

**KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING
UNIVERSITAS SRIWIJAYA ADIKSI *GAME ONLINE***



Oleh

Dita Meilia

NIM : 06071381924056

Program Studi Bimbingan dan Konseling

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

Universitas Sriwijaya

KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING

ADIKSI GAME ONLINE

SKRIPSI

Oleh :

DITA MELIA

Nim : 06071381924056

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.
NIP. 199301252019032017

Dosen Pembimbing



Ratna Sari Dewi, M.Pd
NIP.198704262020122007



Universitas Sriwijaya

KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING

UNIVERSITAS SRIWIJAYA ADIKSI GAME ONLINE

SKRIPSI

Oleh

Dita Melia

Nim 06071381924056

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah diujikan dan lulus pada :

Rabu, 05 Juli 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Ratna Sari Dewi, M.Pd

(*Ratna Sari Dewi*)

2. Anggota : Rani Mega Putri, M.Pd., Kons

(*Rani Mega Putri*)

Palembang, 07 Juli 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Fadhlina Rozzaqyah

Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.
NIP. 199301252019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Meilia

NIM : 06071381924056

Program Studi : Bimbingan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Konsentrasi Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya Adiksi *Game Online*” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan di skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 05 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Dita Meilia

06071381924056

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Konsentrasi Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya Adiksi *Game Online*” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd., sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku dekan FKIP Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., selaku koordinator program studi bimbingan dan konseling FKIP Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Dr. Yosef, M.A., ibu Rahmi Sofah, M.Pd., Kons., bapak Dr. Alrefi, M.Pd., Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd., Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd., Ibu Nur Wisma, S.Pd.i, M.Pd., Ibu Silvia AR, M.Pd., Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd., dan Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons sebagai Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu kepada saya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi bimbingan dan konseling dan membanggakan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 05 Juli 2023

Penulis



Dita Meilia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji kepada Allah SWT, atas berkat dan rahmat serta kesempatan yang telah diberikan saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan baik. Puji dan syukur kuucapkan kepada Mu Ya Rabb, karena telah menghadirkan orang-orang baik di sekelilingku. Skripsi ini, saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orangtua yaitu ayahanda Tarmizi dan ibunda Arni Meilina yang aku sangat sayangi dan cintai. Terimakasih atas semua perjuangan, pengorbanan, doa, serta dukungan baik berupa material dan moril. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai bentuk rasa terima kasih atas segala pengorbanan dan jerih payah sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
- ❖ Kakak kakak tersayangku Cakya, kak Tanti, kak Agung, mas Arif yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta doa yang senantiasa mendidik ku sebagai seorang yang disiplin dan bersikap dewasa dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Adik keponakan ku Teta, Fifi dan Feli terimakasih sudah memberikan semangat dan doa kepada aunty.
- ❖ Dosen Pembimbingku ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd yang senantiasa tulus memberikan bimbingan, saran, dukungan serta meluangkan waktunya membimbingku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Seluruh dosen program studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya yang telah mendidik, mengarahkan, membimbing, membagi ilmu yang berharga dari awal perkuliahan sampai dengan saat ini, semoga dihitung sebagai amal jariyah dan diberikan ganjaran terbaik oleh Allah di hari akhir kelak.
- ❖ Terima kasih kepada seluruh adik tingkat mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas Sriwijaya
- ❖ Sepupu/keponakan aku yang senantiasa memberikan semangat serta dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kepada Fauzi Dwi Setyadi sebagai penyemangatku, terimakasih telah menjadi teman dalam segala hal yang baik, bersedia meluangkan waktunya, mendukung saya dalam kesedihan, menghibur dan memberi motivasi kepada saya untuk meraih mimpi saya.

- ❖ Sahabat-sahabatku dibangku perkuliahan, Risa, Bella, Elvira dan Roihan. Terimakasih telah menemaniku dari awal perkuliahan hingga sekarang dan sudah menjadi penyemangat dan tempatku bertanya tentang apapun,
- ❖ Teman seperbimbinganku, terima kasih telah menjadi tempatku bertanya mengenai skripsi dan telah berjuang bersama untuk menyelesaikan skripsi kita.
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya

MOTTO

Hidup ini bagai skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati.

Tapi akan selalu berakhir indah, bagi yang pantang menyerah

(Alit Susanto)

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN.....	i
PRAKATA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.4.2 Manfaat Praktis.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Konsentrasi	5
2.2 Pentingnya Konsetrasi	5
2.3 Hal hal yang mengganggu konsentrasi.....	6
2.4 Faktor-faktor yang Menyebabkan Siswa Kurang Konsentrasi dalam Belajar	7
2.5 Aspek Aspek Konsentrasi.....	7
2.6 Indikator Aspek Konsentrasi	9

2.7 Indikator Aspek Konsentrasi Belajar.....	10
2.8 Pengertian Game Online.....	10
2.9 Jenis – Jenis <i>Game Online</i>	11
2.9.1 Dampak-Dampak dari Game Online	12
2.9.2 Cara Mengatasi Dampak Negatif dari Game Online	14
2.9.3 Pengertian Adiksi	14
2.9.4 Pengertian Adiksi Game Online	14
2.9.5 Faktor Adiksi Game Online.....	15
2.9.6 Aspek Aspek Adiksi Game Online.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Variabel Penelitian.....	19
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	19
3.4 Tempat dan Waktu PenelitianTempat Penelitian.....	20
3.5 Populasi dan Sampel.....	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.7 Kisi Kisi Skala Instrumen	22
3.8 Uji Validitas	22
3.9 Uji Reabilitas	24
3.9.1 Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil Penelitian	27
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	27
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	21
Tabel 3.2.....	22
Tabel 3.3.....	22
Tabel 3.4.....	24
Tabel 3.5.....	25
Tabel 3.6.....	26
Tabel 4.1.....	27
Tabel 4.2.....	28
Tabel 4.3.....	29
Tabel 4.4.....	29
Tabel 4.5.....	30
Tabel 4.6.....	30
Tabel 4.7.....	31

ABSTRAK

Pada jenjang pendidikan kuliah saat ini mahasiswa akan memiliki lebih banyak tugas dalam dunia perkuliahan maka dari itu dibutuhkan konsentrasi yang tinggi agar mahasiswa dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, banyak faktor yang menyebabkan konsentrasi belajar mahasiswa terganggu salah satunya bermain game online. Aji (dalam RA Amanda, 2016) game online adalah permainan yang terhubung dengan internet yang dikenal sebagai permainan online. Game online dapat dimainkan di perangkat apa pun yang terhubung ke internet atau komputer, laptop, smartpone, dan bahkan tablet. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena dengan apa adanya. Dalam metode ini, peneliti tidak melakukan manipulasi atau perlakuan-perlakuan terhadap objek penelitian Sukmadinata (dalam Gita Adi et al, 2017). Peneliti menggunakan populasi sebanyak 266 mahasiswa dan menggunakan 79 sampel. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian mengenai Konsentrasi Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Adiksi Game Online dengan persentase 43% mahasiswa terkategori sedang. menunjukkan bahwa adanya gangguan dalam konsentrasi belajar. dilihat dari indikator hasil penelitian bahwa mahasiswa yang teradiksi game online Mahasiswa yang teradiksi game online mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian atau konsentrasinya dalam belajar. Mahasiswa yang teradiksi game online juga mengalami kesulitan dalam memperhatikan pembelajaran yang dilaksanakan, lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain game online daripada belajar.

Kata Kunci: *Game Online, Konsentrasi, Mahasiswa, Belajar*

ABSTRACT

At the current stage of college education students will have more assignments in the world of lectures and therefore high concentration is needed so that students can complete the tasks given by lecturers, many factors cause student learning concentration to be disrupted, one of which is playing online games. Aji (in RA Amanda, 2016) online games are games connected to the internet which are known as online games. Online games can be played on any device connected to the internet or computers, laptops, smartphones and even tablets. Quantitative descriptive research method is a research research method that aims to describe a situation or phenomena as they are. In this method, researchers do not arrest or treat Sukmadinata's research objects (in Gita Adi et al, 2017). Researchers used a population of 266 students and used 79 samples. This study uses descriptive data analysis of proportions. Based on the results of research on the Concentration of Study Guidance and Online Game Addiction Counseling Students with a proportion of 43% of students in the moderate category. shows that there is a disturbance in the concentration of learning. seen from the indicators of research results that students who are addicted to online games Students who are addicted to online games have difficulty focusing attention or concentration in learning. Students who are addicted to online games also experience difficulties in paying attention to the learning being carried out, spending more time playing online games than studying.

Keywords: *Online Games, Concentration, Students, Learning*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi masa depan mahasiswa di zaman sekarang ini karena membuka jalan bagi mereka untuk merencanakan masa depan yang tertata dengan baik. Karena mahasiswa memiliki berbagai macam potensi dalam dirinya, maka prioritas pendidikan harus diberikan. Jika mahasiswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan terjadwal, pembelajaran mereka akan meningkat. Mahasiswa akan belajar lebih efektif dan bermakna jika mereka memahami materi yang disajikan kepada mereka. Amri dan Ahmadi (dalam Maulidah, 2020) kita harus bisa melakukan pendekatan yang berbeda dalam segala hal karena pembelajaran yang berfokus pada penguasaan materi bisa memenangkan memori jangka pendek tetapi tidak mengajarkan anak cara memecahkan masalah dalam hidup.

Pemerintah Indonesia bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan tujuan yang ditetapkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pemerintah berupaya keras membenahi sejumlah persoalan di bidang pendidikan, baik dari segi kualitas maupun kuantitas yang menjadi persoalan utama bagi peserta didik, guna mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Pada tahapan pendidikan perguruan tinggi saat ini mahasiswa akan memiliki tugas yang lebih banyak di dunia perkuliahan dan oleh karena itu diperlukan konsentrasi yang tinggi agar mahasiswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen. Santrock (dalam Suwardhani, 2013) konsentrasi belajar adalah kemampuan mengurai perhatian yang berkaitan erat dengan daya ingat (memori). Menurut Hakim (dalam Afdhal Ilahi, 2022) konsentrasi berperan penting bagi seorang anak untuk mengingat, mencatat, melanjutkan, dan mengembangkan materi pelajaran yang diperoleh di sekolah.

Kemampuan mengingat, mencatat, dan mengembangkan materi pelajaran yang baik memungkinkan anak memperoleh prestasi yang optimal.

Nakita (dalam Hartanti Kusumaningrum, 2017) Konsentrasi adalah kemampuan untuk berkonsentrasi pada satu hal pada satu waktu atau mempertahankan perhatian di sana. Kegiatan belajar mahasiswa menjadi tidak nyaman ketika mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi, dan mereka juga sering lupa apa yang mereka pelajari dan apa yang diajarkan oleh dosen. Mahasiswa yang tidak konsentrasi mengikuti pelajaran akan menyalahgunakan bahan pelajaran yang diberikan oleh dosen.

Aunurrahman (dalam Mutia Rahma Setyani, 2018), konsentrasi belajar merupakan aspek psikologis yang seringkali sulit dipahami oleh nonpebelajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa tindakan seseorang mungkin tidak selalu sesuai dengan apa yang sebenarnya dipikirkan orang tersebut. Terutama jika mahasiswa membuang-buang waktunya dengan bermain game online.

Aji (dalam RA Amanda, 2016) game online adalah permainan yang terhubung dengan internet yang dikenal sebagai permainan online. Game online dapat dimainkan di perangkat apa pun yang terhubung ke internet atau komputer, laptop, smartphone, dan bahkan tablet. Febrian (dalam Ambarwati, Lusya 2013) game online adalah game PC yang dapat dimainkan secara multiplayer menggunakan web. Dalam bermain game online dapat melibatkan fisik motorik, kognitif, dan sosio-emosional. Konsentrasi belajar siswa dapat terganggu akibat bermain game online.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan kepada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya angkatan 2020, 2021 dan 2023 menggunakan angket google form didapatkan data bahwa sebanyak 55 mahasiswa, ada 68% mahasiswa adiksi *game online*. Hal hal yang mempengaruhi konsentrasi belajar diantaranya juga tidak menyukai mata kuliah yang dilaksanakan, merasakan malas ketika jam pelajaran berlangsung serta kurangnya istirahat yang membuat mahasiswa menjadi mengantuk didalam kelas. Jika mahasiswa terus menerus tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar hal ini dapat membuat hasil belajar mereka menjadi menurun. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Andika, Caca 2019) menunjukkan bahwa siswa SMK

Negeri 2 dengan menggunakan 20 orang siswa kelas XI jurusan TKR pada umumnya bermain game online secara berlebihan kisaran 25%. Siswa yang bermain game secara berlebihan mengakibatkan konsentrasi belajarnya menurun.

Bermain game online memiliki dampak yang besar terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif kuantitatif pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana konsentrasi belajar mahasiswa adiksi Game Online?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui konsentrasi belajar mahasiswa adiksi game online. kepada mahasiswa yang memiliki adiksi game online

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam bidang Bimbingan dan Konseling, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kita tentang ilmu perkembangan pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan konsentrasi Bimbingan Belajar Siswa dan Konseling Kecanduan Game Online.

2. Manfaat Praktis

a. bagi dosen, diharapkan penelitian ini diantisipasi untuk memberikan informasi mengenai konsentrasi siswa yang adiksi game online.

b. bagi mahasiswa, dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsentrasi pembelajaran adiksi game online.

c. bagi peneliti selanjutnya, Dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya, sehingga ketika menjadi dosen sudah memiliki pengalaman dengan mahasiswa yang konsentrasinya terganggu di kampus karena kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani, Helmina Andriani, and Dhika Juliana Sukmana. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Edited by Husnu Abadi. 1st ed. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
https://www.academia.edu/44502098/Prof_dr_sugiyono_metode_penelitian_kuantitatif_kualitatif_dan_r_and_d_intro_PDFDrive_1_.
- Al-faida, Nur. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Sarapan Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Stikes Persada Nabire Provinsi Papua." *Ikesma: Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat* 17 (2): 81–86. <https://doi.org/10.19184/ikesma.v17i1.22397>.
- Amanda, Rika Agustina. 2016. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda." *E-Journal Ilmu Komunikasi* 4 (3): 290–304.
- Ambarwati, Lusya. 2013. "Peran Guru Kelas Dalam Penguatan Konsentrasi Belajar Sebagai Bentuk Pelaksanaan Bimbingan Konseling Siswa Kelas Rendah SD Muhammadiyah 5 Surakarta." Universitas Kristen Satya Wacana.
- Andika, Caca. 2019. "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama ISLAM (PAI) Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Ansori, M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif* Edisi 2. Airlangga University Press.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Dina, Ganjar Susilo, and Tri Hariyati Nur Indah Sari. 2018. "Pengaruh Konsentrasi Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1 (2): 102–13.
- Aviana, Ria, and Fitria Fatichatul Hidayah. 2015. "Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang." *Jurnal Pendidikan Sains* 03 (1): 30–33.
- Chyquitita, Tica, Yonathan Winardi, and Dylmoon Hidayat. 2018. "Pengaruh Brain Gym Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPA Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA XYZ." *POLYGOT* 14 (1): 39–52.
- Halil, Amwal, Amel Yanis, and Mustafa Noer. 2015. "Pengaruh Kebisingan Lalulintas Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMP N 1 Padang." *Jurnal Kesehatan Andalas* 4 (1): 53–57.
- Haslianti. 2019. "Pengaruh Kebisingan Dan Motivasi Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Siswa." *Psikoborneo* 7 (4): 608–14.

- Ilahi, Afdhal, Tarmizi Maraguna, Nurbaiti, and Monica Theresia. 2022. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Example Nonexample Kelas V SD Negeri 200302 Padangsidempuan." *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2 (3): 7–16.
- Indonesia. 2003. *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6%23:~:text=%3D\(1\)%2520Pendidikan%2520diselenggarakan%2520secara%2520demokratis,dengan%2520sistem%2520terbuka%2520dan%2520multimakna.&ved=2ahUKEwiZkZjS3Oj_AhUs7TgGHf5LBCoQFnoECAoQBg&usq=AOvVaw2xING8bBXg3XKLajlQo0YC](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6%23:~:text=%3D(1)%2520Pendidikan%2520diselenggarakan%2520secara%2520demokratis,dengan%2520sistem%2520terbuka%2520dan%2520multimakna.&ved=2ahUKEwiZkZjS3Oj_AhUs7TgGHf5LBCoQFnoECAoQBg&usq=AOvVaw2xING8bBXg3XKLajlQo0YC).
- Kurniawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. 1st ed. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2H-WDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=kustiawan+%26+utomo&ots=GelcoHdB0z&sig=6RLJzGYzw7-yQt0a0sSy6rPplB8&redir_esc=y#v=onepage&q=kustiawan%26+utomo&f=false.
- Latifah, Khuzaimatul, and Zainal Habib. 2014. "Hubungan Persepsi Terhadap Keterampilan Guru Mengajar Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Di MA Darul Karomah Randuagung Singosari - Malang." *Jurnal Psikoislamika* 11 (1): 15–22.
- Malawi, Ibadullah, and AA Tristiar. 2013. "Pengaruh Konsentrasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Manisrejo I Kabupaten Magetan." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 3 (2): 118–31.
- Maulida, Asti Wulan. 2020. "Pengaruh Konsentrasi Belajar Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN Gugus W.R. Supratman Kecamatan Lebaklisu Kabupaten Tegal." Universitas Negeri Malang.
- Maulidah, Khoerotul, Ervina Eka Subekti, and Kuswindari. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Zat Tunggal Dan Campuran Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas V SD Pelita Harapan Bangsa Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021." *DIAN WIDYA: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan* 5 (6): 73–80.
- Nisrinafatin. 2020. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1 (1): 115–22.
- Novianti, Ratih. 2019. "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 1 (1): 1–20.
- Nuraini, Mentari Ghebyar. 2015. "Efektivitas Permainan Strip Seven Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016." Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia.

http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.01.0183.pdf.

- Nurfajriyani, Ilma, Intan, Qisti Fadilatussaniatun, Iwan Ridwan Yusup, and Tuti Kurniati. 2020. "Pengaruh Suhu Ruangan Kelas Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Semester VII (B)." *Jurnal Bio Educatio* 5 (1): 11–15.
- Organization, World Health. 2019. "International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD)." World Health Organization. 2019. <https://www.who.int/standards/classifications/classification-of-diseases>.
- Pramesti, Theresia Anita, Kadek Bayu Sastrawan, and Zainal Firdaus Wardhana. 2018. "Pengaruh Brain Gym Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Pada Anak Sekolah Di SD Negeri 1 Tonja Denpasar." *Bali Health Journal* 2 (1): 12–22.
- Purba, Leony Sanga Lamsari, and Neli Harefa. 2019. "Pengaruh Kandungan Oksigen Udara Sekolah Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMA N 9 Jakarta Timur." *Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA)* 3: 9–16.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, and Shinta Doriza. 2020. "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Malahayati* 2 (2): 72–85.
- Rahmah, Zakiah Nadya El, and Titin Kholisna. 2021. "Persepsi Layanan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Terhadap Minat Siswa Berkonsultasi." *PSIKODINAMIKA: Jurnal Literasi Psikologi* 1 (1): 1–7.
- Riinawati. 2021. "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (4): 2305–12.
- Setyani, Mutia Rahma. 2018. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar." Universitas Muhammadiyah Jakarta. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/umj/AmbilLampiran?ref=13829&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain>.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta. https://www.academia.edu/44502098/Prof_dr_sugiyono_metode_penelitian_kuantitatif_kualitatif_dan_r_and_d_intro_PDFDrive_1_.
- Suwardhani, Febrina Mahardika. 2013. "Perbedaan Tingkat Konsentrasi Pada Siswa Yang Melakukan Sarapan Dengan Yang Tidak Melakukan Sarapan Pagi Di SDN Gondang III Kecamatan Nawangan Pacitan." Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id/27147/>.

WHO. “Internasional Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD).” *World Health Organization*, 2022, <https://www.who.int/standards/classifications/classification-of-diseases>