

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 1
PAGARALAM**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Arif Alfaroji

NIM : 06071382126075

Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 1
PAGARALAM**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Arif Alfaroji

NIM : 06071382126075

Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.
NIP. 199301252019032017



Pembimbing



Risma Anita Puriani, M.Pd.
NIP. 198605222019032016

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 1
PAGARALAM**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Arif Alfaroji

NIM: 06071382126075

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 25 Juli 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Risma Anita Puriani, M.Pd.
2. Anggota : Khadijah Lubis, M.Pd.

(*Risma Anita Puriani*)
(*Khadijah Lubis*)

Palembang, 28 Juli 2025



(*Fadhlin Rozzaqyah*)

Fadhlin Rozzaqyah, M.Pd.

NIP. 199301252019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arif Alfaroji

NIM : 06071382126075

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pagaram” 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 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 pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 28 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Arif Alfaroji

NIM. 06071382126075

PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pagaram” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd. selaku dosen pembimbing atas segala arahan dan bantuan yang telah diberikan selama proses penulisan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Hartono, M.A., Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Rani Mega Putri, M.Pd., Kons., serta Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fadhlina Rozaqqyah, M.Pd., atas kemudahan yang diberikan dalam hal administrasi selama penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran dalam bidang bimbingan dan konseling serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 28 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Arif Alfaroji

NIM. 06071382126075

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan hingga tahap akhir. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju zaman penuh ilmu pengetahuan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kepada ibunda yang sangat saya cintai, dan almarhum ayahanda yang telah tenang di alam sana, terimakasih telah mendukung dan mendoakan serta menjadi semangat saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini, tak cukup hanya mengucapkan terimakasih atas pengorbanan dan perjuangan yang kalian berikan untuk mengiringi setiap langkah yang saya lewati, serta pengorbanan yang tiada tandingnya dalam memberikan dan mengusahakan segala kebutuhan termasuk dukungan, material serta fasilitas untuk menunjang dan membesarkan saya sampai saat ini, serta perjalanan hidup saya terutama pada proses akademik dari awal hingga tahap akhir ini. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk penghormatan dan wujud terima kasih saya yang akhirnya mampu melaksanakan dan mengemban amanah dan cita-cita yang untuk mengantarkan saya mendapatkan dan menyandang gelar sebagai pintu awal dari kehidupan yang akan saya tempuh nantinya dengan mempermudah jalan saya dalam menggapai tujuan serta cita-cita yang saya dambakan.
2. Kepada saudari kandung saya, kakak ipar, dan keponakan tercinta yang telah mendokan dan mendukung setiap perjalanan serta memberikan semangat dalam peroses pengerjaan skripsi ini.
3. Kepada teman saya sedari kecil dulu sampai sekarang yang telah menemani di saat suka maupun duka, dan memberikan semangat selama proses saya

dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Kepada teman seperjuangan perkuliahan yaitu seluruh mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Angkatan 2021. Terima kasih telah kebersamai dan saling bahu-membahu dalam menjalani proses perkuliahan.
5. Kepada almamater, tempat saya mengemban ilmu yaitu Universitas Sriwijaya. Terima kasih telah menjadi tempat menyimpan banyak kenangan.
6. Kepada diri saya sendiri terima kasih telah bertahan, berusaha, dan berjuang sejauh ini, banyak suka duka dalam perjalanan yang saya lalui untuk menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

“Fa inna ma’al-‘usri yusro

Inna ma’al’usri yusro

Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan“

(Q.S Al-Insyirah 94 ; 5-6)

“God has the right time and plan, never too early, never too late, it takes a little
patience and a lot of faith, but it is worth the wait.“

Tuhan punya waktu dan rencana yang tepat, tidak pernah terlalu cepat, tidak
pernah terlambat, butuh sedikit kesabaran dan banyak keyakinan, tapi itu sepadan
dengan penantian.

DAFTAR ISI

PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 <i>Game Online Mobile legends</i>	8
2.1.1 Definisi <i>Game Online</i>	8
2.1.3 Aspek <i>Game Online</i>	9
2.1.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Ketertarikan pada <i>Mobile Legends</i>	10
2.1.5 Indikator <i>Game Online Mobile Legends</i>	11
2.2 Konsentrasi Belajar Siswa	12
2.2.1 Definisi Konsentrasi Belajar Siswa	12
2.2.2 Aspek Konsentrasi Belajar Siswa	12
2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar	13
2.2.4 Indikator Konsentrasi Belajar Siswa	14
2.3 Dampak <i>Game online</i> terhadap Konsentrasi Belajar Siswa	15
2.3.1 Pengaruh Positif dan Negatif.....	15
2.3.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi	15

2.4	Kajian Penelitian Relevan.....	16
2.5	Hipotesis	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Jenis Penelitian.....	19
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian.....	19
3.2.1	Identifikasi Variabel	19
3.2.2	Pengaruh Antar Variabel	20
3.2.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian	20
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3.1	Lokasi Penelitian	21
3.3.2	Waktu Penelitian	22
3.4	Subjek Penelitian	22
3.4.1	Populasi	22
3.4.2	Sampel.....	22
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.6	Instrumen Penelitian	27
3.7	Pengujian Instrumen	28
3.7.1	Uji Validitas.....	28
3.7.2	Uji Reabilitas	34
3.8	Teknik Analisis Data.....	35
3.8.1	Uji Prasyarat	35
3.8.2	Uji Normalitas	35
3.8.3	Uji Linearitas	36
3.8.4	Uji Hipotesis.....	36
3.8.5	Uji Regresi Linier Sederhana	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.1.1	Uji Prasyarat	38
4.1.2	Uji Hipotesis.....	39
4.1.4	Hasil Pengukuran Variabel.....	41
4.2	Pembahasan	44

4.2.1 Dampak Bermain <i>Game Mobile Legends</i> terhadap Konsentrasi Belajar Siswa	44
4.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
4.2.3 Keterbatasan Penelitian	54
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen Game Online Mobile Legends.....	24
Tabel 3.5.2 Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar	25
Tabel 3.7.2.1 Skor Uji Reliabilitas Kedua Variabel.....	35
Tabel 4.1.1.1.1 Hasil Uji Normalitas	38
Tabel 4.1.1.1.2 Hasil Uji Linearitas	38
Tabel 4.1.2.2.1 Hasil Uji F	39
Tabel 4.1.2.3.1 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	40
Tabel 4.1.3.1 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²).....	40
Tabel 4.1.4.1.1 Hasil Pengukuran Variabel <i>Game Online</i> Moblie Legend (X).....	41
Tabel 4.1.4.2.1 Hasil Pengukuran Variabel Konsentrasi Belajar (Y)	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2.2.1 Pengaruh Antara <i>Game Online Mobile Legends</i> (X) Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa (Y).....	20
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	65
Lampiran 2. Lembar Usulan Judul Skripsi	66
Lampiran 3. Lembar Pengesahan Proposal	67
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	68
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	69
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa	70
Lampiran 7. Pedoman Wawancara Guru BK	71
Lampiran 8. Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Dosen I	72
Lampiran 9. Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Dosen II	73
Lampiran 10. Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Dosen III	74
Lampiran 11. Surat Keterangan Validasi Dosen I	75
Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Dosen II	76
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Dosen III	77
Lampiran 14. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Dosen I	78
Lampiran 15. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Dosen II	79
Lampiran 16. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Dosen III	80
Lampiran 17. Surat Keterangan Selesai Penelitian	81
Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	82
Lampiran 19. Google Form Skala Mobile Legends dan Konsentrasi Belajar	84
Lampiran 20. Jawaban Salah Satu Google Form Responden	86
Lampiran 21. Buku Pembimbing Skripsi	88
Lampiran 22. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	89
Lampiran 23. Hasil Cek Turnitin	90

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legends* terhadap konsentrasi belajar siswa di sma negeri 1 pagaralam. Latar belakang penelitian ini didasari oleh maraknya penggunaan *game online* di kalangan remaja yang berpotensi mengganggu fokus dan prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Sampel penelitian berjumlah 46 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu siswa yang aktif bermain *mobile legends*. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner skala likert untuk mengukur intensitas bermain dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *mobile legends* dengan konsentrasi belajar siswa, di mana semakin tinggi frekuensi dan durasi bermain, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi ($p < 0,05$) dan koefisien determinasi (r^2) yang menunjukkan kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *mobile legends* berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar apabila dimainkan secara berlebihan. Oleh karena itu, pengelolaan waktu dan pengawasan dari orang tua maupun guru sangat diperlukan agar penggunaan teknologi tidak mengganggu aktivitas akademik siswa.

Kata Kunci: *Game online, Mobile Legends, Konsentrasi Belajar, Siswa SMA*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of playing the online game mobile legends on students' learning concentration at SMA Negeri 1 Pagaralam. The background of this research is based on the increasing use of online games among teenagers, particularly mobile legends, which has the potential to disrupt students focus and academic performance. This study employs a quantitative approach with an associative method. The sample consisted of 46 students selected through purposive sampling, specifically those actively playing mobile legends. The research instrument was a Likert scale questionnaire used to measure the intensity of playing the game and students learning concentration. Data were analyzed using simple linear regression. The results show a significant influence between the intensity of playing mobile legends and students learning concentration. The higher the frequency and duration of playing, the lower the students concentration level. This is indicated by a significance value ($p < 0.05$) and a coefficient of determination (R^2) that reflects the contribution of the independent variable to the dependent variable. The study concludes that excessive use of mobile legends negatively affects students learning concentration. Therefore, proper time management and supervision from parents and teachers are essential to ensure that technology use supports, rather than disrupts, academic activities.

Keywords: *Online Game, Mobile Legends, Learning Concentration, High School Students*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemudahan akses terhadap teknologi, khususnya perangkat *mobile* dan internet, membuat siswa lebih sering terpapar berbagai bentuk hiburan digital. Hal ini menyebabkan munculnya kecenderungan menurunnya fokus dan daya konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi isu penting dalam konteks pendidikan di tingkat sekolah menengah.

Secara teoritis konsentrasi belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian secara penuh terhadap materi pelajaran dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah terganggu. Konsentrasi yang baik memungkinkan siswa untuk memahami pelajaran, menyelesaikan tugas dengan optimal, serta mencapai hasil akademik yang memuaskan (Bezaleel Surbakti, 2023).

Konsentrasi belajar tidak hanya mendukung pencapaian prestasi akademik siswa, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Kurangnya konsentrasi dapat menurunkan kualitas belajar, menghambat pemahaman materi, serta mengurangi efektivitas kegiatan belajar-mengajar (Winata, 2021). Lebih lanjut, konsentrasi belajar merupakan aspek penting yang menentukan keberhasilan akademik siswa dan dapat diamati melalui tiga dimensi utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nur Ida, 2024).

Ketiga dimensi ini tidak hanya mencerminkan kesiapan mental siswa dalam menerima dan mengolah informasi, tetapi juga menunjukkan keterlibatan emosional serta kemampuan siswa merespons pembelajaran secara aktif melalui tindakan nyata. Namun, kemampuan konsentrasi tersebut tidak terbentuk secara otomatis, melainkan sangat dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi fisik, kualitas tidur, emosi, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan sosial (Amalia dkk, 2022). Salah satu faktor internal yang sangat berperan adalah kualitas tidur, dimana kualitas tidur yang tidak baik atau keadaan

siswa yang kurang tidur akan menurunkan fokus dan kesiapan belajar siswa, sementara tidur yang berkualitas justru meningkatkan kemampuan kognitif dan perhatian (Gustiawati & Murwani, 2020).

Sayangnya, keseimbangan ini sulit dicapai oleh sebagian besar siswa sekolah menengah karena adanya perubahan gaya hidup yang salah satunya dipicu oleh tingginya paparan teknologi dan hiburan digital. Aktivitas seperti bermain *game online* secara berlebihan menjadi salah satu penyebab utama terganggunya ritme belajar dan istirahat siswa, yang pada akhirnya berdampak langsung pada penurunan konsentrasi belajar. Kecanduan terhadap *game online* tidak hanya memengaruhi aspek akademik, tetapi juga dapat berdampak pada aspek psikososial siswa.

Menurut penelitian Agung dkk. (2025) beberapa siswa diketahui menghabiskan waktu dan sumber daya secara berlebihan untuk bermain, bahkan mengabaikan kebutuhan dasar seperti makan, tidur, dan belajar. Dalam kondisi tertentu, individu juga cenderung menyembunyikan aktivitas bermain mereka dengan memberikan informasi yang tidak sesuai kepada orang tua atau guru. Akumulasi perilaku ini berisiko membentuk pola pikir yang keliru, di mana kegiatan belajar dianggap sekadar formalitas untuk memperoleh ijazah, bukan sebagai proses pembentukan pengetahuan dan karakter secara utuh.

Fenomena inilah yang memperkuat kekhawatiran mengenai peran *game online* sebagai salah satu pemicu utama menurunnya konsentrasi belajar. Salah satu *game online* yang paling populer pada kalangan siswa menengah adalah *mobile legends*. *Mobile legends* menghadirkan pengalaman bermain yang interaktif, kompetitif, serta menekankan kerja sama tim (Prasetyo et al., 2023). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Kata data Insight Center pada Oktober 2021, mayoritas penduduk Indonesia tidak pernah bermain *game online*. Dari 10.000 responden, 54,4% mengaku tidak pernah menggunakan internet untuk bermain game, 9,7% mengaku pernah tetapi sangat jarang, 16,6% jarang, 14,3% sering, dan hanya 5,1% yang sangat sering bermain *game online* (Annur Mutia, 2022).

Meski demikian, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 menunjukkan bahwa sekitar 46,2% anak-anak dan remaja usia 0 hingga 18 tahun mengalami kecanduan *game online*. Selain itu, 38,5% dari usia 18-25 tahun dan 15,3% dari kelompok usia di atas 25 tahun juga mengalami kecanduan serupa (YBKB, 2024). Angka-angka ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar penduduk mungkin tidak aktif dalam bermain *game online*, ada kelompok tertentu, khususnya anak-anak dan remaja, yang sangat terpengaruh oleh *game online*, termasuk *mobile legends*. Selain itu, Indonesia juga menghadapi masalah terkait perjudian *online* yang sering kali disamarkan melalui platform *game online*.

Pada tahun 2023, lebih dari 3 juta orang Indonesia terlibat dalam perjudian *online*, dengan nilai industri mencapai hampir \$20 miliar, atau sekitar 1,5% dari Produk Domestik Bruto (PDB) negara. Pemerintah telah menutup lebih dari 2 juta situs web yang menawarkan layanan perjudian ilegal dan membekukan ribuan rekening bank terkait. Menteri Komunikasi, Budi Arie Setiadi, menyatakan bahwa perjudian *online* menguras keuangan keluarga dan paling berdampak pada perempuan, menggambarkan masalah ini sebagai fenomena yang mengkhawatirkan (Sulaiman, 2024). Meskipun isu perjudian tidak sepenuhnya berpengaruh langsung dengan *mobile legends*, hal ini menunjukkan tantangan yang dihadapi pemerintah dalam mengatur penggunaan teknologi dan *game online* secara keseluruhan.

Untuk memahami lebih lanjut bagaimana dampak *game online* terjadi dalam konteks nyata di lingkungan sekolah, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 9 Maret 2025 terhadap 10 siswa di SMA Negeri 1 Pagaram. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 7 dari 10 siswa mengaku mengalami ketergantungan terhadap permainan *mobile legends*. Ketergantungan ini memberikan dampak negatif terhadap proses belajar mereka. Tiga siswa mengalami penurunan nilai akademik akibat kesulitan membagi waktu antara belajar dan bermain, sementara empat lainnya mengaku kesulitan berkonsentrasi di kelas karena pola tidur yang tidak teratur akibat bermain *game* secara berlebihan.

Temuan lain menunjukkan bahwa tiga siswa lainnya yang tidak merasa memiliki ketergantungan terhadap *game online* tetap mengalami gangguan dalam belajar. Gangguan ini disebabkan oleh pengaruh sosial, yaitu ajakan bermain dari teman-teman mereka yang mengalami ketergantungan. Temuan ini memperkuat bahwa *game online*, khususnya *mobile legends*, memiliki dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak tersebut meliputi penurunan prestasi akademik, terganggunya konsentrasi saat pembelajaran, serta suasana belajar yang menjadi kurang kondusif.

Hasil temuan ini turut dikonfirmasi oleh guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Pagaram melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal yang sama. Guru BK menyatakan bahwa terdapat sejumlah siswa yang tercatat dalam buku catatan kesiswaan karena menunjukkan gejala kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan observasi guru, salah satu aktivitas yang banyak dilakukan siswa di luar jam sekolah adalah bermain *game online*, khususnya *mobile legends*. Meskipun game ini dianggap sebagai hiburan dan sarana untuk menghilangkan stres, ketika dimainkan secara berlebihan, aktivitas ini mulai mengganggu waktu belajar dan pola istirahat siswa, sehingga berdampak langsung pada konsentrasi mereka di kelas.

Secara khusus, dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa menjadi isu penelitian yang krusial, mengingat adanya pergeseran fokus belajar akibat intensitas permainan yang tinggi. Kecenderungan siswa untuk menghabiskan waktu berjam-jam bermain game dapat mengakibatkan berkurangnya waktu untuk belajar serta menimbulkan kelelahan fisik dan mental yang mengganggu proses kognitif, seperti daya ingat, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Gangguan pada pola tidur dan peningkatan tingkat stres juga sering muncul sebagai konsekuensi dari penggunaan game secara berlebihan, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi akademik (Wutama et al., 2023).

Penting untuk diadakan penelitian lebih lanjut mengenai dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa guna mengidentifikasi strategi pengelolaan penggunaan teknologi yang seimbang di lingkungan pendidikan, serta

memberikan masukan bagi pendidik dan orang tua dalam mendukung pencapaian akademik siswa. Meskipun telah terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang membahas hubungan antara *game online* dan konsentrasi belajar, sebagian besar studi masih bersifat umum atau dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti sekolah dasar atau menengah pertama. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *game mobile legends* terhadap konsentrasi belajar siswa di tingkat SMA, khususnya di wilayah Pagar Alam.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pagaralam**” mengingat urgensinya dalam memberikan gambaran empiris yang relevan terhadap kondisi aktual siswa di era digital, serta menjadi dasar pertimbangan dalam penyusunan kebijakan sekolah dan strategi pembinaan siswa agar penggunaan teknologi tidak mengganggu aktivitas akademik.

1.2 Rumusan Masalah

"Bagaimana dampak bermain *game online mobile legends* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pagar Alam?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak bermain *game online mobile legends* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pagar Alam, serta mengidentifikasi faktor-faktor lain yang memengaruhi dampak tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah terkait pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan di era digital. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk menggali lebih dalam tentang topik serupa, seperti dampak teknologi terhadap aspek kognitif dan emosional siswa. Dengan demikian, penelitian ini

memberikan kontribusi pada literatur akademik yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tantangan pendidikan masa kini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Guru dan Tenaga Pendidik

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai panduan dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Guru juga dapat lebih memahami kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi, sehingga mampu mengarahkan mereka untuk menggunakan waktu secara lebih produktif.

2. Bagi Orangtua

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi orang tua mengenai pentingnya membimbing anak-anak mereka dalam mengatur waktu bermain game dan belajar. Dengan memahami dampak dari *game online* seperti *mobile legends*, orang tua dapat lebih proaktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung keseimbangan antara hiburan dan pendidikan.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa memahami dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap performa akademik mereka. Siswa diharapkan lebih sadar akan pentingnya manajemen waktu dan pengendalian diri untuk mencapai tujuan akademik mereka tanpa sepenuhnya mengorbankan kebutuhan hiburan.

4. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan

Temuan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pembuat kebijakan dalam merancang program literasi digital atau kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan teknologi secara sehat. Misalnya, sekolah dapat mengadopsi pendekatan berbasis teknologi yang mendidik siswa tentang penggunaan perangkat digital secara bijak dan produktif.

5. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak positif dan negatif dari *game online* terhadap generasi muda. Dengan demikian, masyarakat dapat lebih memahami peran mereka

DAFTAR PUSTAKA

- Abd-Rabbo, M., & Nasrallah, A. (2024). The Child-Parent Relationship in Anna Quinn's *The Night Child: An Eriksonian Approach*. *International Journal of Arabic-English Studies*. <https://doi.org/10.33806/ijaes.v25i1>, 490.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70.
- Aflah, M. S. (2023). *Student's Perception of the Contribution of Mobile Legends: Bang Bang to Improve Student's Speaking Ability* (Skripsi). Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Agung, N. S. Z., Ramadhani, S. D., Maritza, F. D., Puriani, R. A., & Novirson, R. (2025). Kecanduan game online pada remaja: Kajian dan peran guru bimbingan dan konseling. *Jurnal EDU Research*, 6(1), 782–790. <https://www.iicls.org/index.php/jer/article/view/591>
- Ajis, H., Zahrah, R. F., & Mahendra, H. H. (2024). Analisis Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Cibunigeulis 1. *Jurnal Pendidikan Rafflesia*, 3(1), 63–72.
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2023). Analisis Data Penelitian Kuantitatif: Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448.
- Akhmad, S., Rusli, R. K., & Utami, I. I. S. (2024). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legends* Bang bang terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V di SD IT Nurul Yaqien. *Karimah Tauhid*, 3(10), 11449–11468.
- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the *Mobile Legends* game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49–61.
- Alsaad, dkk. (2022). Impact of action video gaming behavior on attention, anxiety, and sleep among university students. *Psychology Research and Behavior Management*, 151–160.
- Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2024). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–34.
- Amalia, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4),

1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>

- Andika, D., Nor Shahizan Ali, M., Redza, A., & Arsi Lestari, C. (2024). Unveiling the essence of trash-talking: A phenomenological study of teenagers' behavior in online games. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 1–13.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming Addiction, Problematic Gaming and Engaged Gaming—Prevalence and Associated Characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324.
- Angelina, F., Salem, V., & Gugule, H. (2021). Dampak Sosial *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang Terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula. *JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*, 2(2), 137–142.
- Annur Mutia, C. (2022). *Survei: Mayoritas Warga RI Tidak Pernah Main Game Online*. <https://databoks.katadata.co.id/index.php/teknologi-telekomunikasi/statistik/62ac7def3e587c3/survei-mayoritas-warga-ri-tidak-pernah-main-game-online>
- Aviso, A. P., Maderazo, M. K. A., Castro, C. J. Y., Quiroga, C. J., & Espineda, J. V. V. (2020). Impact on the Behavior of Students due to Online technology Gaming and Its Effect on their Academic Performance.
- Bezaleel, Surbakti Surbakti, I. (2023). Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Siswi SMP Marisi. *Indonesia Journal of Mechanical Electronics Computer and Industrial Technologies (IJMECIT)*, 1(1), 16–26.
- Bustamam, N., Shafera, E., & Rosita, D. (2025). The Influence of *Mobile Legends* Online Gaming Intensity on Learning Motivation among Junior High School Students. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 9(2), 118–124.
- Donati, dkk. (2021). Gaming among children and adolescents during the COVID-19 lockdown: The role of parents in time spent on video games and gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6642.
- Ericson, A. G., & Suherman, E. (2024). Dampak *Game Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Curug. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 2(1), 284–290.

- Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151.
- Ganditha, T., Suryana, D., & Nugraha, F. (2024). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 5 Di SDN Tarunajaya. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(3).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. (2005). A ‘Components’ Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. *Journal Of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/1465989050011435>
- Gustiawati, I., & Murwani, A. (2020). Hubungan kualitas tidur dengan konsentrasi belajar siswa kelas VII dan VIII. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Kemenkes RI Pangkalpinang*, 8(2), 107–113.
- Halijah, H., Satnawati, S., & Ulfa, A. Y. (2023). Dampak *Game Online* Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 93–99.
- Heni, R. (2023). Kontribusi Self Esteem Terhadap Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(3), 1–17.
- Hidayat, F. N., & Qodat, A. (2024). The Impact of the *Mobile Legends* Games on the Psychosocial Health of Children. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1–16.
- Husna, dkk. (2024). Digital Game-based Learning: Exploring the Use of *Mobile Legends* in Arabic Language Skills. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 12(1), 1–16.
- Husniah, dkk. (2023). The Effect of CBT Approach Group Counseling in Reduce Online Game Addiction. *International Journal of Research in Counseling*, 2(1), 1–19.
- Ibrahim, M., & Agustang, A. D. M. P. (2024). Dampak *Game Mobile Legends*: Bang–Bang Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 204–210.
- Indrapuri, R. S. A. (2021). Pengaruh Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Radiologi Stikes Awal Bros Pekanbaru. *Journal of STIKes Awal Bros Pekanbaru*,

2(2), 11–15.

- Ishaq, N. (2024). The Association between Video Gaming and Cognitive Abilities: Attention, Memory and Problem Solving in Youth. *Annals of Human and Social Sciences*, 5(3), 234–244.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Johnston, O., Wildy, H., & Shand, J. (2023). Teenagers learn through play too: communicating high expectations through a playful learning approach. *The Australian Educational Researcher*, 50(3), 921–940.
- Jumana, dkk. (2023). The Impact of Playing Multiplayer Online Battle Arena Video Games on the Enhancement of Computational Thinking Skills Among Students in Indonesia. In *2023 6th International Conference on Information and Communications Technology (ICOIACT)* (pp. 108–113). IEEE.
- Kostić, J. O., & Randelović, K. R. (2022). Digital distractions: Learning in multitasking environment. *Psychological Applications and Trends*, 301–304.
- Lepp, M., Luik, P., & Tark, T. M. (2022). How can web lessons be taught to reduce screen fatigue, motivational, and concentration problems in different disciplines?. *Frontiers in Sociology*, 7, 871770.
- López-Fernández, dkk. (2021). The role of violent video game exposure, personality, and deviant peers in aggressive behaviors among adolescents: A two-wave longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 32–40.
- Masrukin, A., & Wasito, W. (2024). Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Kepribadian Sosial Siswa. *CONS-IEDU*, 4(2), 368–378.
- Melvin, M., & Suwarno, S. (2023, August). Analysis in Video Game Adiction and its Effect On Romantic Relationship Among Adolescent in Batam City: A Case Study Of *Mobile Legends: Bang Bang!*. In *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeScINTech)* (Vol. 3, No. 1, pp. 65–78).
- Mubarak, H. A. Z. (2022). *Penelitian Kuantitatif dan Statistik Pendidikan: Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikatif dengan SPSS*. zakimu. com.
- Novita, J., & Mareyta, F. (2024). Suatu Kajian Terhadap Prestasi Belajar:

Faktor- faktor yang Mempengaruhi. *Journal of Engineering and Transportation*, 2(1).

Nugroho, W. (2007). *Belajar Mengatasi Hambatan Belajar*. Surabaya: Prestasi Pustaka.

Nur Ida. (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri 2 Kendari (Skripsi). Kendari: IAIN Kendari.

Penamora, A. M. (2021). Ml O Lm: Stories of *Mobile Legends* Gamers in Accomplishing their Learning Modules Amidst Covid-19 Pandemic: A Case Study.

Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 333–340.

Rubinia, S. (2025). *Gender Representation of Female Characters in Mobile Legends: Bang Bang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).

Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(6), 81–90.

Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 39–48.

Sulaiman, S. (2024, June 17). *Indonesia Vows To Crack Down On “Blood Sucking” Online Gambling*. Reuters. <https://www.reuters.com/technology/indonesia-vows-crack-down-blood-sucking-online-gambling-2024-06-14/>

Syafi, N. A., Fathurohim, F., & Muliya, P. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151.

Tamba, M. R., & Panday, R. (2021). Pengaruh Bermain Game dan *Game Mobile Legends* Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa. *Journal Ilmiah*, 1–9.

T’ng, S. T., & Pau, K. (2021). Identification Of Avatar Mediates The Associations Between Motivations Of Gaming And Internet Gaming Disorder Among The Malaysian Youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 1346–1361.

Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan *Game Online*:

Mengenal Dampak Ketergantungan pada *Game Online* serta Cara Mengurangnya. Madiun: UNIPMA PRESS.

Wijaya, F. K., & Sutja, A. (2024). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1387–1394.

Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>

YBKB. (2024). *Waspada Adiksi Game Online - Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa*. <https://www.ybkb.or.id/waspada-adiksi-game-online/>

Yulianti, Y., Fitriani, R., & Khairunisa, H. (2023). Komunikasi Dalam Keluarga Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7406–7413.

Zakiah, S. (2024). Pengaruh Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa: Sebuah Tinjauan. *Journal Of Holistic Education*, 1(1), 86–102.