

ABSTRAK

Judul Skripsi : **Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar di SMP Negeri 5 Kota Jambi**

Nama : **Feby Kurnia Wijaya**

Nim : **A1E119032**

Dosen Pembimbing I : **Dr. Drs. Akmal Sutja, M.Pd.**

Dosen Pembimbing II : **Yulianti, M.Pd.,Kons**

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi terkadang di salah gunakan oleh kalangan remaja yang mana mereka menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Salah satu dampak pada kondisi kesehatan yang kecanduan *game online* di antaranya adalah penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, gangguan pada mata dan lain sebagainya. Seorang dapat dikatakan konsentrasi pada pelajarannya jika bisa memusatkan perhatiannya pada apa yang dipelajarinya.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *expost facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi yang bermain *game online* dengan jumlah 261 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan jumlah sampel 76 siswa, dengan kriteria bermain *game online* 3 jam perhari atau lebih, bermain *game mobile legends*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menyebar angket. Teknik analisis data menggunakan uji presentase, uji normalitas data, uji linearitas, uji analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS V.2.6.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* hasil presentasenya sebesar 60,7 % “Tinggi atau Cukup Kuat” tingkat konsentrasi belajar hasil presentasenya sebesar 64,9 % “Tinggi atau Cukup Kuat”. Hasil penelitian melalui uji analisis regresi sederhana tersebut dapat diketahui pengaruh negatif yang artinya variabel (X) Kecanduan *Game Online* -0,853 meningkat maka variabel (Y) Konsentrasi Belajar 108,421 mengalami penurunan pada ukuran tertentu. Koefisien determinasi yang terdapat dalam kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar 0,959 yang mana dapat diartikan dalam kriteria penafsiran pengaruh termasuk ke dalam (0,82 – 1,00) yang artinya “sangat tinggi atau sangat kuat”. Maka penelitian menunjukkan 95,9 % terdapat pengaruh negatif antara variabel (X) kecanduan *game online* (Y) konsentrasi belajar.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Konsentrasi Belajar