2	2	4	5	134
26	5	4	5	5	5	5	1	5	1	5	5	5	4	1	5	5	1	2	2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	170
27	5	4	2	2	5	5	2	5	2	5	4	2	4	1	5	1	2	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	5	4	144
28	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	5	4	2	4	4	5	5	4	5	4	2	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	159
29	5	4	2	2	5	5	2	4	2	4	4	2	4	2	5	2	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	144
30	4	2	1	2	5	4	2	4	2	4	4	4	4	1	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	133

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

State Islamic U

UIN SUSKA RIAU

Kisi-kisi Intrumen Game Online

Variabel	Indikator	Sub indicator	Pernyataan		Jumlah item
			Favo	Unfavo	
Game Online	*Compulsion*	Dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus	5, 6, 7, 9	1, 3, 4, 8,11	9
	Withdrawal	Upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.	15, 17	12, 14, 18,20	6
	Tolerance	Sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.	27, 28	22, 23, 24, 25, 29	7
	Interpersonal and Health Problem	Persoalan-persoalan yang berkaintan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.	32, 35	31, 33, 34, 36, 37, 38, 39	9
Total			8	21	31

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kisi-kisi Instrumen Kosentrasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub indicator	Pernyataan		
			Favo	Unfavo	
Kosentrasi Belajar Siswa	Pemusatan Pikiran	Focus terhadap pembelajaran	1, 5, 8, 27, 28, 29, 30, 37	10	9
	Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran.	Mengerti apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas	2, 6, 15, 22, 36	39	6
	Selalu bersikap aktif	Bertanya dan menjawab pertanyaan guru	13,18, 24, 26,31, 32, 33,	25	8
	Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh	Kondisi kelas nyaman dan tidak rebut	20, 23	3, 21	4
Total			22	5	27

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KUSIONER PENELITIAN

ANGKET *GAME ONLINE*

1. **Identitas Responden**

Nama :

JenisKelamin : Laki-laki/ Perempuan (coret yang tidakperlu)

Kelas :

TanggalPengisian :

2. **Petunjuk Pengisian Angket**

Pada pernyataan berikut ini, Ananda diminta untuk memberikan tanda cek (√) pada salah satu kelompok pilihan respon yang tersedia yang paling sesuai dengan kondisi diri Ananda tentang Game online dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : Sangat Sesuai, apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda.

S : Sesuai, apabila pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi diri Ananda.

CS : Cukup Sesuai, apabila pernyataan tersebut cukup sesuai dengan kondisi diri Ananda.

TS : Tidak Sesuai, apabila pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi diri Ananda.

STS : Sangat Tidak Sesuai, apabila pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan kondisi diri Ananda.

UIN SUSKA RIAU

Angket ini hanya digunakan untuk keperluan penelitian semata dan tidak akan berpengaruh terhadap keberlangsungan belajar Ananda, jadi diharapkan untuk mengisi dengan sungguh-sungguh dan sejujur-jujurnya.

No	PERNYATAAN	SS	S	CS	TS	STS
	Saya sulit berhenti bermain *game online*					
	Saya memikirkan *game online* sepanjang hari					
	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali yang sering terpikirkan adalah bermain *game online*					
4	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain *game online* ketika masih ada hal lain ayang harus saya kerjakan					
5	Saya bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah					
6	Saya berhenti bermain ketika mata sudah sakit/perih					
7	Hidup saya terasa hampa tanpa *game online*					
8	Waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online*membuat saya kekurangan jam tidur					
9	Saya merasa nyaman ketika bermain *game online*					
10	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain *game online*					
11	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain *game online*					
12	Terkadang saya merasa jenuh dengan *game online*					
13	Walaupun saya jarang bermain *game online*, tapi saya tetap merasa nyaman					
14	Saya lebih memilih bermain *game online* daripada mengikuti kegiatan yang lain					
15	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain *game online* walaupun dalam keadaan letih					
16	Saya akan menambah kuota internetuntuk bermain *game online* ketika saya merasa belum puas dalam bermain *game* padahal kuota internet telah habis					
17	Saya mempu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain *game online*					
18	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online*					
19	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain *game*					

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

	online terus meningkat					
20	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain *game online*					
21	Saya bermain *game online* hanya pada saat tertentu saja					
22	Waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online* ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya					
23	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, saya jadi tidak punya teman dekat					
24	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain *game online*					
25	Waktu untuk bersama dengan keluarga berkurang karena saya terlalu sering bermain *game online*					
26	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada bersama teman beraktivitas diluar					
27	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain *game online*					
28	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain *game online*					
29	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain *game online*					
30	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asik bermain *game online*					
31	Bagi saya berteman didalam *game online* lebih menyenangkan daripada bertemu dikehidupan nyata					

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KUSIONER PENELITIAN

ANGKET KESONTRASI BELAJAR

1. **IdentitasResponden**

Nama :

JenisKelamin : Laki-laki/ Perempuan (coret yang tidakperlu)

Kelas :

TanggalPengisian :

2. **PetunjukPengisianAngket**

Pada pernyataan berikut ini, Ananda diminta untuk memberikan tanda cek (√) pada salah satu kolompo pilihan respon yang tersedia yang paling sesuai dengan kondisi diri Ananda tentang kosentrasi belajar dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : SangatSesuai, apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kondisi diri Ananda.

S : Sesuai, apabila pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi diri Ananda.

CS : Cukup Sesuai, apabila pernyataan tersebut cukup sesuai dengan kondisi diri Ananda.

TS : Tidak Sesuai, apabila pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi diri Ananda.

STS : Sangat Tidak Sesuai, apabila pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan kondisi diri Ananda.

UIN SUSKA RIAU

Angket ini hanya digunakan untuk keperluan penelitian semata dan tidak akan berpengaruh terhadap keberlangsungan belajar Ananda, jadi diharapkan untuk mengisi dengan sungguh-sungguh dan sejujur-jujurnya.

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	Saya memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di kelas.					
2	Saya merasa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran di kelas.					
3	Bagi saya suasana kelas kurang nyaman untuk belajar.					
4	Saya belajar dengan baik agar mendapatkan nilai tertinggi di kelas.					
5	Saya berusaha sebaik mungkin untuk memahami materi yang diajarkan.					
6	Sayamengikuti pelajaran yang disampaikan guru membuat saya semangat belajar di kelas					
7	Saya tidak bisa mengikuti pelajaran saat kondisi kelas tidak tenang/ribut					
8	Saya selalu bertanya mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru.					
9	Saya sangat siap untuk belajar ketika ada pelajaran yang saya sukai.					
10	Saya selalu memberikan argumentasi mengenai materi yang dijelaskan oleh guru					
11	Saya dapat fokus belajar ketika kondisi kelas tenang					
12	Karena kelas kurang kondusif, saya tidak bisa kosentrasi di dalam kelas					
13	Saya selalu mengaplikasikan pengetahuan atau informasi yang saya peroleh					
14	Saya kurang nyaman belajar apabila ruang kelas sempit					
15	Saya selalu mempersiapkan diri saya jika disuruh menjawab pertanyaan					
16	Saya tidak berani mengemukakan ide jika ada diskusi dengan teman					
17	Saya selalu menjawab pertanyaan guru di depan kelas					

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18	Saya berkosentrasi belajar apabila tidak mempunyai masalah dengan teman					
19	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar dari pada bermain					
20	Walaupun saya mengikuti beberapa kegiatan ekstrakurikuler, tetapi saya bisa berkosentrasidalam belajar					
21	Dalam mengerjakan tugas saya teliti dalam mengerjakannya					
22	Saya senang jika guru memberikan waktu untuk bertanya					
23	Saya senang jika guru memberikan pertanyaan kepada saya					
24	Saya akan bertanya kepada teman jika saya tidak berani bertanya kepada guru					
25	Saya dapat menjawab pertanyaan guru jika diberi pertanyaan setelah materi selesai di sampaikan					
26	Saya menyingkirkan benda-benda disekitar saya agar dapat berkosentrasi belajar					
27	Saya sulit memahami pelajaran jika guru tidak memberikan contoh tentang pelajaran tersebut					

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

GAME ONLINE

NO	NAMA RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	#	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jumlah
1	Agung Laksamana	1	3	2	3	4	5	3	2	4	2	1	5	4	2	4	4	2	4	1	5	5	5	2	1	3	4	5	5	5	3	2	101
2	Annisa Septiani	5	5	5	4	3	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	5	3	5	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	121
3	Chintia Apriani	2	1	1	2	3	4	2	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	5	3	3	2	2	1	4	1	2	1	2	64
4	Cut Kiasari Zatalini	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	4	5	3	3	2	4	1	3	1	3	1	2	64
5	Nayananda Dwi	1	1	1	4	4	4	1	1	3	1	1	2	2	1	3	1	2	3	2	5	5	2	2	1	3	1	5	1	2	3	5	73
6	Ihwan Ramahan	4	3	2	2	3	2	5	2	3	4	3	4	3	2	2	2	2	4	2	2	4	3	2	4	3	2	5	3	3	2	2	89
7	Mallicoel Moelky	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	5	4	5	5	3	95
8	Muhammad Aldino	5	3	2	2	4	4	5	3	5	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	5	3	3	2	2	3	4	4	2	4	2	3	104
9	Nasyifa Husna	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41
10	Qhoriza Dwila	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	49
11	Raudhatul Sadrina	2	2	2	4	4	4	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	2	2	2	5	5	3	1	1	3	3	4	1	4	4	1	86
12	Rayhan Teguh	1	2	2	1	2	1	1	1	3	3	1	5	3	1	1	1	1	4	1	5	5	1	4	1	5	1	3	1	5	1	2	69
13	Ridel Samuel	2	2	1	4	3	4	3	4	3	2	1	5	3	2	3	2	4	3	1	5	5	4	2	1	4	2	4	1	5	2	5	92
14	Sherlyn Pasha	2	2	2	4	4	4	2	4	3	2	2	5	4	2	2	1	2	2	2	5	5	3	3	1	2	1	5	1	4	4	2	87
15	Tri Septiani	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	1	1	1	1	2	2	4	2	1	2	2	1	4	1	4	1	1	67
16	Wanry Jhon	1	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	1	4	4	1	4	2	2	2	4	1	4	1	1	58
17	Zaskia Putri	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	4	5	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	47
18	Afdal Alhadi	5	3	2	2	4	4	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2	2	2	1	5	5	1	5	5	5	3	5	2	3	4	2	97
19	Aurora Dwi Darma	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39
20	Cindy Aulia	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	68
21	Erivia Amanda	4	4	2	2	3	3	4	3	5	4	3	2	3	2	3	5	2	3	2	4	5	5	2	5	2	2	5	3	2	1	2	97
22	Perdyan Syach	4	2	1	5	3	5	1	2	3	3	2	5	5	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	2	1	5	74
23	Indah Periwi	2	2	1	4	3	3	2	2	2	4	2	3	5	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	62
24	Jhosua Situmorang	4	3	2	4	2	4	2	3	4	5	4	4	4	2	2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	1	2	4	2	3	2	2	92
25	M. Adib Al Faiz	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	116
26	M. Nazri	5	3	3	4	4	5	3	2	4	3	1	5	4	2	4	4	2	4	1	5	5	5	2	1	3	4	5	5	5	3	2	108
27	Mutia Okta	3	1	1	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	1	5	5	1	1	2	3	1	4	3	2	1	1	79
28	Nayla Dian	2	2	2	4	4	4	3	5	3	4	3	4	4	2	4	3	3	2	2	5	5	2	2	3	2	3	5	3	4	3	3	100
29	Rahmi Shiva	2	2	1	2	4	2	1	3	3	2	1	1	4	2	3	1	3	2	2	5	5	2	3	2	1	1	4	1	2	1	1	69
30	Revan Habibi	5	2	1	4	2	3	3	3	5	5	4	4	4	1	2	4	2	4	2	3	5	2	2	2	3	2	5	3	5	2	1	95
31	Ridho Aulia	1	1	1	5	4	4	1	5	4	2	2	4	5	1	1	2	1	1	3	4	4	2	4	1	5	1	5	1	5	1	1	82
32	Salvia Naura	1	1	1	5	3	5	1	5	3	1	1	4	4	1	1	1	2	5	1	2	5	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	67
33	Siti Sarah	3	3	2	3	3	5	3	2	4	3	3	4	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	91
34	Wahyu Haryani	2	2	2	4	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	74
35	Aldira Novyardi	3	2	2	4	1	5	1	4	3	2	2	3	3	1	1	3	2	2	2	4	4	3	1	1	2	1	4	3	3	3	2	77
36	Alvin Fazal	2	2	2	4	5	4	1	3	3	3	2	4	3	1	2	2	2	2	2	4	4	2	4	1	3	1	4	2	5	4	1	84
37	Alya Fadillah	1	1	1	5	2	1	1	1	3	2	1	4	5	1	3	1	1	1	1	3	5	1	2	2	1	1	5	1	3	1	3	64
38	Azifah Aziz	2	2	1	2	2	4	1	1	3	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	4	5	2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	56
39	Eci Arneza	5	4	4	2	5	5	3	4	4	4	3	4	5	3	4	5	3	4	2	4	3	5	2	3	4	4	4	3	4	3	5	117
40	Ilham Hidayat	4	3	2	4	3	3	4	4	1	1	2	3	2	5	3	3	4	3	2	4	5	4	2	3	3	3	3	2	4	3	5	97
41	Jhea Alyana Putri	5	4	4	1	5	4	1	3	5	2	3	4	5	2	5	1	1	5	1	5	4	5	5	2	4	3	5	1	5	5	4	109
42	Nabil Nurfais	2	1	1	4	4	2	2	3	2	1	1	1	5	2	3	2	1	1	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	1	71
43	Nabila Safitri	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	4	2	1	2	1	1	1	1	5	2	4	1	1	1	1	1	5	1	4	2	70
44	Nauli Nabila	4	5	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	2	3	2	4	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	114
45	Nikmatul Akbar	4	4	1	3	1	1	1	1	4	1	4	4	2	4	1	1	1	4	4	2	2	1	1	1	2	3	3	1	1	1	4	68
46	Ristia Melisa	1	1	1	3	4	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	44
47	Tiara Eveline	2	2	2	2	3	5	2	3	3	3	2	2	5	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	5	4	4	4	4	85
48	Yogi Putra	1	1	1	4	4	1	1	4	1	1	1	4	3	2	4	3	4	4	5	3	3	1	3	4	4	5	3	5	4	4	3	91
49	Yolanda Pega	3	2	1	3	5	5	1	4	4	1	1	5	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1	5	1	4	1	4	1	1	69
50	Alifano Kifra	4	3	3	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	2	4	5	4	121
51	Amelia Eprindo	2	2	2	2	4	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	50
52	Dwi Najwa	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	3	1	2	3	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	3	2	3	104
53	Filisa Nazarina	5	2	3	4	5	4	3	5	4	3	4	2	3	3	2	5	2	3	2	3	4	2	4	2	1	5	3	2	3	4	4	101
54	Ibnu Sabillah	1	1	1	3	3	5	1	1	3	2	1	3	2	1	3	1	1	1	1	4	2	3	1	1	3	2	4	3	4	3	4	69
55	Kevin Saputra	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	73
56	Libby Arlia	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	3	4	5	4	3	4	3	4	133
57	M. Iqbal	5	4	1	4	4	4	4	2	5	4	4	1	5	2	4	2	3	4	3	4	3	5	1	4	1	4	5	2	1	1	5	101
58	Nadi Apriantho	4	1	1	2	4	5	1	1	3	3	4	4	3	1	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	3	5	1	3	1	1	67
59	Nadiratul Salsabila	2	2	1	2	4	4	2	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	51
60	Novianti	2	1	1	3	2	1	1	1	2	1	2	4	2	1	1	1	1	1	5	3	2	1	5	1	2	1	5	1	4	1	1	60
61	Rinaldi	5	4	3	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	4	3	2	3	3	114
62	Sheby Ridhoka	4	4	4	5	3	4	3	5	4	4	3	2	3	1	2	3	4	5	2	3	4	4	4	2	2	4	3	4	3	3	3	104
63	Tiopahni	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	140
64	Yogitri Lakmaizur	4	2	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	5	4	2	2	2	2	4	3	4	2	2	87

UIN SUSI
rif Kasim Riau
suatu masalah.

KOSENTRASI BELAJAR

NO	NAMA RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	jumlah
1	Agung Laksamana	1	2	3	4	4	3	2	4	5	2	4	2	4	2	5	3	2	1	1	3	2	4	1	5	2	4	5	80
2	Annisa Septiani	1	2	4	3	4	3	5	2	5	2	5	5	3	5	4	3	1	5	2	4	4	2	1	5	2	2	5	89
3	Chintia Apriani	1	2	4	5	5	5	5	3	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5	102
4	Cut Kiasari Zatalini	1	2	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	5	108
5	Nayananda Dwi	3	2	4	4	5	3	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	1	3	2	2	4	3	1	5	2	2	2	80
6	Ihwan Ramahan	1	2	3	5	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	2	5	3	3	4	89
7	Mallicoel Moelky	1	1	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	3	5	3	5	5	116
8	Muhammad Aldino	1	1	4	4	5	5	5	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	5	2	4	5	3	2	5	3	4	5	96
9	Nasyifa Husna	1	1	4	4	4	4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	4	3	4	2	4	4	3	2	5	4	3	5	99
10	Qhoriza Dwila	1	1	3	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	106
11	Raudhatul Sadrina	4	1	4	4	4	3	5	2	4	2	5	5	3	5	4	4	3	5	1	4	3	4	5	5	4	3	5	101
12	Rayhan Teguh	1	1	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	84
13	Ridel Samuel	1	1	3	4	5	3	4	3	5	4	4	4	4	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	3	5	3	97
14	Sherlyn Pasha	5	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	5	3	4	5	106
15	Tri Septiani	1	1	3	5	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	5	4	5	4	2	4	4	4	5	96
16	Wanry Jhon	5	4	1	4	4	4	3	3	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	103
17	Zaskia Putri	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	2	5	5	4	5	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	5	3	105
18	Afdal Alhadi	5	5	3	5	5	5	2	3	5	2	2	2	3	2	4	3	5	2	3	3	4	4	4	2	4	2	5	94
19	Aurora Dwi Darma	5	4	3	4	5	4	5	3	4	3	5	5	3	4	5	4	3	3	3	3	5	4	3	5	4	4	5	108
20	Cindy Aulia	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	2	4	4	3	5	108
21	Erivia Amanda	5	4	3	5	5	3	4	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	5	2	3	5	2	3	3	3	3	4	106
22	Perdyan Syach	3	4	1	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	1	3	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	2	5	103
23	Indah Periwi	4	4	3	4	4	4	3	3	5	3	4	2	3	2	4	3	2	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	102
24	Jhosua Situmorang	1	3	2	4	4	3	2	3	5	3	4	2	3	4	4	2	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	87
25	M. Adib Al Faiz	1	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	94
26	M. Nazri	1	4	3	4	4	3	2	4	5	2	4	2	4	2	5	5	2	1	1	3	2	4	1	5	2	4	5	84
27	Mutia Okta	1	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	5	3	5	4	79
28	Nayla Dian	5	4	5	4	5	3	5	3	5	3	5	4	4	4	4	2	4	4	3	4	5	3	2	4	4	5	4	107
29	Rahmi Shiva	1	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	108
30	Revan Habibi	1	4	2	5	4	3	5	3	5	1	5	2	4	5	4	2	4	3	2	5	5	3	2	5	3	4	4	95
31	Ridho Aulia	1	4	4	5	4	3	5	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	105
32	Salvia Naura	1	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	3	4	4	2	3	2	3	4	4	3	2	5	4	4	5	102
33	Siti Sarah	4	3	2	4	5	3	5	3	4	2	5	4	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	1	4	3	2	3	85
34	Wahyu Haryani	1	3	3	4	4	3	5	3	5	3	5	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	2	2	4	3	4	4	93
35	Aldira Novyardi	1	3	5	3	4	1	4	2	4	3	4	4	3	3	1	3	1	3	1	4	2	4	4	2	4	3	3	79
36	Alvin Fazal	1	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	4	2	2	4	3	2	4	76
37	Alya Fadillah	5	4	2	4	5	4	3	4	5	4	5	3	5	2	5	4	5	5	3	5	5	5	4	3	5	4	3	111
38	Azifah Aziz	1	3	2	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	78
39	Eci Arneza	5	1	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	116
40	Ilham Hidayat	1	1	3	4	3	5	3	3	4	5	5	4	3	3	3	3	2	1	1	3	1	4	1	3	4	2	2	77
41	Jhea Alyana Putri	1	1	1	3	5	5	3	3	5	1	5	4	3	5	5	4	5	2	2	5	4	5	1	4	5	5	5	97
42	Nabil Nurfais	1	1	3	1	5	4	5	3	5	3	5	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	2	5	4	3	4	93
43	Nabila Safitri	1	1	3	1	4	2	5	2	5	3	4	5	3	5	2	3	1	4	3	3	4	3	1	4	3	4	5	84
44	Nauli Nabila	1	1	2	1	5	5	3	4	5	3	5	3	4	2	5	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	4	95
45	Nikmatul Akbar	1	1	2	1	5	5	3	5	2	4	4	2	4	2	4	4	4	2	3	4	5	5	5	4	5	5	4	95
46	Ristia Melisa	1	1	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	112
47	Tiara Eveline	3	1	3	1	3	3	4	2	4	2	5	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	70
48	Yogi Putra	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	100
49	Yolanda Pega	1	1	2	1	4	3	5	3	5	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	93
50	Alifano Kifra	1	1	5	1	3	5	3	4	5	4	4	5	4	3	5	3	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	5	102
51	Amelia Eprindo	1	1	1	1	4	1	5	4	3	1	5	4	3	5	3	3	1	3	3	3	3	4	4	4	5	4	2	81
52	Dwi Najwa	1	1	2	1	4	4	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	4	3	2	3	73
53	Filisa Nazarina	1	1	4	1	3	2	5	4	1	3	4	5	4	3	4	3	2	1	5	3	5	4	3	1	1	5	3	81
54	Ibnu Sabillah	1	1	2	1	4	3	3	2	5	3	4	3	2	5	3	4	3	1	4	3	4	5	3	1	4	3	2	79
55	Kevin Saputra	1	1	3	3	3	4	3	4	3	3	3	5	2	5	5	4	2	5	3	5	3	5	3	5	1	2	1	87
56	Libby Arlia	1	1	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	5	5	97
57	M. Iqbal	1	1	3	2	4	1	4	2	4	3	4	4	3	3	2	4	2	4	2	4	4	2	4	3	3	4	1	78
58	Nadi Apriantho	1	1	2	4	5	4	2	3	5	2	4	2	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	4	5	4	2	5	85
59	Nadiratul Salsabila	1	1	2	1	4	3	3	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	2	3	4	4	2	2	4	4	5	79
60	Novianti	1	1	4	2	4	4	4	3	4	2	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	5	3	4	4	95
61	Rinaldi	1	1	4	2	4	5	3	4		3	4	2	4	2	4	3	4	2	3	2	5	4	3	2	4	3	3	81
62	Sheby Ridhoka	1	1	1	2	4	3	4	3	4	2	4	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	79
63	Tiopahni	1	1	1	2	5	4	5	4	5	2	4	3	4	3	4	3	2	2	2	4	4	4	3	5	5	3	1	86
64	Yogitri Lakmaizur	1	1	2	2	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	5	81

LAMPIRAN

© Hak
Hak Cipta
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
if Kasim Riau

© n Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: oftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/9096/2022 Pekanbaru,19 Juli 2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)***

Kepada
Yth. Hasgimianti, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : MAHYANI PUTRI
NIM : 11810323438
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 12 Pekanbaru
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Manajemen Pendidikan Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU

Ha

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

UIN SUSKA RIAU

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Mahyani Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 11810323438
Hari/Tanggal Ujian : Senin/21 Maret 2022
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Game *Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang Dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dra. R Deceu Berlian Purnama, M.Si	PENGUJI I		
2.	Dra. Suhertina, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
A.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. H.Zarkasih, M.Ag
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 07 April 2022
Peserta Ujian Proposal

Mahyani Putri
NIM. 11810323438

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
UIN SUSKA RIAU
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/2716/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Mohon Izin Melakukan PraRiset***

Pekanbaru, 01 Maret 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMA Negeri 12 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ir memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: MAHYANI PUTRI
NIM	: 11810323438
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi	: Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan denga penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yan bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

© Hak
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 01 Maret 2022

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/2716/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Mohon Izin Melakukan PraRiset***

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMA Negeri 12 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: MAHYANI PUTRI
NIM	: 11810323438
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi	: Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

ACC 4/03/2022

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Pekanbaru, 4 Maret 2022.
Wakil Kurikulum

Alirman, M.Pd.
NIP. 1973 1214 199903 1001

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

an Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5613/2022 Pekanbaru,18 April 2022 M
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : ***Mohon Izin Melakukan Riset***

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: MAHYANI PUTRI
NIM	: 11810323438
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi	: Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Game Online terhadap Kosentrasi Belajar Siswa di SMAN 12 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMAN 12 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (18 April 2022 s.d 18 Juli 2022)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

© Hal
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 12 PEKANBARU
SEKOLAH RUJUKAN NASIONAL

Alamat : Jl.Garuda Sakti Km. 3 Kel. Bina Widya, Kec.Bina Widya
Email : smanduabelas.pekanbaru@gmail.com
NSS : 301096008042 NIS : 300420
Kode Pos : 28293
Telp : (0761) 7875113
NPSN : 10404011

Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN RISET

Nomor : 070 / SMAN.12 / VII / 2022 / 0933

Berdasarkan Surat Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor : 800/Disdik/1.3/2022/5608 Tanggal 21 April 2022 Tentang Izin Riset / Penelitian. Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru, dengan ini menerangkan :

Nama : **MAHYANI PUTRI**

NIM : 11810323438

Program Studi : S1 / Manajemen Pendidikan Islam

Mahasiswa : UIN SUSKA RIAU

Benar telah melaksanakan riset / penelitian di SMA Negeri 12 Pekanbaru, yang dilaksanakan pada tanggal 02 s/d 06 Juni 2022, data atau hasil dari penelitian tersebut akan dipergunakan untuk bahan pembuatan skripsi yang berjudul :

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PEKANBARU"

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 19 Juli 2022
Kepala Sekolah,

DINAS PENDIDIKAN PROVINSI RIAU SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Hj.ERMITA,S.Pd. MM
NIP. 19720821 199802 2 001

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
UIN SUSKA RIAU
Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hal

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

rif Kasim Riau

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **P E K A N B A R U**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/47170
T E N T A N G

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5613/2022 Tanggal 18 April 2022**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	:	**MAHYANI PUTRI**
2. NIM / KTP	:	118103234380
3. Program Studi	:	MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KOSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PEKANBARU**
7. Lokasi Penelitian	:	SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 19 April 2022

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)
DPM PTSP
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI RIAU

Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth :
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

PEMERINTAH PROVINSI RIAU

DINAS PENDIDIKAN

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 21 APR 2022

Nomor : 800/Disdik/1.3/2022/ 5608
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : **Izin Riset / Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/47170 Tanggal 19 April 2022 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	: **MAHYANI PUTRI**
NIM/KTP	: 118103234380
Program Studi	: MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KOSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PEKANBARU**
Lokasi Penelitian	: SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU
SEKRETARIS

TATI LINDAWATI,SH,M.Si
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

© Hak
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
UIN SUSKA RIAU
Varif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Ha
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
   a. Seminar usul Penelitian :
   b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Hasgimianti M. Pd, Kons
   a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 130117002
3. Nama Mahasiswa : Mahyani Putri
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11810323438
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	24 mei 2022	Uji coba instrumen penelitian		
2	29 Juni 2022	Abstrak, Bab 1, Bab 3, Bab 4, Bab 5		
3	04 Juli 2022	Abstrak, Bab 3 dan Bab 4		
4	18 Juli 2022	Abstrak dan Bab 4		
5	19 Juli 2022	Abstrak dan Bab 4		
6	20 Juli 2022	Bab 4 dan Acc		

Pekanbaru, 20 Juli 2022
Pembimbing,

Hasgimianti M. Pd, Kons
NIP. 130117002

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Mahyani Putri, lahir di Ranah Sungkai 23 Maret 1999. Anak ke tiga dari empat bersaudara dari pa sangan Alamsyah dan Huzaipa. Pendidikan formal yang ditempuh oleh peneliti adalah SD Negeri 002 Ranah sungkai lulus pada tahun 2011, selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan SLTP yaitu MTS Syekh Yusuf Zahidi Ranah Sungkai, lulus pada tahun 2014, peneliti melanjutkan pendidikan kejenjang SLTA SMA Negeri 1 Salo, lulus pada tahun 2017.

Kemudian pada tahun 2018 peneliti melanjutka studi pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam Kosentrasi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau), dan Alhamdulilah peneliti dapat menyandang gelar Sarjana Pendidikan pada hari jum'at, 29 Juli 2022 dengan predikat sangat memuaskan dengan IPK 3. 57

UIN SUSKA RIAU