

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MURID SMPN
DI KECAMATAN PAYUNG**



SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Sebagian persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd.)**

Oleh:

Nila Novisa

2211175

Fakultas Tarbiyah

Program studi Pendidikan Agama Islam

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2026**



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA
BELITUNGFAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Raya Petaling, Km. 12, Desa Petaling, Kecamatan Mendau Barat Kab. Bangka, Provinsi Kep. Bangka Belitung

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
Nomor 1270/FT/PP.00.9/08/2026

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Nila Novisa
NIM : 2211175
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul : PENGARUH INTENSITAS *BERMAIN GAME* ONLINE
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA SMP DI
KECAMATAN PAYUNG

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 27 Agustus 2026



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nila Novisa
Nim : 2211175
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh intensitas bermain game online terhadap kosentrasi belajar siswa smp di kecamatan Payung”** ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu perguruan tinggi manapun.sepanjang pengetahuan saya,tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecualisecara tertulis dijadikan acuan/ kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka,09 Agustus2026

Yang menyatakan

A yellow rectangular official stamp from the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (KEMENDIKBUDKEMAHKEM). The stamp contains the text 'KEMENDIKBUDKEMAHKEM', 'REPUBLIK INDONESIA', and a unique identification number '149E8AOX118215376'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Nila Novisa

2211175



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Prov. Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: humas@iainsasbabel.ac.id Website: www.iainsasbabel.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Nila Novisa

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Nila Novisa
NIM	: 2211175
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa SMP dikecamatan Payung

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat di munaqsyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Kartika Sari, M. Hum
NIP. 198211182006041002

Bangka, 13 Agustus 2026

Pembimbing II

Dinar Pratama, M. Pd
NIP. 158710072023211014



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat. Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-mail: stalnbankabelitung@kemenag.go.id staln32_snahibel@yahoo.co.id BANGKA33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi Riyansyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nila Novisa
NIM : 2211175
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Murid di SMPN Di Kecamatan Payung

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqsyahkan.

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Konsultan I,

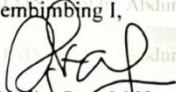
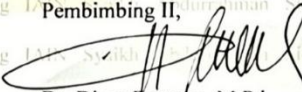
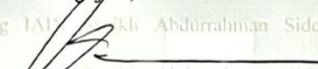
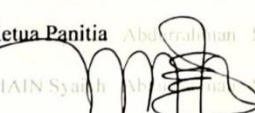
Dr. Nurhaila, M. Pd. I
NIP.197403022006041001

Bangka, 22 Agustus 2026

Konsultan II,

Karvono, M. Pd. I
NIP. 198404242023211025

HALAMAN PENGESAHAN

		KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG FAKULTAS TARBIYAH Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id , Website: www.iainsasbabel.ac.id BANGKA 33173	
PENGESAHAN			
Nomor: 306.B9/FT/PP.00.9/09/2026			
Skripsi dengan judul: Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Konsentrasi Belajar Murid SMP di Kecamatan Payung			
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:			
Nama : Nila Novisa			
NIM : 2211175			
Fakultas : Tarbiyah			
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)			
telah dimunaqasyahkan pada hari: Rabu, tanggal 09 September 2026 dengan nilai B (83.24), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.			
DEWAN SIDANG MUNAQASYAH			
Pembimbing I,		Pembimbing II,	
			
Kartika Sari, M.Hum NIP. 19821118 200604 2 002		Dr. Dinar Pratama, M.Pd NIPPPK. 19871007 202321 1 014	
Penguji I,		Penguji II,	
			
Dr. Nurlaila, M.Pd.I NIP. 19850901 201503 2 002		Karyono, M.Pd.I NIPPPK. 19840424 202321 1 025	
Ketua Panitia			
			
Yohan, M.Pd NNIP. 19771009 200701 1 014			
Bangka, 28 September 2026			
Dekan Fakultas Tarbiyah,			
			
Dr. Subri, S.Pd.I, M.S.I NIP. 19740302 200604 1 001			

HALAMAN MOTTO

“ Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang yaa! “

“ Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan melewatkanmu”

(Umar Bin Khatab)

“ Menjadi anak pertama adalah belajar berjalan di jalan yang belum pernah dilalui siapa pun di keluarga. Kakak harus berani melangkah meski tidak selalu tahu ke mana arah membawa, karena setiap keberhasilan dan kegagalan Kakak dapat menjadi pelajaran bagi adik. Kakak tidak ingin adik mewarisi segala lelah dan ketakutan yang pernah Kakak rasakan. Maka Kakak harus sampai pada tujuan bukan hanya untuk diri sendiri, tetapi agar jalan yang Kakak buka hari ini dapat menjadi pijakan bagi adik untuk melangkah lebih jauh esok hari.”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah Swt. Hamba bersyukur atas nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada hamba sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam kepada baginda Nabi Muhammad Saw, dengan perantarnya kami dapat merasakan pencahayaan yang terang benderang seperti zaman sekarang. Dengan rasa bangga dan haru kebahagiaan penulis menyelesaikan studi ini diwaktu yang tepat, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Skripsi ini kupersembahkan dengan segenap cinta kepada dua manusia yang menjadi awal dari segala langkahku, Ayahanda Jamhir dan Ibunda Andrina, serta adikku tercinta, Mikayla Sabrina. Ayah dan Ibu, terima kasih telah menjadi cinta pertama, rumah ternyaman, dan tempatku menemukan kekuatan ketika dunia terasa begitu berat. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, pengorbanan yang tidak pernah diperhitungkan, air mata yang mungkin kalian sembunyikan, dan kasih sayang yang selalu diberikan bahkan ketika aku belum mampu membalasnya. Jika hari ini aku mampu sampai pada titik ini, sesungguhnya ada begitu banyak perjuangan kalian yang ikut sampai bersamaku. Gelar ini bukan hanya tentang keberhasilanku, tetapi tentang doa kalian yang akhirnya menemukan salah satu jawabannya. Dan untuk adikku tercinta, Mikayla Sabrina, terima kasih telah menjadi bagian dari alasan Kakak untuk terus melangkah. Menjadi kakak mungkin berarti harus lebih dahulu berjalan, lebih dahulu jatuh, dan lebih dahulu menemukan jalan, tetapi Kakak berharap setiap langkah yang Kakak perjuangkan hari ini dapat menjadi pijakan

untuk langkahmu esok hari. Kakak tidak ingin kamu harus memulai semuanya dari awal; Kakak ingin membuka jalan yang kelak dapat kamu lanjutkan lebih jauh. Untuk Ayah, Ibu, dan Mikayla, kalian bukan sekadar bagian dari perjalanan ini—kalian adalah alasan mengapa perjalanan ini harus sampai pada tujuan. Semoga suatu hari nanti, setiap lelah yang pernah kita lalui berubah menjadi cerita yang kita kenang dengan senyum, dan semoga apa pun yang Kakak capai dapat menjadi alasan kecil bagi kalian untuk berkata, “Perjuangan kita tidak sia-sia.

2. Untuk Kakek Azi dan Nenek Ratna, rumah keduaku sejak kecil, tempat aku tumbuh bersama kasih sayang, kehangatan, doa, dan kenangan yang tidak akan pernah tergantikan. Dan untuk Marzuki, yang bukan hanya sekadar keponakan, tetapi telah tumbuh seperti seorang abang dalam hidupku. Terima kasih telah hadir, menemani, menjaga, dan menjadi sosok yang membuat perjalanan hidupku terasa lebih lengkap.
3. Untuk teman seperjuang Ika Rini dan Noa Nurlisa, dua nama yang menjadi bagian dari cerita panjang dalam perjalanan perjuangan ini. Terima kasih telah hadir bukan hanya di saat-saat bahagia, tetapi juga di tengah lelah, kebingungan, tekanan, dan hari-hari ketika rasanya ingin menyerah.
4. Untuk teman-teman seperjuangan di bangku perkuliahan yaitu Keluarga besar PAI F angkatan 2022 IAIN SAS BABEL. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita dari tawa, canda, tugas, kebingungan, hingga lelah yang kita lewati bersama.

5. Untuk seseorang yang pernah menjadi bagian dari perjalanan ini, yang namanya tidak perlu penulis sebutkan. Terima kasih pernah hadir, pernah menjadi tempat berbagi cerita, dan pernah mengajarkanku bahwa tidak semua yang kita perjuangkan ditakdirkan untuk tinggal.
6. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tetap memilih berjalan, bahkan ketika langkah terasa berat, ketika air mata lebih sering jatuh daripada senyum yang terukir, dan ketika berkali-kali muncul keinginan untuk menyerah. Terima kasih telah melewati hari-hari yang tidak mudah, menghadapi rasa takut, kecewa, gagal, dan segala keraguan yang pernah membuatmu merasa tidak cukup baik.

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MURID SMPN DI KECAMATAN PAYUNG

Nila Novisa

2211175

Fakultas : Tarbiyah

Prodi Pendidikan Agama Islam

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Sddik Bangka Belitung

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar murid SMP di Kecamatan Payung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian adalah murid SMP Negeri 1 Payung dan SMP Negeri 5 Payung, dengan jumlah sampel sebanyak 221 murid kelas VII, VIII, dan IX. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan regresi linear sederhana dengan bantuan program IBM SPSS. Intensitas bermain game online dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu murid yang bermain kurang dari 3 jam dan lebih dari 3 jam per hari, sedangkan konsentrasi belajar diukur melalui delapan butir pernyataan menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online murid tergolong cukup tinggi, dengan 123 murid (55,7%) bermain lebih dari 3 jam dan 98 murid (44,3%) bermain kurang dari 3 jam. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar murid, dengan koefisien regresi sebesar -8,514 dan nilai signifikansi $< 0,001$. Nilai R Square sebesar 0,585 menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memberikan kontribusi sebesar 58,5% terhadap variasi konsentrasi belajar murid, sedangkan 41,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas bermain game online, khususnya lebih dari 3 jam, semakin rendah konsentrasi belajar murid SMP di Kecamatan Payung. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi murid, orang tua, guru, dan sekolah dalam mengatur penggunaan game online agar tidak mengganggu kegiatan belajar.

Kata kunci: game online, konsentrasi belajar

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warohmatullah wabarakatuh

Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan berkah- Nya sehingga skripsi ini diselesaikan.

Shalawat serta salam disampaikan kepada junjungan besar kita Nabi Muhamad Saw. Beserta sahabat yang telah membuka jalan kebenaran yang terang.

Penelitian skripsi ini merupakan kajian singkat tentang pengaruh intensitas bermain game terhadap konsentrasi belajar murid smp di kecamatan Payung. Adapun tujuan skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana di IAIN Syaikh Abdurrahman siddik Bangka Belitung. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terwujud tanpa ada bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irawan M.S.I selaku Rektor Insitut Agama Islam Negri Syaikh Abdurrahman Siddiqk Bangka Belitung
2. Dr. Soleha M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Insitut Agama Islam Negri Syaikh Abdurrahman Siddiqk Bangka Belitung
3. Muhammad Rofiq Anwar S.Pd. I., M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Insitut Agama Islam Negri Syaikh Abdurrahman Siddiqk Bangka Belitung
4. Dr. Kartika Sari, M. Hum. Selaku Pembimbing 1
5. Dr. Dinar Pratama M.Pd. selaku Pembimbing 2
6. Seluruh Dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddiqk Bangka Belitung
7. Seluruh Staf akademik IAIN Syaikh Abdurrahman Siddiqk Bangka Belitung
8. Kepala sekolah, seluruh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan serta murid siswi SMP Negri 1 Payung dan SMP Negri 5 Payung
9. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya penyusunan skripsi yang tidak bisa disebut satu persatu

Penulis menyadari bahwasannya terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini baik dari bentuk maupun tata bahasanya. Namun terlepas dari kelemahan dan kekurangan, besar harapan penelitian ini bisa bermanfaat. Terima kasih untuk semuanya, semoga amal kebaikan kita mendapatkan balasan dari Allah Swt. Aamin allahumma Aamin.

Bangka, 17 Agustus 2026



Nila Novisa

2211175

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT KETERANGAN PLAGIASI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS KONSULTAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
Abstrak	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
A. RUMUSAN MASALAH	6
B. TUJUAN PENELITIAN	6
C. KEGUNAAN PENELITIAN	7
1. Secara Teoritis	7
2. Secara Praktis	7
D. TELAHAH PUSTAKA	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. TEORI BEHAVIORISTIK	12
B. TEORI ADIKTIF	15
C. TEORI PSIKONALISIS	17
D. TEORI PEMBLAJARAN SOSIAL	18
E. APLIKASI <i>GAME ONLINE</i>	22
1. Pengertian <i>Game Online</i>	22
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i>	23
3. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	26
4. Faktor Mempengaruhi <i>Game Online</i>	27
F. KONSENTRASI BELAJAR	28

1. Teori Atensi	28
2. Teori <i>Self-Regulated Learning</i> (pembelajaran mandiri)	30
3. Pengertian Belajar	31
4. Pengertian Konsentrasi Belajar	32
5. Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar	33
6. Faktor-Faktor penyebab Murid Kurang Konsentrasi dalam Belajar	34
7. Indikator Konsentrasi Belajar	35
G. KERANGKA BERPIKIR.....	36
H. HIPOTESIS PENELITIAN	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	41
B. Metode Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Instrumen Penelitian	50
1. Uji Validitas Instrumen.....	50
2. Uji Reabilitas Instrumen	51
F. Teknik Analisis Data	52
1. Analisa Deskriptif.....	52
2. Uji Persyaratan Analisis.....	54
3. Analisis Regresi Linear Sederhana dengan Variabel Dummy	55
4. Pengujian Hipotesis (Uji t)	56
5. Koefisien Determinasi (R^2)	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	56
B. Deskripsi Karakteristik Responden	57
C. Deskripsi Variabel Intensitas Bermain Game Online (X)	58
D. Deskripsi Variabel Konsentrasi Belajar (Y).....	59
E. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	62
F. Uji Prasyarat Analisis	65
G. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	67
H. Pengujian Hipotesis.....	70
I. Pembahasan Hasil Penelitian	71

J. Keterbatasan Analisis	78
--------------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	80
---------------------	----

B. Saran	81
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Data SMP N 1 Payung	42
Tabel 3. 2	Data SMP N 5 Payung	43
Tabel 3. 3	Skala pengukuran Game Online dan Konsentrasi Belajar	47
Tabel 3. 4	Klarifikasi Persentase Data	54
Tabel 3. 5	Kategri Data Variable	54
Tabel 4. 1	Distribusi Responden Berdasarkan Sekolah	57
Tabel 4. 2	Distribusi Responden Berdasarkan Kelas	58
Tabel 4. 3	Distribusi Intensitas Bermain Game Online	59
Tabel 4. 4	Statistik Deskriptif Setiap Butir Konsentrasi Belajar	60
Tabel 4. 5	Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Butir Konsentrasi Belajar	61
Tabel 4. 6	Hasil Uji Validitas Instrumen Konsentrasi Belajar.....	63
Tabel 4. 7	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	64
Tabel 4. 8	Statistik Item-Total Instrumen Konsentrasi Belajar.....	64
Tabel 4. 9	Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	66
Tabel 4. 10	Model Summary.....	67
Tabel 4. 11	Hasil Uji F (ANOVA).....	68
Tabel 4. 12	Hasil Uji Koefisien Regresi	69
Tabel 4. 13	Ringkasan Pengujian Hipotesis.....	70