

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA
SMP DI SMP SWASTA RAKYAT SEI GLUGUR**

SKRIPSI

OLEH:

SEPTIA RIZKY
228600184



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/7/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/7/26

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA
SMP DI SMP SWASTA RAKYAT SEI GLUGUR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Psikologi

Universitas Medan Area

OLEH:

SEPTIA RIZKY

228600184

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan
Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMP Yang Di SMP Swasta
Rakyat Sei Glugur

Nama : Septia Rizky
NPM : 228600184
Fakultas : Psikologi

Disebuti Oleh
Komisi Pembimbing

Eva Yulina, S.Psi., M.Psi
Pembimbing

Dr.Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Dekan

Faadhil,S.Psi, M.Psi, Psikolog
Kepala Bagian

Tanggal Lulus : Medan, 03 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 03 Maret 2026



Septia Rizky
228600184

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademi Universitas Medan Area, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septia Rizky
NPM : 228600184
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “ **Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar pada Siswa di SMP Swasta Sei Glugur** ” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 03 Maret 2026
Yang menyatakan



Septia Rizky
228600184

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMP DI SMP SWASTA RAKYAT SEI GLUGUR

OLEH:

SEPTIA RIZKY

Email: Septiarizky2004@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar pada siswa SMP Swasta Rakyat Sei Glugur. Pesatnya perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya aktivitas bermain *game online* di kalangan remaja, yang diduga dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Subjek penelitian adalah siswa SMP Swasta Rakyat Sei Glugur yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan dua skala, yaitu skala kecanduan game online sebanyak 36 item dan skala konsentrasi belajar sebanyak 29 item, yang disusun berdasarkan skala Likert empat pilihan jawaban. Analisis data dilakukan menggunakan *korelasi Product Moment Pearson* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar ($r = -0,248$; $p = 0,017$). Artinya, semakin tinggi kecanduan game online, semakin rendah konsentrasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi sebesar 6,1% menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap konsentrasi belajar, sementara faktor lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dan sekolah dalam mengontrol penggunaan *game online* siswa.

Kata kunci: kecanduan *game online*, konsentrasi belajar, siswa

ABSTRACT

THE CORRELATIONAL BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND LEARNING CONCENTRATION AMONG JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS AT SMP SWASTA RAKYAT SEI GLUGUR

BY:

SEPTIA RIZKY

Email: Septiarizky2004@gmail.com

This study aimed to examine the correlation between online game addiction and learning concentration among students of SMP Swasta Rakyat Sei Glugur. The rapid development of digital technology has increased the intensity of online game use among adolescents, which is assumed to affect students' ability to maintain focus during the learning process. This research employed a quantitative approach with a correlational design. The participants were students of SMP Swasta Rakyat Sei Glugur selected using purposive sampling. Data were collected through two research instruments: an online game addiction scale consisting of 36 items and a learning concentration scale consisting of 29 items, both using a four-point Likert scale. Data analysis was conducted using Pearson Product Moment correlation with the assistance of SPSS. The results indicated a significant negative relationship between online game addiction and learning concentration ($r = -0.248$; $p = 0.017$). This finding suggests that higher levels of online game addiction are associated with lower levels of learning concentration, and vice versa. The coefficient of determination (R^2) was 0.061, indicating that online game addiction contributed 6.1% to students' learning concentration, while the remaining 93.9% was influenced by other factors not examined in this study. Therefore, the involvement of parents, teachers, and schools is necessary to monitor and guide students' online game use to prevent negative impacts on learning.

Keywords: *online game addiction, learning concentration, junior high school students*

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S AL-Baqarah;286)

"semua jatuh bangun mu hal yang biasa,angan dan pertanyaan waktu yang menjawab nya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya,rayakan perasaan mu sebagai manusia"

(Baskara Putra-Hindia)



RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Madina pada tanggal 07 September 2004 dari pasangan bapak Ponijan dan ibu Suria Aswani. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Tahun 2016 Lulus SDN 103507 Sukaraya, Lulus SMP Tahun 2019 di Yayasan Pendidikan Nur Adia dan Lulus SMA di SMA Swasta Sultan Iskandar Muda. Pada tahun 2022 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Medan Area.



KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMP Swasta Rakyat Sei Glugur “. Untuk keperluan skripsi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, peneliti menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada para dosen yaitu Ibu Eva Yulina, S.Psi, M.Psi, selaku pembimbing serta ibu Nini Sri Wahyuni, S.Psi, M.Psi selaku ketua penguji, ibu Adelin Australiati Saragih, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku pembanding, juga ibu Rahma Afiwina, S.Psi, M.Psi selaku sekretaris. juga dosen - dosen UMA lainnya yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya selama berkuliah di UMA.

Terimakasih kepada kedua orang tua, yaitu Bapak dan Mamak saya tercinta, juga kakak dan abang ipar tersayang yang sangat mendukung saya, melimpahkan curahan kasih sayangnya, dukungan moral, bimbingan, material, dan doa serta cinta yang tak ternilai harganya. Terimakasih kepada teman seperjuangan penulis Elsa, Mutiara, Deswankika, Sasyia, yang selalu memberikan semangat, dukungan tiada henti dan bantuan segala hal selama menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran dari para dosen penguji sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan

dan penyempurnaan di masa mendatang. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi pengembangan ilmu psikologi pendidikan, khususnya dalam memperkaya pemahaman mengenai kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar.

Medan, 3 Maret 2026



Septia Rizky
NPM: 22860



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	v
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Hipotesis Penelitian.....	10
1.5 Manfaat teoritis dan Praktis	11
1.5.1 Manfaat Teoritis	11
1.5.2 Manfaat Praktis	11
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Konsentrasi Belajar	12
2.1.1 Pengertian Konsentrasi Belajar	12
2.1.2 Faktor Faktor Konsentrasi Belajar	14
2.1.3 Aspek – Aspek Konsentrasi Belajar	18
2.1.4 Ciri – Ciri Konsentrasi Belajar.....	20
2.2 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	22

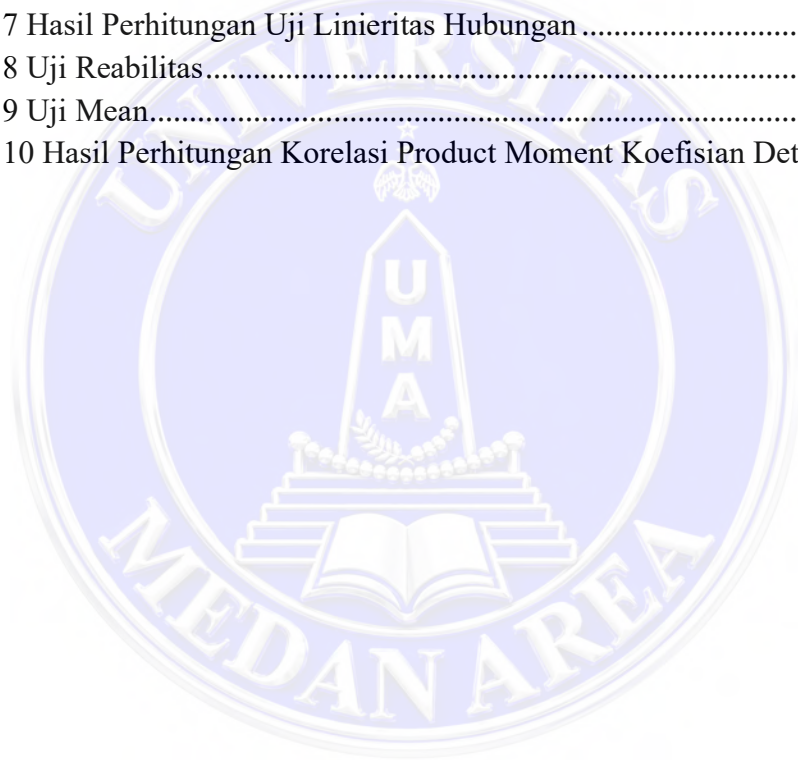
2.2.1	Faktor – faktor Kecanduan Game Online	23
2.2.2.	Aspek – Aspek Kecanduan Game Online	25
2.3	Hubungan Kecanduan Game Online dengan Konsentrasi Belajar	28
2.4	Kerangka Konseptual	31
BAB III.....		32
METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.1.1	Waktu Penelitian	32
3.1.2	Tempat Penelitian.....	33
3.2	Bahan dan Alat	34
3.2.1	Bahan.....	34
3.2.2	Alat.....	34
3.3	Metodelogi Penelitian	35
3.3.1	Tipe Penelitian.....	35
3.3.2	Metode Uji Coba Alat Ukur	35
3.3.3	Metode Analisis Data	36
3.3.4	Identifikasi Variabel Penelitian	38
3.3.5	Definisi Oprasional	38
3.3.6	Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.	Populasi dan Sampel	39
3.4.1	Populasi	39
3.4.2	Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	40
3.5	Prosedur Penelitian.....	41
3.5.1	Persiapan Administrasi.....	41
3.5.2	Persiapan Alat Ukur	42
BAB IV		45
HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Hasil	45
4.1.1	Uji Validitas dan Reabilitas	46
4.1.1.1	Skala Penelitian Konsentrasi Belajar	46
4.2	Pembahasan.....	55

BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1. Simpulan	62
5.2. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Penelitian.....	32
Tabel 2 Blue Print Konsentrasi Belajar	42
Tabel 3 Blue Print Kecanduan Game Online	43
Tabel 4 Distribusi Konsentrasi Belajar	47
Tabel 5 Skala Kecanduan Game Online.....	48
Tabel 6 Uji Normalitas Sebaran	49
Tabel 7 Hasil Perhitungan Uji Linieritas Hubungan	50
Tabel 8 Uji Reabilitas.....	50
Tabel 9 Uji Mean.....	51
Tabel 10 Hasil Perhitungan Korelasi Product Moment Koefisien Determinan ...	53





BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi diri agar mampu berpikir kritis, berperilaku positif, dan mencapai prestasi yang optimal. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan intelektual, tetapi juga pada faktor psikologis seperti minat belajar dan konsentrasi belajar. Minat belajar berperan sebagai dorongan dari dalam diri untuk mengikuti kegiatan belajar dengan semangat, sedangkan konsentrasi belajar berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari. (Lusiana 2022).

Dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *system* pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, seseorang diharapkan mampu memiliki kekuatan spiritual, mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang berguna bagi diri sendiri dan masyarakat. Sedangkan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam bab II pasal 2 disebut bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat agar manusia menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak, dan utuh. (Nurhuda 2022).

Menurut, Hasanah, dkk (2018). Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan dan perubahan sikap serta perilaku individu maupun kelompok dalam rangka mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Sejak usia dini, pendidikan menjadi kebutuhan fundamental bagi manusia karena berperan penting dalam menunjang proses perkembangan menuju kedewasaan. Perkembangan anak pada masa awal kehidupan memiliki pengaruh yang signifikan dan menjadi dasar bagi kualitas individu di masa yang akan datang. Secara esensial, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia, yang secara operasional diwujudkan melalui proses pembelajaran. Idealnya, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada keberhasilan peserta didik dalam mencapai capaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan individu dalam menghadapi dan menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan kehidupan.

Mufli dkk (2023), Konsentrasi belajar merupakan kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatian pada kegiatan belajar yang sedang diikuti dengan mengabaikan hal – hal lain diluar proses tersebut. Siswa yang memiliki mencapai hasil akademik yang optimal. Sebaliknya kurangnya kemampuan konsentrasi menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran, kehilangan minat belajar, bahkan menurunkan prestasi akademik.

Menurut Susanti dkk (2024) Konsentrasi belajar dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam memusatkan perhatian sepenuhnya pada kegiatan belajar, baik terhadap isi materi maupun proses pemahamannya. Ketidakmampuan siswa untuk menjaga fokus selama pembelajaran dapat menyebabkan berkurangnya minat serta kesulitan dalam menikmati proses

belajar. Kondisi tersebut umumnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti persepsi terhadap mata pelajaran yang dirasa sulit, ketidak harmonisan hubungan dengan guru, lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta metode pengajaran yang monoton atau kurang menarik.

Menurut Wijaya dkk (2024) Konsentrasi berarti memusatkan perhatian, sedangkan dalam bentuk kata benda, *concentration* berarti pemusatan. Konsentrasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memusatkan pikiran pada suatu hal dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak relevan. Keberhasilan akademik siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemampuan fokus.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sejumlah 28 siswa kelas VIII di SMP Rakyat Saigelugur, diperoleh gambaran sementara bahwa dari 28 siswa yang diwawancarai, terdapat 21 siswa berusia antara 12 hingga 15 tahun yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Rentang usia tersebut merupakan usia rata-rata siswa di tingkat SMP. Umumnya, aktivitas bermain *game* dilakukan sepulang sekolah pada pukul 14.00 hingga 16.00, kemudian dilanjutkan kembali pada malam hari sekitar pukul 19.00 hingga waktu tidur. Kegiatan ini dilakukan baik secara bersama teman-teman (berkelompok) maupun secara individu di rumah masing-masing.

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa 21 dari 28 siswa mengaku mengalami penurunan konsentrasi belajar setelah bermain *game online*. Mereka menyebutkan sering merasa bingung ketika guru memberikan pertanyaan atau ketika diminta menjelaskan kembali materi pelajaran. Selain itu, sebagian siswa juga menyampaikan bahwa mereka merasa kesal ketika

sedang asik bermain game kemudian disuruh mengerjakan tugas sekolah atau membantu pekerjaan rumah oleh orang tua. Kondisi ini menunjukkan adanya gangguan emosional yang muncul akibat keterikatan mereka terhadap permainan *online*, sehingga memengaruhi kedisiplinan dan fokus belajar.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Rakyat Sai glugur, diketahui bahwa total jumlah siswa di sekolah tersebut khususnya SMP mencapai 178 siswa, yang terdiri dari keseluruhan kelas VII, VIII, dan IX. Guru BK menyampaikan bahwa sebagian besar siswa aktif bermain *game online*, dan kebiasaan ini terbukti berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar. Guru BK juga menjelaskan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki telepon genggam pribadi, sementara itu sebagian kecil lainnya masih menggunakan ponsel bersama orang tua.

Dari keseluruhan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* pada siswa berusia 12 hingga 15 tahun memberikan pengaruh nyata terhadap konsentrasi belajar mereka. Selain menurunkan kemampuan fokus dan pemahaman terhadap materi, aktivitas ini juga memunculkan perubahan perilaku dan emosi, seperti rasa kesal terhadap tugas atau teguran orang tua, serta penurunan konsentrasi belajar di sekolah.

Untuk memperkuat temuan awal, peneliti melakukan *screening* awal menggunakan angket nominal (Yes/No) yang dibagikan kepada 178 siswa SMP. Hasil *screening* menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan jawaban “yes” pada sebagian besar pernyataan, dengan skor rata – rata berada pada kisaran 7 – 8 dari total item pertanyaan, Hasil tersebut mengidentifikasi bahwa siswa yang suka bermain *game online* pada siswa SMP cukup tinggi.

Fenomena ini dibuktikan melalui berbagai penelitian lokal di Indonesia. Hasil penelitian Yunas dkk, (2023). yang dilakukan di SMP Negeri 2 Ampek Kabupaten Agam menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar. Dari hasil penelitian mengungkapkan bahwa tingkat kecanduan *game online* mencapai kategori (100%), sedangkan tingkat konsentrasi belajar tergolong rendah (92%). Kondisi ini menandakan bahwa semakin tinggi ketergantungan siswa terhadap *game online*, semakin sulit mereka memusatkan perhatian saat proses belajar mengajar berlangsung.

Kecanduan *game online* saat ini menjadi salah satu permasalahan yang banyak ditemukan di kalangan siswa, khususnya pada era perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Penggunaan *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat mengganggu proses belajar, terutama dalam hal kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian saat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berpotensi menimbulkan penurunan konsentrasi yang pada akhirnya berdampak pada capaian akademik siswa. Kondisi ini diperkuat oleh temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar, di mana semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. (Larasati dkk. 2025).

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* secara konsisten menurunkan kemampuan konsentrasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Siswa yang terbiasa bermain *game online* secara berlebihan menunjukkan gejala seperti mudah

ngantuk di kelas, malas belajar, kurang fokus saat menerima pelajaran, bahkan melupakan tanggung jawab akademik mereka.

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi menghadirkan berbagai bentuk hiburan yang berpotensi memengaruhi fokus belajar siswa, salah satunya *game online*. Wardani (2024) menjelaskan bahwa *Game online* merupakan permainan berbasis *internet* yang digemari oleh remaja, termasuk siswa SMP. Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat menyebabkan siswa sulit mengatur waktu antara belajar dan bermain. Akibatnya, banyak siswa menjadi kurang fokus saat mengikuti pelajaran di sekolah. Dikarenakan ketika bermain *game online*, kebiasaan tersebut membuat mereka lupa waktu sehingga berdampak negatif terhadap tingkat konsentrasi belajar.

Fenomena ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu permasalahan serius yang memengaruhi kualitas belajar siswa di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar siswa, agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta solusi efektif dalam meningkatkan fokus belajar di tengah maraknya penggunaan teknologi digital.

Di lingkungan sekolah kerap dijumpai siswa yang lebih fokus bermain *game online* di bandingkan memperhatikan pelajaran. Saat jam istirahat atau pulang sekolah, siswa langsung membuka ponsel untuk bermain, bahkan terkadang masih memikirkan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat saat

belajar, cepat merasa bosan, serta sulit memutuskan perhatian terhadap penjelasan guru. Dampak lainya terlihat dari penurunan hasil belajar karena waktu belajar yang kurang.

Menurut Filananoka & Syah (2020) *Game online* merupakan jenis permainan digital yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi dan bermain secara bersamaan melalui jaringan internet atau LAN. Perkembangan teknologi *game online* berawal dari inovasi *Networking computer* pada tahun 1970 yang awalnya digunakan oleh militer Amerikat Serikat. Dari penemuan tersbut kemudian muncul berbagai pengembangan jaringan *computer* yang memungkinkan terciptanya permainan interaktif berbasis jaringan. Awalnya, permainan tersebut hanya menggunakan jaringan local (LAN), Namun seiring perkembangan teknologi, koneksi semakin meluas melalui jaringan World Wide Web (WWW) atau internet yang dapat diakses oleh banyak pengguna. Di Indonesia, *game online* mulai dikenal pada pertengahan tahun 1990-an, bertetapan dengan munculnya permainan Nexia, popularitas *game online* semakin meningkat ketika hadirnya ragnarok Online (RO) permainan yang diadaptasi dari komik berjudul ragnarok. Game ini menjadi fenomena global karena memberikan kebebasan kepada pemain untuk membentuk dan mengembangkan karakter sesuai keinginan mereka. Pemain dapat memilih karakter dengan berbagai sifat, seperti kuat, lemah, beruntung, maupun pemaarah, sehingga memberikan pengalaman bermain yang menarik dan personal.

Menurut, Syafi dkk, (2023) *Game online* merupakan bentuk permainan digital yang hanya dapat diakses ketika perangkat terhubung dengan jaringan

internet. Permainan ini banyak diminati oleh berbagai kalangan karena dianggap mampu memberikan hiburan serta mengurangi rasa jenuh dari rutinitas sehari – hari. Meskipun demikian, sebagian orang memainkan *game online* tanpa memperhatikan waktu, kondisi, maupun lingkungan sekitarnya. Kebiasaan tersebut dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya kepedulian terhadap lingkungan sosial, bahkan mengabaikan kewajiban seperti ibadah dan tanggung jawab pribadi lainnya.

Permainan *online*, pemain biasanya dihadapkan pada berbagai tantangan atau misi yang harus diselesaikan untuk mencapai kemenangan. Tantangan inilah yang sering membuat remaja merasa tertarik dan ingin terus bermain tanpa batas waktu. Ketertarikan yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan *game online*, sehingga mengurangi waktu untuk melakukan aktivitas positif lainnya yang seharusnya mendukung perkembangan diri.

Kecanduan bermain *game online* merupakan kondisi yang muncul akibat tingginya intensitas individu dalam melakukan aktivitas bermain game. Individu yang mengalami kecanduan cenderung memprioritaskan aktivitas bermain *game online* dibandingkan dengan menyelesaikan tugas atau kewajiban lainnya. Keadaan tersebut dapat memicu munculnya perilaku prokrastinasi, yaitu kecenderungan menunda penyelesaian tugas atau pekerjaan. (Fajar dkk, 2024) Tingkat kecanduan *game online* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu kecanduan ringan, sedang, dan berat. Kecanduan ringan ditandai dengan frekuensi bermain *game online* yang cukup sering, disertai perubahan pola hidup yang mulai tidak teratur serta

menurunnya motivasi dalam melakukan aktivitas sehari-hari (Pratama dkk, 2020).

Salah satu aktivitas yang berkembang di kalangan siswa SMP adalah bermain *game online*. *Game online* merupakan bentuk hiburan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dengan menggunakan berbagai perangkat, seperti *smartphone*, komputer, tablet, maupun konsol permainan. Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun bersama pemain lain, sehingga menjadikannya salah satu aktivitas yang cukup diminati oleh siswa SMP. (Anggraeni dkk, 2021)

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan perilaku yang berkaitan dengan penggunaan teknologi berbasis internet, yang sering disebut sebagai internet *addictive disorder*. Pemanfaatan internet yang tidak terkontrol dapat mendorong individu untuk bermain game online secara berlebihan hingga menimbulkan ketergantungan. Dengan demikian, konsep kecanduan tidak hanya terbatas pada penggunaan zat terlarang, tetapi juga dapat terjadi pada aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan dalam jangka waktu lama, sehingga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif bagi individu. (Baihaqi & Partini 2024).

Berdasarkan uraian di atas dan temuan awal di lapangan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online merupakan salah satu faktor yang berpotensi mengganggu konsentrasi belajar siswa SMP. Intensitas bermain game online yang berlebihan, disertai kurangnya pengawasan orang tua, berdampak pada menurunnya fokus belajar, kelelahan fisik, serta perubahan sikap dan emosi siswa terhadap kegiatan akademik. Kondisi ini sejalan dengan

hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah kemampuan konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai hubungan antara kecanduan game online dengan konsentrasi belajar siswa perlu dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta sebagai dasar perumusan upaya pencegahan dan penanganan yang efektif di lingkungan sekolah.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat “Hubungan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar pada Siswa SMP yang bermain *game online* di Yayasan Perguruan Swasta SMP Rakyat Sei Glugur”?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar pada Siswa SMP yang bermain *game online* di Yayasan perguruan Swasta SMP Rakyat Sei Glugur”

1.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis yang diajukan terdapat hubungan negatif anantara kecanduan game online dengan konsentrasi belajar. dalam penelitian ini adalah dengan asumsi bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* siswa maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa. Sebaliknya semakin rendah Tingkat kecanduan *game online* siswa, maka semakin tinggi tingkat konsentrasi belajar siswa.

1.5 Manfaat teoritis dan Praktis

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini Adalah sebagai berikut;

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan atau ide terhadap pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi pendidikan terutama tentang hubungan minat belajar dengan konsentrasi belajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa, sekolah, guru dan orang tua dalam meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa, menjadi bahan refleksi bagi siswa untuk mengatur belajar dan bermain game, serta memberikan masukan bagi sekolah dan orang tua dalam mendukung proses belajar yang lebih efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsentrasi Belajar

2.1.1 Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar adalah salah satu aspek internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar yang rendah tidak selalu disebabkan oleh kemampuan intelektual yang kurang, melainkan juga oleh ketidakmampuan siswa dalam memusatkan perhatian pada materi yang sedang dipelajari.

Menurut, Pratiwi dkk, (2019) konsentrasi belajar adalah kemampuan memusatkan pikiran pada suatu objek dengan mengesampingkan hal – hal lain yang tidak memiliki kaitan. Dalam konteks belajar, konsentrasi diartikan sebagai pemusatan perhatian secara penuh terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari, dengan mengabaikan berbagai gangguan atau hal lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut, Riinawati, (2019) Konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian selama proses perubahan perilaku, yang tercermin melalui penguasaan, penerapan, serta penilaian terhadap sikap, nilai, pengetahuan, dan keterampilan dasar dalam berbagai bidang studi. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai. Keberhasilan pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa.

Menurut Filananoka & Syah, (2020), Konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan pikiran dan perhatian pada informasi yang diterima selama proses belajar berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran, konsentrasi memiliki peran yang sangat penting karena tanpa adanya fokus, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, jika siswa mampu menjaga konsentrasinya dengan baik, maka proses penerimaan dan pemahaman materi akan berjalan lebih efektif. Selain itu, konsentrasi merupakan syarat mutlak dalam proses belajar. Seseorang tidak akan mampu mempelajari atau menguasai sesuatu tanpa adanya kemampuan untuk memusatkan perhatian pada hal yang dipelajari.

Menurut, Cahyani & Friyatmi, (2025), Konsentrasi menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki kemampuan konsentrasi yang baik akan lebih mudah memahami dan menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Namun, ketika siswa mengalami gangguan konsentrasi, misalnya akibat kecanduan game online, fokus belajar mereka akan menurun sehingga berdampak pada penurunan prestasi akademik di sekolah.

Istilah pembelajaran mulai dikenal luas di kalangan Masyarakat terutama Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional, yang memberikan definisi dan landasan hukum mengenai pembelajaran. Secara pedagogis, pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan

terjadinya interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mengembangkan potensi individu secara optimal.

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwasannya, Konsentrasi belajar dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian dan pikiran sepenuhnya pada kegiatan belajar dengan mengabaikan hal – hal lain yang tidak relevan. konsentrasi belajar merupakan kemampuan penting dalam belajar untuk mencapai pemahaman yang optimal, konsentrasi tidak hanya berperan dalam menerima informasi, tetapi juga dalam mengolah dan mengingatnya. Karena itu, keberhasilan belajar seseorang sangat bergantung pada sejauh mana ia mampu menjaga fokus dan menghindari gangguan selama proses belajar berlangsung.

2.1.2 Faktor Faktor Konsentrasi Belajar

Menurut Syafi dkk, (2023) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar siswa sebagai berikut ;

- a. Faktor internal dari siswa;
 1. Kecanduan game online dapat membuat siswa sulit memusatkan perhatian pada pelajaran karena pikirannya cenderung terfokus pada permainan.
 2. Kelelahan fisik atau mental akibat bermain game online dalam waktu lama dapat menurunkan kemampuan konsentrasi saat belajar.
 3. Rendahnya minat belajar membuat siswa lebih memiliki aktivitas yang dianggap menyenangkan, seperti bermain game, dibandingkan belajar.

4. Masalah emosiaonal dan *stress* juga berpengaruh, karena penggunaan game secara berlebihan sebagai pelaris justru dapat menurunkan kesiapan belajar.
- b. Faktor eksternal (lingkungan)
1. Pengaruh lingkungan sosial, seperti teman sebaya yang gemar bermain game, dapat mendorong siswa untuk lebih sering bermain dan membicarakan game dari pada fokus belajar.
 2. Kemudahan akses terhadap perangkat dan jaringan internet menjadikan siswa dapat bermain game kapan pun tanpa Batasan waktu.
 3. Kurangnya pengawasan dari guru dan orang tua menyebabkan tidak adanya pembatasan waktu bermain, sehingga menggagu jadwal dan kegiatan.
- c. Faktor positif dari game (apabila dilakukan secara terkontrol)
1. Dapat meningkatkan kemampuan fokus terhadap tugas tertentu karena beberapa jenis permainan menuntut Tingkat konsentrasi tinggi.
 2. Melatih kerja sama dan strategi, yang secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis.
 3. Meningkatkan kecepatan berpikir dan refleks mental, yang dapat membantu proses belajar bila dilakukan secara seimbang.
 4. Membantu meredakan stress sementara, sehingga setelah bermaian sebentar siswa dapat belajar dengan pikiran yang lebih rileks.

Sedangkan menurut Pasaremi, dalam buku Pratiwi dkk, (2019) Konsentrasi belajar dapat memicu oleh 2 faktor yaitu sebagai berikut;

a. Faktor Eksternal

1. Lingkungan belajar, seperti suasana kelas atau rumah yang tenang, bebas gangguan suara, dan tertata dengan baik dapat meningkatkan fokus belajar.
2. Kondisi fisik lingkungan, termasuk udara, suhu ruangan, dan pencahayaan, yang berpengaruh terhadap kenyamanan saat belajar.
3. Fasilitas penunjang belajar, seperti ketersediaan meja, kursi, penerangan, serta alat belajar lain yang memadai, turut membantu siswa dalam memusatkan perhatian pada kegiatan belajar.

b. Faktor Internal

1. Faktor jasmani, seperti kesehatan tubuh, kebugaran, dan kondisi fisik secara umum. Siswa yang kelelahan atau tidak sehat akan lebih mudah kehilangan fokus saat belajar.
2. Faktor rohani atau psikologis, mencakup keadaan emosi, motivasi, minat, dan kestabilan mental siswa. Semangat dan suasana hati yang baik akan membantu siswa memusatkan perhatian pada pelajaran.

Menurut Cahyani & Friyatmi (2025) konsentrasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatian selama proses belajar yaitu sebagai berikut;

1. Keterlibatan dalam belajar

Siswa yang kecanduan *game online* biasanya kurang terlibat dalam kegiatan belajar karena perhatian mereka lebih tertuju pada permainan dibandingkan pada pelajaran.

2. Aspek emosional

Kecanduan *game online* dapat memengaruhi kestabilan emosi siswa, seperti mudah marah, cemas, atau gelisah, sehingga sulit memusatkan perhatian saat belajar.

3. Aspek kognitif

Kebiasaan bermain *game* berlebihan dapat mengganggu kemampuan berpikir dan mengingat, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran dengan baik.

4. Motivasi belajar

Ketergantungan pada *game* membuat siswa kehilangan semangat dan dorongan untuk belajar karena lebih tertarik pada aktivitas bermain.

5. Keberhasilan akademik

Rendahnya konsentrasi dan motivasi belajar berdampak langsung pada prestasi akademik yang menurun, bahkan bisa menghambat penyelesaian studi.

6. Gangguan fokus saat belajar

Pikiran siswa yang sering teralih oleh *game* membuat mereka sulit berkonsentrasi pada pelajaran, sehingga materi yang disampaikan tidak terserap secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap konsentrasi belajar siswa. Kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat menurunkan keterlibatan dalam belajar, mengganggu kestabilan emosi, melemahkan kemampuan kognitif, serta menurunkan motivasi dan prestasi akademik.

2.1.3 Aspek – Aspek Konsentrasi Belajar

Menurut, Amalia dkk, (2022) Konsentrasi belajar dapat dilihat dari tiga aspek yaitu;

1. Kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi pembelajaran. Konsentrasi belajar yang baik pada aspek ini tercermin dari kesiapan siswa dalam menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta kemampuan berpikir secara logis dan sistematis.

2. Afektif

Aspek afektif berhubungan dengan sikap, minat, dan keterlibatan emosional siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang menunjukkan minat terhadap pelajaran, mampu memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru, serta tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung dapat dikatakan memiliki konsentrasi belajar yang baik dari sisi afektif. Aspek ini menekankan pentingnya sikap positif dan ketertarikan siswa dalam menunjang keberhasilan belajar.

3. Psikomotorik

Aspek psikomotorik berkaitan dengan perilaku dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Konsentrasi belajar dapat diamati melalui keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.

Sedangkan menurut, Nuramaliana (2019) konsentrasi belajar dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu sebagai berikut;

1. Pemusatan pikiran

Pemusatan pikiran merupakan kemampuan siswa untuk mengarahkan perhatian secara penuh untuk mengarahkan perhatian secara penuh pada kegiatan belajar yang sedang dilakukan. Siswa yang memiliki pemusatan pikiran yang baik akan lebih fokus saat guru menjelaskan materi, tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, serta mampu mengikuti Pelajaran dengan tenang.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar berkaitan dengan dorongan dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih bersemangat, aktif, dan menunjukkan minat terhadap materi pembelajaran.

3. Kesiapan belajar

Kesiapan belajar menunjukkan kondisi siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Kesiapan ini meliputi keadaan tubuh yang sehat, pikiran yang siap menerima materi, serta perlengkapan belajar yang sudah dipersiapkan.

4. Perasaan tertekan

Perasaan tertekan berhubungan dengan kondisi emosional siswa selama proses belajar. Tekanan seperti cemas, takut, atau tertekan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Apabila siswa merasa tidak nyaman atau tertekan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan konsentrasi belajar merupakan kemampuan penting yang berperan dalam menunjang keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai aspek yang saling berkaitan, meliputi kemampuan berpikir dalam memahami materi, sikap dan keterlibatan emosional, serta perilaku dan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, pemusatan perhatian, motivasi belajar, kesiapan fisik dan mental, serta kondisi emosional yang stabil turut menentukan kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus selama pembelajaran berlangsung. Dengan memahami berbagai aspek tersebut, upaya peningkatan konsentrasi belajar siswa dapat dilakukan secara lebih efektif dan terarah.

2.1.4 Ciri – Ciri Konsentrasi Belajar

Menurut Riinawati (2021) ciri ciri seseorang yang tidak konsentrasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Mudah merasa bosan terhadap aktivitas belajar

Siswa yang mengalami kesulitan berkonsentrasi cenderung menunjukkan rasa jenuh yang cepat terhadap kegiatan pembelajaran. Kondisi ini ditandai dengan menurunnya minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti materi yang disampaikan, sehingga perhatian tidak dapat dipertahankan dalam waktu yang lama.

2. Sering berpindah tempat atau tidak tenang saat belajar

Kurangnya konsentrasi belajar dapat terlihat dari perilaku siswa yang tidak mampu bertahan pada satu posisi atau aktivitas tertentu. Siswa sering berpindah tempat duduk atau menunjukkan gerakan berlebihan yang mengindikasikan ketidakmampuan memusatkan perhatian pada kegiatan belajar. Perilaku psikomotorik

3. Tidak memperhatikan ketika diajak berbicara

Siswa dengan konsentrasi belajar rendah sering kali tidak memberikan respons yang tepat ketika diajak berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian siswa tidak tertuju pada lawan bicara, baik guru maupun teman, sehingga informasi yang disampaikan tidak diterima secara optimal.

4. Mengalihkan topik pembicaraan

Perilaku mengubah atau mengarahkan pembicaraan ke topik lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran mencerminkan ketidakfokusan siswa terhadap proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya gangguan dalam mempertahankan perhatian pada materi yang sedang dibahas.

5. Sering mengobrol dan mengganggu teman selama pembelajaran.

Siswa yang tidak berkonsentrasi cenderung lebih banyak melakukan interaksi sosial yang tidak relevan dengan kegiatan belajar, seperti mengobrol atau mengganggu teman di sekitarnya. Perilaku ini tidak hanya menghambat konsentrasi diri sendiri, tetapi juga berdampak pada terganggunya konsentrasi siswa lain.

Berdasarkan ciri – ciri yang di uraikan diatas, dapat disimpulkan Siswa yang tidak memiliki konsentrasi belajar yang baik cenderung menunjukkan

perilaku kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tercermin dari munculnya rasa bosan yang cepat, ketidakmampuan untuk mempertahankan perhatian dalam waktu yang lama, serta kecenderungan melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti sering berpindah tempat, mengalihkan pembicaraan, dan mengobrol dengan teman. Selain itu, kurangnya respons ketika diajak berkomunikasi juga menunjukkan bahwa perhatian siswa tidak sepenuhnya tertuju pada kegiatan belajar. Perilaku-perilaku tersebut dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran dan berdampak pada menurunnya kualitas hasil belajar siswa.

2.2 Pengertian Kecanduan *Game Online*

Menurut, Wardani (2024) Kecanduan adalah kondisi psikologis yang ditandai oleh dorongan yang sangat kuat terhadap suatu aktivitas atau objek tertentu, sehingga individu terdorong untuk terus melakukan atau mencarinya. Bentuk kecanduan dapat muncul dalam berbagai aspek kehidupan, seperti penggunaan internet, menonton televisi, berbelanja, konsumsi makanan, aktivitas seksual, penggunaan zat adiktif, olahraga, maupun pekerjaan. Seseorang dikategorikan mengalami kecanduan apabila ia mengalami kesulitan dalam mengendalikan dorongan tersebut, yang pada akhirnya menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi fisik maupun psikologis individu.

Sementara itu, Susanti (2024). menjelaskan bahwa Kecanduan bermain *game online* adalah kondisi perilaku yang ditandai dengan aktivitas bermain game yang dilakukan secara berulang, berlebihan, dan bersifat kompulsif dengan durasi lebih dari 3 jam per hari atau 35 jam per minggu. Perilaku ini menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri, ditandai

dengan pikiran yang terus-menerus terfokus pada permainan serta ketidakmampuan membatasi aktivitas tersebut. Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun psikologis-emosional.

Sedangkan menurut Ani'mah dkk, (2024) Kecanduan game online merupakan perilaku bermain game online secara berlebihan, di mana individu cenderung terus-menerus terlibat dalam aktivitas bermain dan mengalami kesulitan untuk mengendalikan atau menghentikannya. Kondisi ini dapat memberikan dampak negatif bagi remaja yang mengalaminya.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game merupakan kondisi psikologis dan perilaku yang ditandai oleh aktivitas bermain game yang dilakukan secara berulang, berlebihan, dan bersifat kompulsif, disertai dengan kesulitan dalam mengendalikan dorongan untuk bermain. Individu yang mengalami kecanduan cenderung memiliki pikiran yang terus-menerus terfokus pada permainan serta ketidakmampuan untuk membatasi durasi bermain, yang umumnya melebihi batas waktu normal. Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap aspek fisik maupun psikologis, terutama pada kelompok remaja.

2.2.1 Faktor – faktor Kecanduan Game Online

Menurut Lutfiwati (2018) faktor – faktor kecanduan game online terdapat 3 yaitu sebagai berikut:

1. Kehidupan sosial yang kurang baik

Individu yang memiliki hubungan sosial kurang harmonis atau mengalami kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya cenderung mencari alternatif interaksi melalui game online. Game online menjadi sarana untuk mendapatkan rasa kebersamaan, diterima, dan menjalin relasi sosial secara virtual.

2. Penghargaan diri yang rendah

Rendahnya kepercayaan diri dan perasaan kurang berharga dapat mendorong seseorang untuk bermain game online. Melalui permainan, individu dapat merasakan keberhasilan, pengakuan, serta pencapaian tertentu yang mampu meningkatkan rasa percaya diri sementara.

3. Tenggelam dalam permainan

Faktor ini ditandai dengan keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas bermain game online. Individu menjadi sulit mengendalikan durasi bermain, sehingga perhatian dan waktu lebih banyak tercurah pada permainan dibandingkan dengan aktivitas penting lainnya, seperti belajar atau berinteraksi secara langsung. Faktor Eksternal

Menurut Fajar dkk, (2024), faktor – faktor yang dapat memicu terjadinya kecanduan game online pada individu antara lain sebagai berikut:

1. Faktor lingkungan

Lingkungan sekitar, seperti teman sebaya atau lingkungan pergaulan, dapat memberikan pengaruh yang kuat terhadap kebiasaan bermain game online. Ajakan atau kebiasaan bermain dari lingkungan tersebut mendorong siswa untuk ikut terlibat secara terus-menerus dalam aktivitas bermain game online.

2. Faktor Individu

Dorongan dari dalam diri individu, seperti keinginan pribadi untuk bermain game online dan ketertarikan yang tinggi terhadap permainan, menjadi salah satu penyebab utama kecanduan. Individu merasa mendapatkan kesenangan dan kepuasan saat bermain sehingga sulit untuk membatasi diri.

3. Kurangnya perhatian orang tua

Minimnya perhatian, pengawasan, dan pendampingan dari orang tua dapat membuat siswa mencari aktivitas pengganti untuk mengisi waktu luangnya. Dalam kondisi tersebut, game online sering dipilih sebagai sarana pelarian, yang apabila dilakukan secara berlebihan dapat berkembang menjadi kecanduan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas Kecanduan game online dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal meliputi rendahnya kualitas kehidupan sosial, rendahnya penghargaan diri, serta keterlibatan berlebihan dalam permainan yang menyebabkan individu sulit mengendalikan durasi bermain. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh lingkungan pergaulan, dorongan pribadi untuk bermain, serta kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua. Interaksi antara kondisi psikologis individu dan lingkungan sosial tersebut mendorong individu menjadikan game online sebagai sarana pelarian dan pemenuhan kebutuhan, sehingga berpotensi berkembang menjadi kecanduan.

2.2.2. Aspek – Aspek Kecanduan Game Online

Habibi dkk, (2021) menjelaskan terdapat empat aspek kecanduan game online yaitu sebagai berikut:

1. Aspek Akademik

Kecanduan game online dapat menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, berkurangnya waktu belajar, serta menurunnya prestasi akademik karena perhatian siswa lebih terfokus pada aktivitas bermain game. Gejala Putus.

2. Aspek Psikologis

Individu yang mengalami kecanduan game online berpotensi mengalami gangguan emosional, seperti mudah marah, cemas, stres, dan kesulitan mengendalikan emosi ketika tidak dapat bermain game.

3. Aspek hubungan sosial

Keterlibatan berlebihan dalam game online dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung. Individu cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, sehingga hubungan dengan keluarga, teman, maupun lingkungan sekitar menjadi terganggu.

4. Aspek Kesehatan

Kebiasaan bermain game online dalam waktu yang lama dapat berdampak pada kondisi fisik, seperti kelelahan, gangguan pola tidur, sakit kepala, serta menurunnya kebugaran tubuh akibat kurangnya aktivitas fisik.

5. Aspek Keuangan

Kecanduan game online juga dapat memengaruhi kondisi keuangan, terutama ketika individu mengeluarkan biaya berlebihan untuk pembelian kuota internet, item dalam game, atau fasilitas pendukung permainan lainnya.

Menurut Chen and Chang (2008), terdapat empat aspek kecanduan game online, yaitu:

1. *Compulsion* (dorongan kompulsif)

Compulsion adalah dorongan yang sangat kuat dari dalam diri seseorang untuk terus bermain game online. Individu merasa terdorong atau tertekan untuk bermain secara berulang-ulang dan sulit menghentikannya meskipun sudah berniat berhenti.

2. *Withdrawal* (penarikan diri)

Withdrawal merupakan kondisi ketika seseorang merasa tidak mampu menjauh dari game online. Individu yang mengalami kecanduan akan merasa tidak nyaman, gelisah, atau sulit mengendalikan diri ketika tidak bermain game, sehingga cenderung terus kembali bermain.

3. *Tolerance* (toleransi)

Tolerance dalam konteks ini berarti adanya peningkatan kebutuhan waktu bermain untuk mendapatkan kepuasan yang sama. Seseorang akan menghabiskan waktu yang semakin lama untuk bermain game online karena merasa belum puas jika bermain dalam waktu singkat.

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

Aspek ini berkaitan dengan munculnya gangguan dalam hubungan dengan orang lain serta masalah kesehatan akibat bermain game secara berlebihan. Individu cenderung mengabaikan interaksi sosial, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, serta tidak memperhatikan kondisi fisik seperti kurang tidur, pola makan tidak teratur, dan kurang menjaga kebersihan diri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan kecanduan *game online* dapat dipahami sebagai kondisi yang memengaruhi berbagai bidang kehidupan

individu, seperti akademik, psikologis, sosial, kesehatan, dan keuangan. Dampaknya terlihat dari menurunnya konsentrasi dan prestasi belajar, munculnya gangguan emosi, berkurangnya interaksi sosial, terganggunya kondisi fisik, serta pengeluaran yang berlebihan untuk kebutuhan game. kecanduan ini ditandai dengan dorongan kuat untuk terus bermain (*compulsion*), rasa tidak nyaman saat tidak bermain (*withdrawal*), kebutuhan waktu bermain yang semakin meningkat (*tolerance*), serta munculnya masalah sosial dan kesehatan. Secara umum, kecanduan game online merupakan bentuk ketergantungan yang membawa dampak negatif bagi kehidupan individu.

2.3 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam memusatkan perhatian sepenuhnya pada kegiatan belajar, baik terhadap isi materi maupun proses pemahamannya Susanti dkk, (2024)

Konsentrasi belajar ini dipengaruhi salah satu faktor yaitu kecanduan game online dimana kecanduan game online adalah kondisi Ketika siswa terlalu sering dan terlalu lama bermain game hingga sulit mengontrol waktu bermainnya. perilaku ini berdampak pada terganggunya perhatian dan fokus siswa dalam kegiatan belajar, sehingga konsentrasi belajar cenderung menurun karena pikiran lebih terpusat pada permainan di bandingkan materi pembelajaran. Muflid kk, (2023).

Sejalan dengan itu pengertian di atas terdapat penelitian terdahulu mengatakan bahwasannya ada hubungan antara kecanduan game online dengan konsentrasi belajar pada siswa SMP. Menurut samsudin (2025), ditemukan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan negatif yang signifikan

dengan konsentrasi belajar siswa. Hasil analisis menggunakan uji korelasi Pearson menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,2$ dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi durasi bermain game online, maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan negatif yang bermakna antara intensitas bermain game online dan kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian saat proses pembelajaran berlangsung.

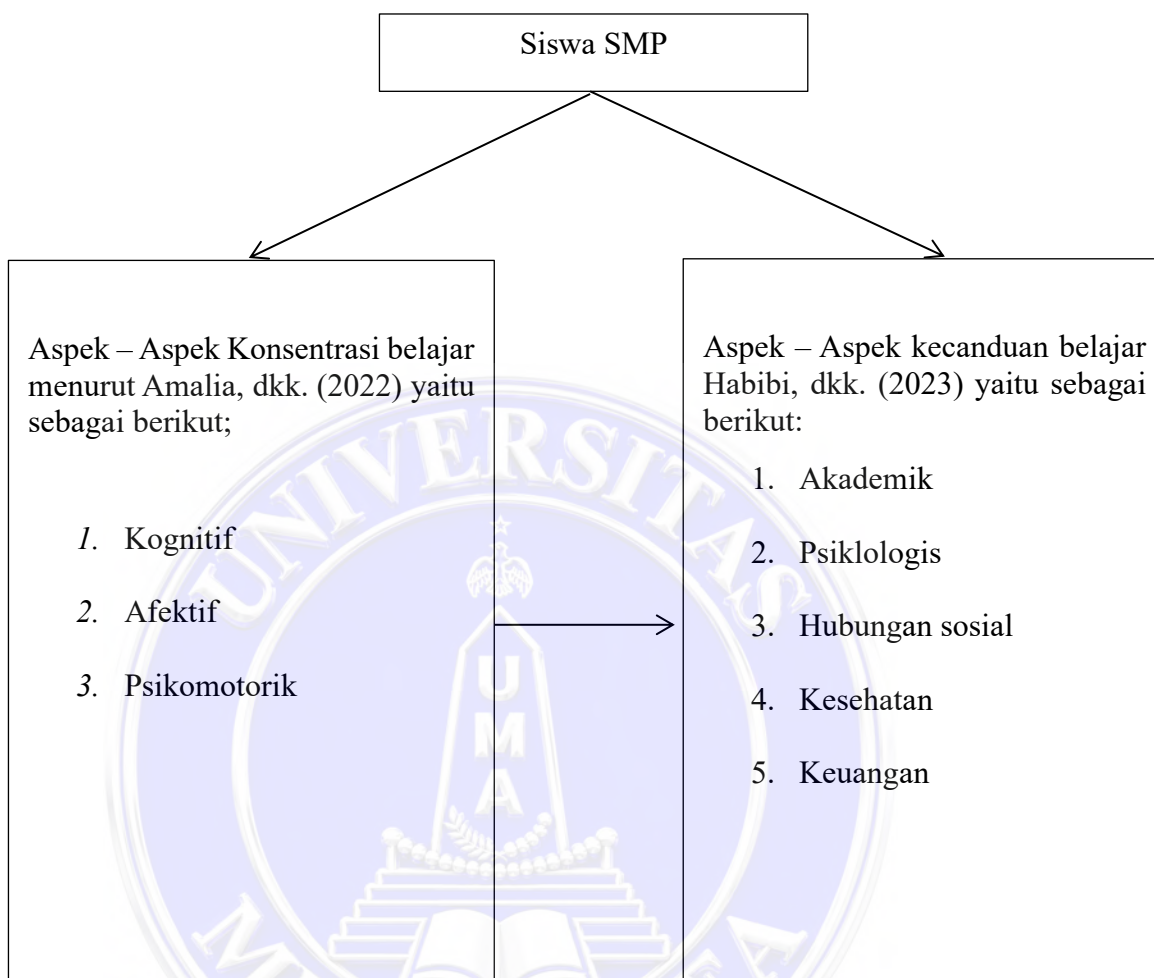
Sementara itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syafi dkk, (2023) diketahui bahwa aktivitas bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dengan konsentrasi belajar siswa. Siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui perilaku siswa yang kurang fokus di kelas, sering membicarakan game online, serta tidak sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru. Ketertarikan yang berlebihan terhadap game online menyebabkan perhatian siswa lebih terarah pada permainan dibandingkan kegiatan belajar, sehingga berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar. Hasil analisis data menggunakan uji korelasi Product Moment menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,455 dengan tingkat signifikansi 0,001 ($< 0,05$), yang menandakan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara game online dan konsentrasi belajar siswa. Dengan demikian, game online dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi tingkat konsentrasi belajar siswa.

Sedangkan, Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wutama dkk, (2023) menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan

konsentrasi belajar siswa. Siswa yang mengalami kecanduan game online cenderung mengalami penurunan kemampuan dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang mampu mengendalikan perilaku bermain game online menunjukkan konsentrasi belajar yang lebih baik. Temuan ini menegaskan bahwa kecanduan game online berperan dalam mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa untuk memusatkan perhatian penuh pada materi dan proses pembelajaran. Namun, konsentrasi belajar ini dapat terganggu oleh faktor eksternal, salah satunya adalah kecanduan game online. Intensitas bermain game online yang berlebihan menyebabkan siswa kesulitan mengendalikan waktu, sehingga perhatian lebih banyak tercurah pada permainan dibandingkan kegiatan belajar. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan konsentrasi belajar siswa. Hasil analisis korelasi memperlihatkan bahwa semakin tinggi durasi bermain game online, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar. Siswa yang kecanduan game online cenderung kurang fokus di kelas, sering membicarakan game, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Sebaliknya, siswa yang mampu mengendalikan perilaku bermain game online menunjukkan konsentrasi belajar yang lebih baik.

2.4 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Penelitian dimulai dari Oktober hingga Februari 2025 di sekolah SMP

Swasta Yayasan Perguruan Rakyat SeiGlugur, Kabupaten Deli Serdang

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2025			2026		
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Penyusunan Proposal						
2	Seminar Proposal						
3	Penelitian						
4	Seminar Hasil						
5	Sidang Meja Hijau						

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu Oktober 2025 hingga Maret 2026. Pada bulan Oktober 2025, peneliti mulai menyusun proposal penelitian yang diawali dengan kegiatan identifikasi fenomena di lapangan, penentuan judul penelitian, serta pengumpulan dan penelaahan sumber-sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian yang berjudul Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar pada Siswa SMP.

Selanjutnya, pada bulan November 2025, peneliti melaksanakan kegiatan seminar proposal sebagai tahapan awal untuk memperoleh masukan dan persetujuan terhadap rancangan penelitian. Pada bulan Desember 2025, peneliti melakukan revisi proposal berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh saat seminar proposal. Pada periode yang sama, peneliti juga menyusun dan mempersiapkan alat ukur penelitian, serta melaksanakan pengambilan data penelitian dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa di SMP Yayasan Swasta Rakyat Sei Glugur.

Pada bulan Januari 2026, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari kuesioner penelitian. Setelah proses pengolahan data selesai, pada tanggal 28 Januari 2026, peneliti mengajukan berkas seminar hasil sebagai tahapan lanjutan dalam proses penyelesaian penelitian. Selanjutnya, penelitian ini direncanakan berlanjut pada tahap seminar hasil dan sidang meja hijau sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat peneliti melakukan penelitian di sekolah SMP Swasta Yayasan Perguruan Rakyat Sei Glugur, Kabupaten Deli Serdang yaitu untuk mengetahui hubungan minat belajar dengan konsentrasi belajar padaq siswa SMP Yayasan Perguruan Rakyat Sei Glugur yang beralamat di Jl. Tanjung Anom – Lau Bakeri, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

3.2 Bahan dan Alat

3.2.1 Bahan

Dalam penelitian ini digunakan dua instrument utama, yaitu skala konsentrasi belajar dengan kecanduan game online pada siswa SMP. Skala di cetak menggunakan kertas HVS A4 dan disebarakan dalam bentuk angket. Penelitian ini menggunakan metode skala, yaitu suatu acuan dalam penelitian kuantitatif yang berfungsi menentukan panjang atau pendeknya interval pada alat ukur, sehingga mampu menghasilkan data yang bersifat kuantitatif (Azwar 2017).

Penggunaan data numerik sejalan dengan pendekatan metodologi kuantitatif yang berfokus pada pengukuran empiris serta analisis statistik (Karimuddin dkk, 2022). Instrumen penelitian berupa skala kecanduan dan skala konsentrasi belajar menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban, yang mencakup pernyataan positif maupun negatif. Menurut (Karimuddin dkk, 2022), skala *Likert* berfungsi sebagai alat untuk mengukur sikap dan persepsi melalui indikator yang dinilai secara interval, sehingga mampu menghasilkan data kuantitatif yang sah untuk keperluan analisis statistik.

3.2.2 Alat

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat lunak Microsoft Windows 10 sebagai sistem operasi, serta program aplikasi *Statistical Program for Social Science (SPSS) versi 25 for windows* yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang akurat.

3.3 Metodologi Penelitian

3.3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Menurut Azwar, (2017). metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang analisisnya didasarkan pada data berupa angka-angka yang diperoleh melalui prosedur pengukuran, kemudian diolah menggunakan teknik analisis statistik. Dalam penelitian kuantitatif, setiap variabel yang terlibat harus didefinisikan secara jelas dan dapat diukur. Adapun hubungan antarvariabel dinyatakan dalam bentuk korelasional atau struktural yang selanjutnya diuji secara empiris. Menurut Azwar, (2017) penelitian korelasional dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perubahan pada suatu variabel memiliki keterkaitan dengan perubahan pada satu atau lebih variabel lainnya, yang diukur melalui nilai koefisien korelasi. Melalui penelitian jenis ini, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai tingkat hubungan antarvariabel, namun tidak untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh dari satu variabel terhadap variabel lainnya.

3.3.2 Metode Uji Coba Alat Ukur

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur aspek yang hendak diteliti secara tepat dan sah. Dengan kata lain, validitas menunjukkan tingkat ketepatan alat ukur dalam menjalankan fungsinya. Instrumen dikatakan valid apabila benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Misalnya, alat ukur berat badan yang valid adalah timbangan yang mampu menunjukkan berat secara akurat (Azwar 2017).

Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program (*SPSS*) versi 25 for windows untuk mengetahui hubungan antara skor tiap butir pernyataan dengan skor total instrumen. Item dinyatakan valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

2. Uji Reabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan hasil pengukuran yang konsisten, meskipun digunakan pada waktu dan kondisi yang berbeda. Reliabilitas menunjukkan tingkat suatu alat ukur dalam memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya. Dengan kata lain, semakin konsisten hasil yang diperoleh dari alat ukur tersebut, maka semakin tinggi tingkat reliabilitasnya.

Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap kuesioner skala likert yang mengukur kecanduan game online dengan aspek (kognitif, Afektif, Psikomotorik). Pengujian reliabilitas menggunakan Teknik *Cronbach's Alpha* melalui aplikasi SPSS versi 25.

3.3.3 Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah hasil pengumpulan data yang diperoleh melalui angket, sehingga dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Analisis dilakukan dengan pendekatan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan bantuan program (*SPSS*) Menurut Mukhid, (2021). Analisis data meliputi pengurutan dan penyederhanaan data sehingga data tersebut dapat dihubungkan langsung pada masalah penelitian. Teknik analisis yang

digunakan adalah analisis *korelasi product moment* dengan bantuan program *SPSS versi 25 for windows* untuk menguji hubungan antara variabel minat belajar dan konsentrasi belajar siswa SMP yang gemar bermain game. Sebelum analisis korelasi dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik, meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis, dan uji korelasi untuk memastikan data memenuhi syarat analisis statistik parametrik. maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model model penelitian yang diajukan. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka model regresi dianggap tidak valid dengan jumlah sampel yang ada.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

3. Korelasi

Uji korelasi yang digunakan Adalah uji *korelasi pearson's product moment*. Kolerasi product moment (pearson) Adalah Teknik yang paling umum digunakan untuk mengukur hubungan linier antara dua variable. Teknik analisis *korelasi pearson's product moment* Teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan rasio dengan

pernyataan anatar lain; (a) data berdistribusi normal, (b) data yang dihubungkan melalui pola linear, (3) dan data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama sesuai dengan subjek yang sama.

3.3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Azwar (2017), variabel penelitian merupakan aspek yang dapat diukur atau diamati dan menunjukkan adanya perubahan atau perbedaan pada bagian tertentu. Sebelum menguji hipotesis dalam penelitian ini, perlu terlebih dahulu dilakukan identifikasi terhadap variabel-variabel yang menjadi fokus utama. Adapun variabel yang diteliti dalam penelitian ini meliputi:

a. Variabel Bebas (Independent Variable / X)

Variabel Independent dalam penelitian ini Adalah Kecanduan Game Online

b. Variabel Terikat (Dependent Variable / Y)

Variabel dependent dalam penelitian ini Adalah Konsentrasi Belajar .

3.3.5 Definisi Oprasional

Konsentrasi belajar adalah kemampuan penting dalam belajar untuk mencapai pemahaman yang optimal, konsentarasasi tidak hanya berperan dalam menerima informasi, tetapi juga dalam mengolah dan mengingatnya.

Kecanduan bermain *game online* adalah pola perilaku bermain game yang dilakukan secara terus-menerus dan sulit dikendalikan, dengan intensitas penggunaan yang berlebihan, yaitu lebih dari 3 jam per hari atau melebihi 35 jam dalam satu minggu.

3.3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan sesuai dengan fokus permasalahan yang dikaji. Jailani (2023) Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode yang saling melengkapi agar hasil yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala *Likert*.

Skala likert menurut Karimuddin dkk (2022) Adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi. skala disusun dalam bentuk pernyataan tertutup yang menggambarkan indikator dari dua variabel penelitian, yaitu kecanduan game online dan konsentrasi belajar. Responden diminta memberikan jawaban sesuai dengan tingkat persetujuan mereka terhadap setiap pernyataan dengan lima pilihan jawaban, yaitu: nilai item (*favorabel*) Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Dan nilai (*Unfavorabel*) Sangat Setuju (SS) diberi skor 1, Setuju (S) diberi skor 2, Tidak Setuju (TS) diberi skor 4, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 4. Aspek yang digunakan Adalah kognitif, Afeksif, dan Psikomotorik.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Populasi tersebut terdiri dari 178 siswa–siswi jenjang SMP yang

mencakup keseluruhan siswa kelas VII, VIII, dan IX. Seluruh siswa dalam jumlah tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan variabel penelitian, yaitu menunjukkan kecanduan *game online* serta tingkat konsentrasi belajar tertentu.

Populasi ini dipilih karena siswa pada jenjang SMP berada pada tahap perkembangan remaja awal, di mana mereka mulai memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas digital, termasuk permainan daring (*game online*). Kondisi tersebut dapat memengaruhi perilaku belajar, baik dari segi minat maupun kemampuan berkonsentrasi. Dengan demikian, populasi penelitian ini menjadi relevan untuk mengungkap hubungan antara minat belajar dan konsentrasi belajar pada siswa yang aktif bermain *game online*.

3.4.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Azwar (2017), sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu, sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, Menurut Azwar (2017) *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Teknik ini dipilih karena tidak semua siswa SMP terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain *game online*, sehingga hanya siswa yang memenuhi kriteria tertentu yang dijadikan responden penelitian berjumlah 74 siswa – siswi SMP swasta Sei Glugur yang di dapat melalui *sreening*. Sampel dipilih karena dianggap dapat memberikan informasi

yang relevan dan mewakili ciri – ciri populasi yang ingin diteliti. (Bawamenewi dkk, 2025) Adapun ciri – ciri sampel dalam penelitian ini meliputi:

- a. Tidak memiliki prioritas
- b. Malas belajar
- c. Mengabaikan lingkungan sekitar
- d. Kehilangan kontrol diri
- e. Kesulitan mengatur waktu
- f. Terlambat datang ke sekolah karena bermain hingga larut malam
- g. Bolos sekolah untuk bermain game
- h. Bermain saat jam pelajaran atau jam istirahat

Berdasarkan proses *screening* yang dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, diperoleh 74 siswa yang memenuhi karakteristik penelitian. Dengan demikian, 74 siswa tersebut ditetapkan sebagai sampel karena dianggap representatif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Persiapan Administrasi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan. Tahap awal dimulai dengan pengurusan surat izin penelitian dari fakultas untuk disampaikan kepada pihak sekolah. Setelah izin diperoleh, peneliti melakukan survei awal ke sekolah serta berkoordinasi dengan kepala sekolah, guru BK, dan wali kelas untuk menjelaskan rencana penelitian yang akan dilakukan.

Pada tahap tersebut, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara awal guna mengidentifikasi fenomena yang muncul di lokasi penelitian. Setelah seluruh persiapan terpenuhi, peneliti melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Pertama dengan mewawancarai siswa-siswi kelas VIII. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan guru BK untuk menggali lebih jauh mengenai fenomena yang telah teridentifikasi pada saat koordinasi awal ketika pengantaran surat izin penelitian.

3.5.2 Persiapan Alat Ukur

Pada tahap persiapan alat ukur, peneliti menggunakan instrumen berupa angket minat belajar dan angket konsentrasi belajar sebagaimana digunakan pada (Amelia dkk, 2024).

a. Skala Konsentrasi Belajar

Dalam variabel Konsentrasi belajar, peneliti menggunakan Aspek – Aspek Konsentrasi belajar menurut Amalia dkk, (2022) yaitu sebagai berikut; Kognitif, Afektif, Psikomotorik.

Tabel 3.2 Blue Print Konsentrasi Belajar

Aspek	Pertanyaan		Total
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kognitif	1, 2, 37, 35, 4, 6, 11, 39	5,8, 43, 42, 14, 38, 40,30	16
Afektif	3,27, 7, 21, 15, 31, 19,17	12, 44, 10, 24, 41, 34, 22, 20	16
Psikomotorik	29, 9, 23, 13, 25, 33	32, 18, 26, 16, 28, 36	12
Total	22	22	44

b. Skala kecanduan *Game Online*

Alat ukur yang digunakan ini untuk mengukur konsentrasi belajar, dalam variable kecanduan game online merujuk pada aspek – aspek Habibi dkk, (2023) yaitu sebagai berikut: Akademik, Psikologis, Hubungan sosial, Kesehatan, Keuangan.

Tabel 3.3 Blue Print Kecanduan *Game Online*

Aspek	Pernyataan		Total
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kesehatan	5, 1, 13	32, 16, 28	6
Psikologi	9, 37, 33, 3, 20, 23, 35	4, 26, 22, 18, 38, 14, 39	14
Akademik	25, 11, 31	34, 8, 2,	6
Sosial	7, 27, 19, 17	6, 10, 24, 30	8
Keuangan	29, 15, 21	12, 40, 36	6
Total	20	20	40

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara awal untuk melihat fenomena yang ada di tempat penelitian. Selanjutnya, peneliti melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Rakyat Sei Glugur dengan memberikan kuesioner berupa skala psikologi dari aspek kecanduan game online dan konsentrasi belajar yang akan di berikan responden penelitian. Selanjutnya, sesudah peneliti mengumpulkan seluruh data yang diperlukan maka setelahnya memindahkan jawaban (respon) yang diberikan subjek kedalam *Microsoft Excel*. Selanjutnya peneliti melanjutkan menganalisis data pada masing masing variable. Hal tersebut dilakukan untuk

mengetahui hubungan kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa di Sekolah menengah Pertama Rakyat Sei Glugur. Setelah data selesai dianalisis selanjutnya membuat pembahasan dan Kesimpulan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dan konsentrasi belajar pada siswa SMP Swasta Rakyat Sei Glugur. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa, dan sebaliknya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar $-0,248$ dengan nilai signifikansi $0,017$ ($p < 0,05$), sehingga hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata empirik konsentrasi belajar sebesar $82,324$ lebih tinggi dibandingkan rata-rata hipotetik sebesar $70,000$. Sementara itu, tingkat kecanduan game online berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata empirik sebesar $85,270$ yang lebih rendah dari rata-rata hipotetik sebesar $90,000$. Hal ini menunjukkan bahwa game online sudah menjadi bagian dari aktivitas siswa, namun belum sepenuhnya berada pada tingkat yang sangat mengganggu proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Siswa dengan tingkat kecanduan yang lebih tinggi cenderung lebih mudah mengalami penurunan konsentrasi, sedangkan siswa dengan tingkat kecanduan yang lebih rendah umumnya memiliki konsentrasi belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan peran siswa, orang tua, dan sekolah

dalam mengontrol penggunaan game online agar tidak mengganggu proses belajar.

5.2. Saran

1. Bagi Sampel Penelitian (Siswa)

Siswa diharapkan mampu meningkatkan kesadaran diri dalam mengatur waktu antara aktivitas belajar dan bermain game online. Pengendalian durasi bermain game online perlu dilakukan agar tidak mengganggu fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang lebih positif dan mendukung perkembangan akademik sehingga konsentrasi belajar dapat terjaga dengan baik.

2. Bagi Orang Tua (Ayah)

Orang tua, khususnya ayah, diharapkan dapat berperan aktif dalam memberikan pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas bermain game online anak. Orang tua perlu menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan gadget serta memberikan arahan mengenai prioritas antara kewajiban belajar dan hiburan. Dukungan, komunikasi yang baik, dan keteladanan dari orang tua diharapkan dapat membantu anak mengontrol perilaku bermain game online secara lebih sehat.

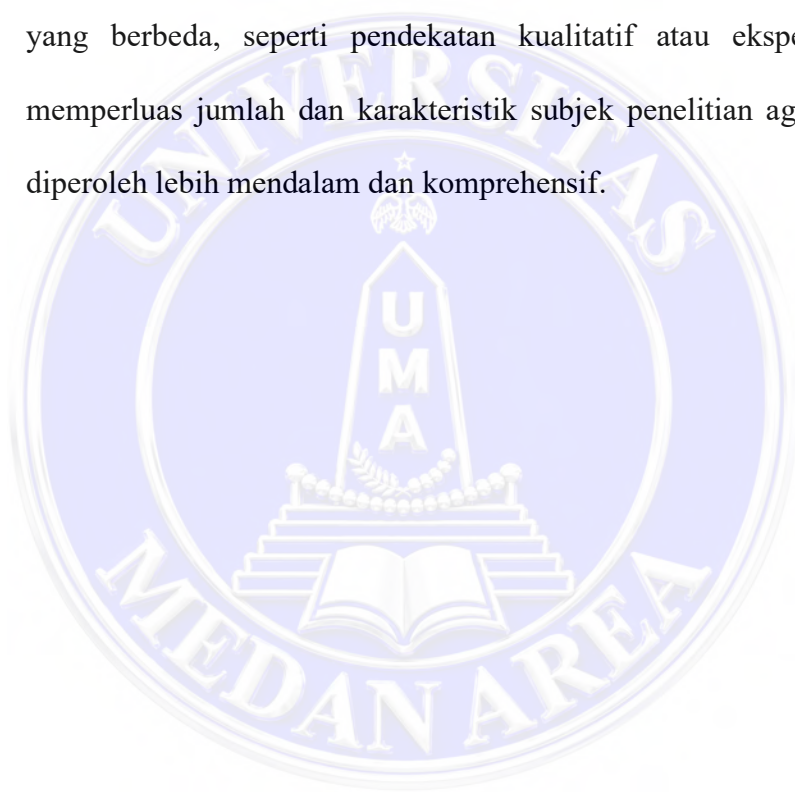
3. Bagi Instansi Penelitian (Sekolah)

Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan peran layanan bimbingan dan konseling dalam memberikan edukasi mengenai dampak kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan program atau kegiatan yang bersifat edukatif dan

pengembangan diri, sehingga siswa memiliki alternatif aktivitas positif yang dapat membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji variabel lain yang dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, metode pembelajaran, atau faktor psikologis lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian yang berbeda, seperti pendekatan kualitatif atau eksperimen, serta memperluas jumlah dan karakteristik subjek penelitian agar hasil yang diperoleh lebih mendalam dan komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Yustina Wardani, and Nasution Nasution. 2024. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Di SMPN 5 Kota Bima." *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 5(2):53–61. doi:10.53299/diksi.v5i2.1138.
- Adila, Amalia, Sucipto Sucipto, and F. Shoufika Hilyana. 2022. "Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(4):1261–68. doi:10.31949/educatio.v8i4.3120.
- Cahya Kharisma, Andhika, Rizki Fitryasari, and Diyan Rahmawati. 2020. "Online Games Addiction and the Decline in Sleep Quality of College Student Gamers in the Online Game Communities in Surabaya, Indonesia." *International Journal of Psychosocial Rehabilitation* 24(7):8987–93.
- Cahyani, Himaldha Dwi, dan Friyatmi Friyatmi. 2025. "Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Melalui Konsentrasi Belajar." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(6):5867–72. doi:10.54371/jiip.v8i6.8113.
- Chen, Chi-Ying, and Shao-Liang Chang. 2008. "An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features." *Asian Journal of Health and Information Sciences* 3(4):38–51.
- Dalam, Abstrak, V. I. I. S. M. P. Negeri, and Kota Jambi. 2024. "1387 Pengaruh Kecanduan." 8(3):1387–94.
- Fajar, Mochammad, Masyhuri Masyhuri, and Yuslenita Muda. 2024. "Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Journal of Education Research* 5(3):3995–4001. doi:10.37985/jer.v5i3.1273.
- Filananoka, Luki, and Ahmad Maujuhan Syah. 2020. "BUSYRO : Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al-Ikhlash Dalegan Panceng Gersik." 01(02):112–19.
- I Gusti Ayu Yohanda Wutama, Gede Eka Puja Dyatmika, and Ni Luh Drajati Ekaningtyas. 2023. "Hubungan Adiksi Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Siswa." *Widya : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(1):27–35. doi:10.63577/wid.v1i1.12.
- Jailani, M. Syahrani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." 1:1–9.
- Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, Ummuul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, dan Ardiawan. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. edited by S. Nanda. Aceh: Yayasan Muhammad Zaini.
- Kasus, Studi. 2019. *Covid -19*.
- Konseling, Jurnal, Andi Matappa, Rifqi Muflih, and Hardi Santosa. 2023.

“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” 7(Irmawati 2016):96–102.

Kuantitatif, Pendekatan. n.d. *Metodologi Penelitian*.

Larasati, Danissa, Nurul Fadilla, Maya Nursyafitri, Elvica Dwi Marcella, Daniel Al-nazri, Institut Syekh, Abdul Halim, and Hasan Binjai. 2025. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di MAS Al-Washliyah 30 Binjai.” 02:1159–67.

Lusiana. 2022. “Jurnal Tujuan Pendidikan Di Indonesia (Sisdiknas) Analisis Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan.” 23(02):1–19.

Lutfiwati, Sri. 2018. “Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi.” *Anfusina: Journal of Psychology* 1(1):1–16.

Al mubarak, Dihya faaizu al dien, and Oedojo Soedirham. 2021. “Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja.” *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat* 12(1):87–99. doi:10.22487/preventif.v12i1.185.

Much Deiniatur, Haiatin Chasanatin, Isti Fatonah, dan Uswatun Hasanah. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Depok: Pusataka Nasional.

Nanang Masrur Habibi, Retno Tri Hariastuti, Rusijono. 2021. “Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja Nanang Masrur Habibi Retno Tri Hariastuti Rusijono Abstrak.” 6(1):1–6. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/13007>.

Nasywa Azka Amelia, Zumna Afifatun Nisa, Miftahul Aulia, Nur Kusuma Astuti, Ayunda Choirun Nisa, Sekar Dwi Ardianti, and Erik Aditia Ismaya. 2024. “Pengaruh Minat Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Di SD 02 Karang Bener.” *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan* 1(2):129–38. doi:10.62282/je.v1i2.129-138.

Nuramaliana, Siti. 2019. “Konsentrasi Belajar Dan Penyesuaian Diri Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Ciawigebang Tahun Ajaran 2016/2017.” *E-Journal Bimbingan Dan Konseling Edisi 9* 208–21.

Nurhuda. 2022. *Landasan Pendidikan*. edited by N. Gazali. Malang.

Pengampu, Dosen, Sri Suwartini, S. Pd, and M. Pd. n.d. “Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar.” 1–14.

Pratama, Ruby Anggara, Efri Widiati, and Hendrawati Hendrawati. 2020. “Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan.” *Journal of Nursing Care* 3(2). doi:10.24198/jnc.v3i2.22850.

Pratiwi indah, Hendrik Herman, Atmadiretdja Genardi, Utama Bakti. 2019a. *Konsentrasi Belajar Siswa Dan Penggunaan Gawai*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian dan Kebudayaan.

Pratiwi indah, Hendrik Herman, Atmadiretdja Genardi, Utama Bakti. 2019b. *Konsentrasi Belajar Siswa Dan Penggunaan Gawai*. Jakarta 10270: Pusat

Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian dan Kebudayaan.

Riinawati, 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. doi:10.31004/edukatif.v3i4.886.

Saifuddin, Azwar. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: (Anggota IKAPI) Pustaka Pelajar.

Saifuddin Azwar. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanti, Sani, Fadlin Pulungan, Muhammad Alwan Rezki, Marlon Pamungkas Purba, Ricky Alan Grey, and Lumban Gaol. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMP IT Swasta Ad Durrah." *Sani Susanti, et. Al* 2(1):57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>.

Syafi, Ni'am, Fathurohim Fathurohim, and Pipit Mulyah. 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa." *Jurnal Asy-Syukriyyah* 24(2):143–51. doi:10.36769/asy.v24i2.348.

Yunas, Anisa Marta, Mori Dianto, and Yasrial Chandra. 2023. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Ampek Nagari Kabupaten Agam." *Journal on Education* 5(4):14122–31. doi:10.31004/joe.v5i4.2433.

LAMPIRAN



Lampiran 1

Sreening awal



Pernyataan Screening Awal

Nama	
Kelas	
Usia	
Jenis Kelamin	

Arahan Pengisian:

Silakan isi data diri dengan lengkap. Kemudian jawab setiap pertanyaan dengan memberi tanda (✓) pada kolom YA atau TIDAK. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai kondisi yang kamu alami.

A. Pertanyaan

1. Apakah Anda sering menunda mengerjakan tugas sekolah karena bermain game?
☐ Ya ☐ Tidak
2. Apakah Anda merasa malas belajar setelah bermain game dalam waktu lama?
☐ Ya ☐ Tidak
3. Apakah Anda sulit berkonsentrasi saat belajar karena memikirkan game?
☐ Ya ☐ Tidak
4. Apakah Anda sering mengabaikan orang di sekitar ketika sedang bermain game?
☐ Ya ☐ Tidak
5. Apakah Anda merasa kesal jika disuruh berhenti bermain game?
☐ Ya ☐ Tidak
6. Apakah Anda kesulitan menghentikan permainan meskipun sudah bermain lama?
☐ Ya ☐ Tidak
7. Apakah Anda merasa kehilangan kontrol terhadap waktu saat bermain game?
☐ Ya ☐ Tidak
8. Apakah Anda sering bermain game lebih lama dari waktu yang direncanakan?
☐ Ya ☐ Tidak
9. Apakah Anda pernah datang terlambat ke sekolah karena bermain game hingga larut malam?
☐ Ya ☐ Tidak
10. Apakah Anda merasa mengantuk di sekolah karena kurang tidur akibat bermain game?
☐ Ya ☐ Tidak
11. Apakah Anda pernah bermain game saat jam pelajaran berlangsung?
☐ Ya ☐ Tidak
12. Apakah Anda lebih sering menggunakan waktu istirahat di sekolah untuk bermain game daripada berinteraksi dengan teman?
☐ Ya ☐ Tidak



Lampiran 2

Identitas Diri

Surat Pernyataan

Ketersediaan Berpartisipasi Sebagai Responden

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Menyatakan bersedia saya untuk mengisi skala penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Psikologi Universitas Medan Area sebagai data penelitian dalam penyusunan skripsi yang dikerjakan oleh peneliti. Keikutsertaan saya sebagai responden dilakukan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026

()

Catatan:

Kerahasiaan biodata responden dijamin oleh peneliti

SKALA PENELITIAN

1. Identitas:

Tuliskan identitas kamu dibawah ini!

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tinggal

☐ Ayah dan Ibu kandung

Bersama:

☐ Ayah kandung

☐ Ibu kandung

☐ Nenek/Paman/Bibi/Saudara/Lainnya

(Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan anda)



Lampiran 3
Skala Kecanduan *Game Online*
Sebelum Uji Coba

Petunjuk Pengisian Skala

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan. Bacalah setiap pertanyaan yang ada sebaik-baiknya sebelum menjawab. Berilah jawaban yang sesuai dengan keadaan kamu dengan memberikan tanda centang atau chek list (✓) pada pilihan jawaban yang tersedia. Terdapat 4 pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru secara sungguh-sungguh	✓			
2.	Perhatian saya cepat terganggu saat pembelajaran di mulai				✓

Skala Kecanduan *Game online*

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya tetap tidur cukup meskipun bermain game.				
2.	Saya sering menunda tugas sekolah karena bermain game.				
3.	Saya mampu mengontrol waktu bermain game.				
4.	Saya mudah marah ketika diganggu saat bermain game.				
5.	Saya tetap berolahraga meskipun bermain game.				
6.	Saya lebih memilih bermain game daripada berkumpul dengan teman.				
7.	Saya tetap berinteraksi dengan teman di sekitar saya.				
8.	Saya sulit berkonsentrasi belajar karena memikirkan game.				
9.	Saya tetap bisa mengontrol emosi saat bermain game.				
10.	Saya jarang berbicara dengan orang lain karena bermain game.				
11.	Saya bisa fokus belajar meskipun suka bermain game.				
12.	Saya sering menghabiskan uang hanya untuk game.				
13.	Saya tetap makan tepat waktu walaupun bermain game.				
14.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game.				
15.	Saya jujur kepada orang tua tentang penggunaan uang.				
16.	Saya sering tidur larut karena bermain game.				
17.	Saya peduli dengan lingkungan sekitar.				
18.	Saya sulit menghentikan permainan game.				
19.	Saya tetap berkomunikasi dengan keluarga di rumah.				
20.	Saya tidak terus-menerus memikirkan game.				
21.	Saya bisa mengatur uang saku dengan baik.				
22.	Saya sering mengucapkan kata-kata kasar saat bermain game.				
23.	Saya tetap merasa tenang meskipun tidak bermain game.				

24.	Saya jarang berbicara dengan keluarga karena bermain game.				
25.	Nilai sekolah saya tetap baik meskipun bermain game.				
26.	Saya menjadi sangat kesal saat kalah bermain game.				
27.	Saya masih aktif berbicara dengan teman dan keluarga.				
28.	Saya sering menunda makan karena asyik bermain game.				
29.	Saya jarang menghabiskan uang untuk game.				
30.	Saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena game.				
31.	Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu.				
32.	Saya malas berolahraga karena terlalu lama bermain game.				
33.	Saya tidak berkata kasar saat bermain game.				
34.	Nilai pelajaran saya menurun karena sering bermain game.				
35.	Suasana hati saya tetap stabil saat bermain game.				
36.	Saya tidak bisa mengontrol pengeluaran untuk game.				
37.	Saya bisa bersikap tenang meskipun kalah dalam game.				
38.	Saya lebih sering memikirkan game daripada belajar.				
39.	Suasana hati saya mudah berubah karena game.				
40.	Saya tidak pernah jujur kepada orang tua tentang penggunaan uang.				



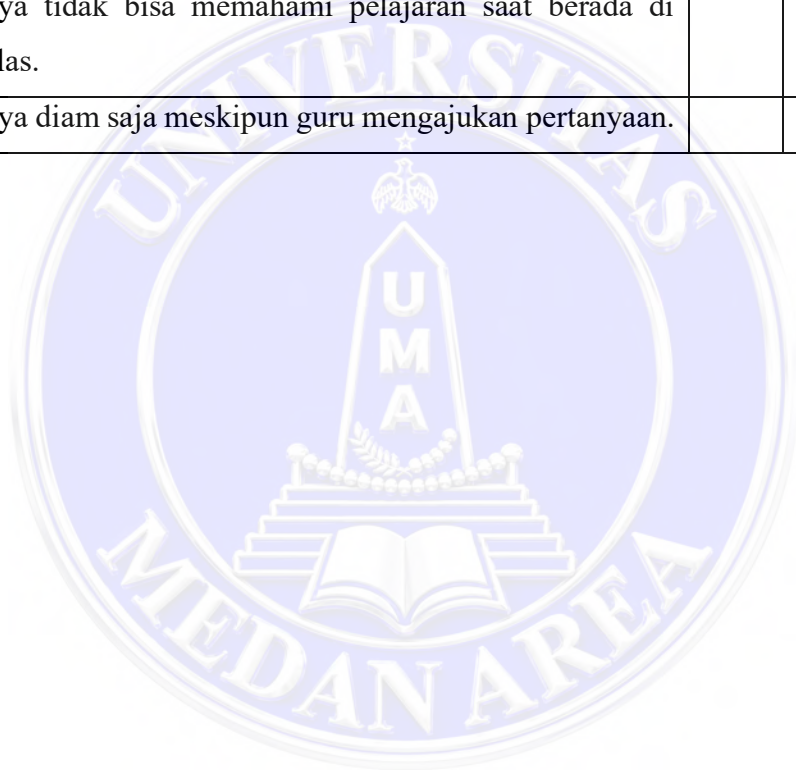
Lampiran 4
Skala Konsentrasi Belajar
Sebelum Uji Coba

Skala Konsentrasi Belajar

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah memahami pelajaran sebelum guru menjelaskan di kelas.				
2.	Saya dapat mengingat kembali materi pelajaran yang telah dijelaskan guru.				
3.	Saya selalu memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung.				
4.	Saya dapat mengerjakan soal dengan mengikuti contoh dari guru.				
5.	Saya masuk kelas tanpa memahami materi terlebih dahulu yang akan dipelajari.				
6.	Saya mampu menjelaskan kembali materi pelajaran dengan bahasa sendiri.				
7.	Saya tetap semangat mengikuti pelajaran sampai selesai.				
8.	Saya sulit mengingat materi yang sudah dijelaskan guru.				
9.	Saya mencatat materi penting saat guru menjelaskan.				
10.	Saya cepat merasa bosan saat belajar di kelas.				
11.	Saya dapat menyimpulkan isi pelajaran yang telah dipelajari di kelas.				
12.	Saya tidak pernah memperhatikan saat guru menjelaskan di kelas.				
13.	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.				
14.	Saya tidak bisa mengerjakan soal meskipun sudah ada contohnya.				
15.	Saya mendengarkan penjelasan guru sampai selesai.				
16.	Saya pasif saat diskusi berlangsung.				
17.	Saya mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami pelajaran.				

18	Saya tidak mencatat materi yang dijelaskan guru.				
19	Saya mengikuti pelajaran tanpa banyak mengeluh.				
20	Saya memilih diam meskipun tidak memahami pelajaran.				
21	Saya tetap fokus meskipun ada gangguan di kelas.				
22	Saya sering mengeluh saat mengikuti pelajaran.				
23	Saya selalu mengikuti instruksi guru selama pembelajaran.				
24	Saya mudah terganggu oleh hal lain saat pelajaran berlangsung.				
25	Saya mengerjakan tugas sesuai dengan arahan guru.				
26	Saya sering tidak mengikuti instruksi guru.				
27	Saya selalu menjawab pertanyaan guru saat pelajaran berlangsung.				
28	Saya mengerjakan tugas tidak sesuai arahan guru.				
29	Saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi di kelas.				
30	Saya selalu diam ketika disuruh menjawab pertanyaan guru di kelas.				
31	Saya tetap fokus mengikuti pelajaran hingga selesai.				
32	Saya lebih memilih diam meskipun punya pendapat.				
33	Saya tidak melakukan kegiatan lain saat pelajaran berlangsung.				
34	Saya kehilangan fokus sebelum pelajaran berakhir.				
35	Saya dapat menjelaskan kembali materi pelajaran yang dijelaskan guru.				
36	Saya sering melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran.				
37	Saya bisa memahami pelajaran yang sudah dipelajari di dalam kelas.				

38	Saya tidak mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.				
39	Saya menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran berlangsung.				
40	Saya tidak memahami kesimpulan dari pelajaran yang diberikan oleh guru.				
41	Saya aktif mengikuti pelajaran tanpa banyak keluhan.				
42	Saya sulit memahami maksud dari materi yang dijelaskan guru.				
43	Saya tidak bisa memahami pelajaran saat berada di kelas.				
44	Saya diam saja meskipun guru mengajukan pertanyaan.				





Lampiran 5
Tabulasi Data Variabel
Uji Coba

A. Butir Data Mentah Uji coba Skala Kecanduan *Game Online*

S	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	
1	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	84
2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	4	1	4	1	2	1	4	2	1	4	4	4	2	73
3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	76	
4	2	3	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	4	2	2	2	4	2	4	2	1	3	1	3	1	2	4	1	87	
5	2	2	1	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	1	4	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	3	1	67	
6	3	4	4	3	2	2	3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	3	1	4	2	4	2	1	3	2	1	4	4	3	3	3	3	1	1	4	2	1	99
7	2	3	1	4	4	2	1	1	1	3	4	3	4	2	4	2	3	1	2	3	3	1	4	2	2	2	2	2	3	1	2	3	1	2	3	2	85	
8	3	2	3	3	4	2	1	3	2	1	4	1	4	1	4	1	3	1	2	1	2	3	2	1	4	2	3	2	2	1	2	2	1	4	4	1	82	
9	2	3	2	4	4	2	1	3	4	1	1	4	1	2	4	2	1	2	1	3	3	1	2	1	3	2	1	2	3	3	3	3	1	4	1	4	1	82
10	1	2	2	2	1	1	1	4	1	3	1	3	1	2	2	2	1	3	1	1	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	3	3	1	65	
11	2	3	1	4	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	67	

1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	7	
1	3	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	8
1	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	
1	5	2	1	4	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	5	
1	6	3	2	3	1	1	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	1	2	4	1	1	1	2	3	2	6
1	7	4	3	2	1	2	1	4	1	4	3	4	1	2	1	4	3	2	1	1	3	2	2	4	2	2	2	4	3	2	3	2	3	1	5
1	8	3	3	2	4	1	4	4	4	3	1	4	1	1	4	3	3	2	4	1	2	3	3	2	4	4	2	4	3	1	4	1	4	3	9
1	9	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	1	1	2	2	4	2	7
2	0	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4
2	1	2	2	1	3	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	1	1	1	2	4	2	2	2	4	3	4	2	1	1
2	2	3	4	1	4	2	1	2	3	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	2	1	2	4	3	2
2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2
2	4	2	4	1	4	1	1	4	2	1	2	1	4	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	2	4	2	2	1	2	2	1	3	2	2
2	5	2	3	4	3	1	1	3	3	4	2	2	2	2	4	1	4	1	4	2	3	4	3	1	1	3	3	2	1	3	3	1	3	1	3

[illegible]

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

40	2	1	3	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	3	2	1	4	1	57	
41	3	2	2	3	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	4	1	4	2	3	4	1	1	4	1	67
42	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	85
43	2	4	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	65
44	1	2	1	2	2	1	2	1	4	1	2	4	4	1	2	1	4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	66
45	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	4	2	81
46	1	4	1	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	2	4	2	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	2	95
47	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	3	4	2	3	2	3	3	1	4	3	3	99
48	3	2	2	4	1	2	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	2	3	1	1	2	3	1	4	1	1	2	3	2	1	2	1	66
49	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	50	
50	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	40
51	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	94
52	2	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	2	3	1	3	3	4	2	2	1	4	2	4	3	3	1	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	104
53	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	1	1	3	3	2	2	1	3	3	3	4	4	1	4	1	1	4	2	3	3	1	2	3	92

54	2	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1	1	3	2	4	2	2	2	1	4	1	3	1	2	3	1	4	1	70
55	4	3	2	2	4	1	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	4	2	2	84	
56																																				108	
57	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	101
58	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	119
59	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	122
60	2	4	1	4	1	3	3	4	1	2	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	2	3	2	1	4	3	4	3	4	3	4	1	4	4	110
61	4	2	3	1	1	2	2	4	2	2	1	4	1	3	1	2	1	4	3	4	2	4	1	4	2	3	1	3	1	3	1	1	3	3	2	1	82
62	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	106	
63	4	2	3	2	1	4	2	4	2	3	1	3	2	3	1	4	1	3	3	3	1	4	1	4	2	3	2	3	2	4	1	2	3	1	1	1	86
64	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	131

65	3	3	4	4	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	105		
66	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	127	
67	4	4	3	3	4	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	1	125	
68	4	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	2	3	2	93	
69	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	2	1	3	1	115	
70	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	90	
71	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73	
72	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	1	3	1	4	1	4	3	2	1	1	1	1	4	3	4	1	4	4	3	3	2	3	86	
73	3	2	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	4	3	2	3	3	1	3	86	
74	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	133

B. Butir Data Mentah Uji coba Skala Konsentrasi Belajar

S	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	41	42	43	44	TOTAL	
1	2	3	2	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	112
2	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	146
3	2	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	134
4	2	3	3	3	2	3	3	2	4	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	117	
5	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	143	
6	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	122
7	2	4	4	3	4	4	4	2	2	1	3	1	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	4	2	2	2	2	4	2	3	2	4	2	4	3	4	2	1	4	133

8	2	3	4	4	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	2	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	1	4	9				
9	2	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	1	3	3	4	3	3	3	3	4	1	4	6			
10	1	1	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	4	4	1	4	2	4	3	2	2	3	3	2	3	1	1	4	2	2	1	3	3		
11	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	1	4	2	2	1	3	6
12	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	1	4	3	3	1	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	4	0
13	1	3	2	3	4	4	4	2	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	2	3	4	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	1	4	7	
14	1	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	1	6	6		
15	1	5	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	1	6	8		
16	1	6	4	3	5	3	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	4	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	1	4	6		
17	1	7	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	3	4	1	3	4	4	4	4	2	4	1	4	4	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	2	1	4	3	4	3	3	1	1	5	5	

1	8	4	1	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	1	4	3	4	3	2	3	4	2	2	1	2	2	4	3	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	1	3	2	2	1	1	4	5		
1	9	3	3	2	4	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	1	3	4	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	1	4	9		
2	0	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	8		
2	1	3	4	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	1	3	2	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	1	3	2	1	5	2
2	2	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	1	4	3	4	1	4	1	4	1	4	3	4	3	4	3	3	3	1	6	7		
2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	1	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	1	4	2	4	2	4	2	3	4	1	6	8		
2	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	2	3	1	1	4	0	
2	5	4	3	3	4	4	3	1	4	1	4	3	3	4	1	3	3	2	2	2	3	2	3	1	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	1	3	1	2	4	1	5	0	
2	6	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	4	2	1	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	1	4	1	1	1	2	3	1	5	0			
2	7	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	1	7	3		

2	8	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1			
2	9	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	1		
3	0	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	
3	1	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	4	1	3	2	3	2	4	3	2	3	2	4	1	3	3	1
3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	
3	4	3	4	4	3	1	3	4	2	4	3	4	3	3	1	3	3	3	1	3	3	4	2	2	2	4	3	4	3	3	3	3	1	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	2	3	1
3	5	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	1	4	3	3	4	4	3	3	3	1
3	6	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	1	4	2	3	1	4	2	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	4	3	2	4	2	3	1	3	1	4	2	4	1	2	2	1
3	7	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1

3 8	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1 4 6	
3 9	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1 6 9		
4 0	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	2 0 2			
4 1	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1 8 7
4 2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1 5 5	
4 3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1 7 6		
4 4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2 0 0		
4 5	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1 6 5	
4 6	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1 7 1	
4 7	4	4	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	2	1 7 4	

4	8	2	3	3	4	3	4	3	2	4	2	4	3	3	2	4	2	2	3	3	2	4	2	4	2	4	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	4	2	1	7	6		
4	9	2	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	1	8	0		
5	0	3	2	2	3	2	2	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	1	6	4
5	1	2	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	7	5
5	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	2	4	3	3	1	1	2	1	3	4	3	2	4	3	3	1	3	4	2	3	4	2	4	2	3	2	1	7	3	
5	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	7	3		
5	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	2	4	2	4	4	3	2	4	3	1	3	2	3	2	3	4	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	1	7	6
5	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	1	3	1	3	2	3	4	4	4	1	9	0	
5	6	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	1	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	0	5	
5	7	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	1	9	4		

58	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	197	
59	3	2	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	4	1	4	4	3	4	3	2	4	3	3	2	3	4	3	2	3	2	4	2	3	3	191	
60	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	2	4	3	2	3	4	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	193
61	4	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	1	3	4	3	1	3	3	3	1	2	1	3	3	1	1	177	
62	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	187	
63	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	3	2	4	1	4	2	3	4	2	3	3	1	4	3	3	2	4	4	4	4	2	3	2	4	1	1	1	182
64	2	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	2	3	4	4	4	4	4	219	
65	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	187	
66	2	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	3	192
67	4	2	3	3	2	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	200

6	8	2	3	3	3	4	2	3	4	1	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	3	1
6	9	4	2	4	4	4	4	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	2	4	2	1	2	4	2	1	2	4	2	4	4	4	3	4	3	1	3	2	
7	0	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	4	3	4	3	2	3	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2		
7	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1		
7	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1		
7	3	2	3	2	4	2	2	2	4	3	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	4	3	1	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1		
7	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2		



A. Skala Kecanduan *Game Online*

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya tetap tidur cukup meskipun bermain game.				
2	Saya sering menunda tugas sekolah karena bermain game.				
3	Saya mampu mengontrol waktu bermain game.				
4	Saya mudah marah ketika diganggu saat bermain game.				
5	Saya tetap berolahraga meskipun bermain game.				
6	Saya lebih memilih bermain game daripada berkumpul dengan teman.				
7	Saya tetap berinteraksi dengan teman di sekitar saya.				
8	Saya sulit berkonsentrasi belajar karena memikirkan game.				
9	Saya tetap bisa mengontrol emosi saat bermain game.				
10	Saya jarang berbicara dengan orang lain karena bermain game.				
11	Saya bisa fokus belajar meskipun suka bermain game.				
12	Saya sering menghabiskan uang hanya untuk game.				
13	Saya tetap makan tepat waktu walaupun bermain game.				
14	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game.				
15	Saya jujur kepada orang tua tentang penggunaan uang.				
16	Saya sering tidur larut karena bermain game.				
17	Saya peduli dengan lingkungan sekitar.				
18	Saya sulit menghentikan permainan game.				
19	Saya tetap berkomunikasi dengan keluarga di rumah.				
20	Saya tidak terus-menerus memikirkan game.				
21	Saya bisa mengatur uang saku dengan baik.				
22	Saya sering mengucapkan kata-kata kasar saat bermain game.				
23	Saya tetap merasa tenang meskipun tidak bermain game.				
24	Saya jarang berbicara dengan keluarga karena bermain game.				
25	Nilai sekolah saya tetap baik meskipun bermain game.				
26	Saya menjadi sangat kesal saat kalah bermain game.				
27	Saya masih aktif berbicara dengan teman dan keluarga.				
28	Saya sering menunda makan karena asyik bermain game.				
29	Saya jarang menghabiskan uang untuk game.				
30	Saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena game.				
31	Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu.				
32	Saya malas berolahraga karena terlalu lama bermain game.				
33	Saya tidak berkata kasar saat bermain game.				
34	Nilai pelajaran saya menurun karena sering bermain game.				
35	Suasana hati saya tetap stabil saat bermain game.				

36	Saya tidak bisa mengontrol pengeluaran untuk game.				
37	Saya bisa bersikap tenang meskipun kalah dalam game.				
38	Saya lebih sering memikirkan game daripada belajar.				
39	Suasana hati saya mudah berubah karena game.				
40	Saya tidak pernah jujur kepada orang tua tentang penggunaan uang.				





Lampiran 7
Skala Konsentrasi Belajar
Setelah Uji Coba

B. Skala Konsentrasi Belajar

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sudah memahami pelajaran sebelum guru menjelaskan di kelas.				
2	Saya dapat mengingat kembali materi pelajaran yang telah dijelaskan guru.				
3	Saya selalu memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung.				
4	Saya dapat mengerjakan soal dengan mengikuti contoh dari guru.				
5	Saya masuk kelas tanpa memahami materi terlebih dahulu yang akan dipelajari.				
6	Saya mampu menjelaskan kembali materi pelajaran dengan bahasa sendiri.				
7	Saya tetap semangat mengikuti pelajaran sampai selesai.				
8	Saya sulit mengingat materi yang sudah dijelaskan guru.				
9	Saya mencatat materi penting saat guru menjelaskan.				
10	Saya cepat merasa bosan saat belajar di kelas.				
11	Saya dapat menyimpulkan isi pelajaran yang telah dipelajari di kelas.				
12	Saya tidak pernah memperhatikan saat guru menjelaskan di kelas.				
13	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.				
14	Saya tidak bisa mengerjakan soal meskipun sudah ada contohnya.				
15	Saya mendengarkan penjelasan guru sampai selesai.				
16	Saya pasif saat diskusi berlangsung.				
17	Saya mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami pelajaran.				
18	Saya tidak mencatat materi yang dijelaskan guru.				
19	Saya mengikuti pelajaran tanpa banyak mengeluh.				
20	Saya memilih diam meskipun tidak memahami Pelajaran.				
21	Saya tetap fokus meskipun ada gangguan di kelas.				
22	Saya sering mengeluh saat mengikuti pelajaran.				
23	Saya selalu mengikuti instruksi guru selama pembelajaran.				
24	Saya mudah terganggu oleh hal lain saat pelajaran berlangsung.				
25	Saya mengerjakan tugas sesuai dengan arahan guru.				
26	Saya sering tidak mengikuti instruksi guru.				

27	Saya selalu menjawab pertanyaan guru saat pelajaran berlangsung.				
28	Saya mengerjakan tugas tidak sesuai arahan guru.				
29	Saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi di kelas.				
30	Saya selalu diam ketika disuruh menjawab pertanyaan guru di kelas.				
31	Saya tetap fokus mengikuti pelajaran hingga selesai.				
32	Saya lebih memilih diam meskipun punya pendapat.				
33	Saya tidak melakukan kegiatan lain saat pelajaran berlangsung.				
34	Saya kehilangan fokus sebelum pelajaran berakhir.				
35	Saya dapat menjelaskan kembali materi pelajaran yang dijelaskan guru.				
36	Saya sering melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran.				
37	Saya bisa memahami pelajaran yang sudah dipelajari di dalam kelas.				
38	Saya tidak mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.				
39	Saya selalu menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran berlangsung.				
40	Saya tidak memahami kesimpulan dari pelajaran yang diberikan oleh guru.				
41	Saya aktif mengikuti pelajaran tanpa banyak keluhan.				
42	Saya sulit memahami maksud dari materi yang dijelaskan guru.				
43	Saya tidak bisa memahami pelajaran saat berada di kelas.				
44	Saya diam saja meskipun guru mengajukan pertanyaan.				



Lampiran 8
Tabulasi Data Variabel
Setelah Uji Coba

A. Butir Data Setelah Uji coba Skala Kecanduan *Game Online*

S	X 1	X 2	X 3	X 6	X 7	X 8	X 9	X 11	X 12	X 13	X 15	X 17	X 19	X 20	X 21	X 22	X 23	X 24	X 25	X 27	X 29	X 30	X 31	X 32	X 34	X 35	X 36	X 40	TOTAL
1	2	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	67
2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	4	4	2	1	4	2	1	4	1	2	60
3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61
4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	3	4	3	2	2	4	2	2	2	4	4	1	3	1	3	1	2	1	1	70
5	2	2	1	2	4	2	2	3	2	2	4	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3	1	56
6	3	4	4	2	3	2	2	4	4	3	4	3	4	2	4	2	1	3	2	4	3	3	3	4	1	4	1	1	86
7	2	3	1	2	1	1	1	4	3	4	4	3	2	3	3	1	4	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	70
8	3	2	3	2	1	3	2	4	1	4	4	3	2	1	2	3	2	1	4	3	2	1	2	3	1	4	3	1	75
9	2	3	2	2	1	3	4	1	4	1	4	1	1	3	3	1	2	1	3	1	3	3	3	4	4	1	4	1	75
10	1	2	2	1	1	4	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	3	1	2	2	1	1	3	1	1	56
11	2	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	62
12	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	74
13	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	1	76
14	1	1	1	1	1	2	1	1	2	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	56
15	2	1	4	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	3	57
16	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	1	1	1	4	3	2	3	3	79

17	4	3	2	1	4	1	4	4	1	2	4	2	1	3	2	2	4	2	2	4	2	3	2	2	1	1	2	1	83
18	3	3	2	4	4	4	3	4	1	1	3	2	1	2	3	3	2	4	4	4	1	4	1	4	3	1	2	1	92
19	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	3	4	2	1	2	81
20	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	88
21	2	2	1	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	1	1	1	1	2	4	2	4	3	4	4	1	1	4	2	93
22	3	4	1	1	2	3	1	1	4	2	1	2	1	1	1	1	1	4	1	2	2	1	2	1	3	2	1	2	73
23	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	77
24	2	4	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	2	1	3	2	2	2	4	2	2	2	1	3	2	2	4	3	85
25	2	3	4	1	3	3	4	2	2	2	1	1	2	3	4	3	1	1	3	2	3	3	1	3	1	3	2	4	92
26	3	3	4	1	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3	1	3	4	2	3	1	95
27	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	63
28	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	100
29	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	95
30	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	4	1	1	2	1	2	3	4	2	2	1	2	2	3	2	2	1	89
31	3	3	4	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	4	2	1	1	2	92

32	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	91	
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	91	
34	4	4	3	2	1	2	2	2	4	1	1	1	3	4	1	1	4	1	4	1	2	4	2	4	1	1	2	1	97
35	1	1	2	1	2	1	1	1	2	4	2	3	1	1	2	1	3	2	4	3	3	2	3	2	2	4	1	4	94
36	3	4	2	3	2	1	4	3	2	3	3	3	1	1	4	1	4	1	4	4	4	2	3	2	2	4	2	2	110
37	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	86
38	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	111
39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	2	4	2	1	95
40	2	1	3	1	4	1	1	4	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	81
41	3	2	2	1	4	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	3	4	4	2	3	2	1	1	4	2	96
42	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	1	110
43	2	4	2	1	2	2	1	1	2	1	2	4	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	93
44	1	2	1	1	2	1	4	2	4	4	2	4	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	100
45	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	106
46	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	122

47	1	3	2	2	3	2	3	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	3	2	3	2	1	4	1	1	122
48	3	2	2	2	1	1	4	1	1	1	1	2	1	4	2	3	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	2	1	97
49	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	4	93
50	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	124
51	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	123
52	2	4	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	2	1	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	1	3	134
53	4	2	3	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	1	3	3	3	4	4	4	4	1	4	2	2	3	1	1	125
54	2	1	1	1	1	3	1	1	2	2	3	3	1	1	3	2	4	2	2	1	1	3	1	3	3	1	2	2	107
55	4	3	2	1	4	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	4	2	3	121
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	140
57	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	136
58	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	4	3	4	146
59	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	2	4	1	4	152
60	2	4	1	3	3	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	1	2	4	148
61	4	2	3	2	2	4	2	1	4	1	1	1	3	4	2	4	1	4	2	1	1	3	1	3	3	3	1	1	125

62	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	145	
63	4	2	3	4	2	4	2	1	3	2	1	1	3	3	1	4	1	4	2	2	2	4	1	4	3	1	3	1	131	
64	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	2	3	3	4	160	
65	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	146
66	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	163
67	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	1	164
68	4	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	142	
69	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	1	2	1	156	
70	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	143	
71	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	128	
72	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	4	3	2	1	1	1	4	4	1	4	1	3	3	3	3	137	
73	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	146	
74	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	3	4	174	

B. Butir Data Setelah Uji coba Skala Konsentrasi Belajar

S	Y 2	Y 3	Y 4	Y 6	Y 1 0	Y 1 2	Y 1 4	Y 1 5	Y 1 8	Y 1 9	Y 2 0	Y 2 2	Y 2 3	Y 2 5	Y 2 6	Y 2 8	Y 2 9	Y 3 0	Y 3 1	Y 3 2	Y 3 4	Y 3 5	Y 3 8	Y 4 0	Y 4 1	Y 4 2	Y 4 3	Y 4 4	TO TA L
1	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	71
2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	96
3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86
4	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	72
5	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	94
6	3	3	2	2	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	77
7	4	4	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	3	2	3	4	2	1	4	75
8	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	3	4	2	4	3	3	3	2	3	3	91
9	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	92
10	3	3	2	3	1	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	1	1	4	2	4	2	2	2	1	1	4	2	2	72
11	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	81
12	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	84
13	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	87
14	4	4	4	4	4	4	1	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	97
15	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	103

16	3	5	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	1	2	3	3	2	2	2	3	3	82
17	4	4	3	4	3	1	3	4	4	4	1	2	4	4	1	1	3	1	4	2	2	3	1	3	4	3	3	1	77
18	1	4	3	3	4	3	1	4	3	2	3	2	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	4	1	3	2	2	1	75
19	3	2	4	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	4	3	1	4	3	4	1	4	3	2	3	3	4	3	3	79
20	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	74
21	4	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	1	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	2	1	3	2	83
22	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	1	4	3	4	1	1	4	3	3	4	3	3	3	90
23	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	2	2	4	2	3	4	94
24	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	1	73
25	3	3	1	3	4	3	1	3	2	2	3	3	1	4	1	3	3	1	2	2	4	3	3	1	3	1	2	4	69
26	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	4	3	2	3	3	1	1	1	1	2	3	71
27	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	96
28	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	69
29	3	4	3	2	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	4	3	2	3	3	2	3	73

3	0	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	95
3	1	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	1	3	3	2	2	2	4	1	3	3	84
3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
3	4	4	4	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	1	3	4	2	3	2	3	2	3	77
3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	103
3	6	3	3	4	3	3	1	2	3	2	3	1	3	4	3	2	3	1	4	3	2	2	3	1	2	4	1	2	2	70
3	7	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	82
3	8	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	70
3	9	3	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	83
4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	107
4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	95
4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	69
4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	87

4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	98	
4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	77	
4	6	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	79	
4	7	4	3	3	3	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	1	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	75	
4	8	3	3	4	4	2	3	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	4	2	82
4	9	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	88
5	0	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	69
5	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	73
5	2	3	2	3	4	2	2	2	4	2	2	1	3	1	2	1	4	3	2	4	3	1	3	3	2	4	2	3	2	70
5	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	77
5	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	1	2	3	3	4	2	3	4	2	4	3	3	2	2	3	1	3	2	81
5	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	1	2	3	4	4	4	89
5	6	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	2	3	3	3	3	3	4	94
5	7	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	89

58	3	4	3	4	1	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	90
59	2	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	1	3	2	3	2	2	4	2	3	3	80
60	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	1	3	3	4	3	3	3	3	2	2	4	3	87
61	3	3	3	2	3	2	1	3	1	3	2	2	2	3	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1	57
62	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	79
63	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	2	1	4	3	1	3	3	1	4	1	2	4	2	2	4	1	1	1	65
64	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	99
65	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	80
66	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	78
67	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	86
68	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	78
69	2	4	4	4	1	3	3	4	3	4	3	3	4	4	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	4	3	1	3	72
70	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	96
71	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	80

[illegible]



Lampiran 9
Uji Validitas & Reabilitas

Scale: kecanduan game online

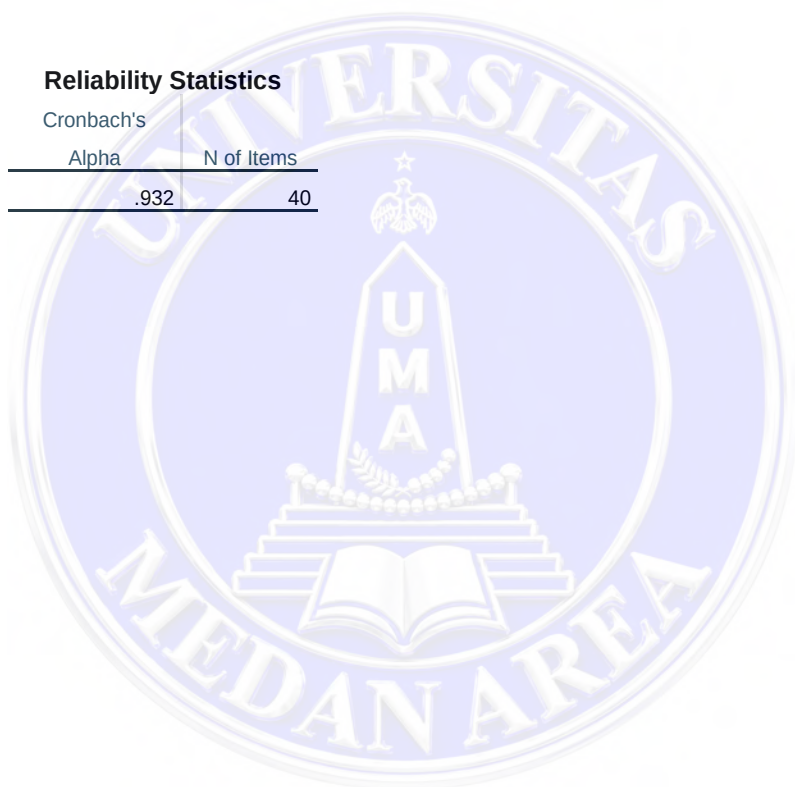
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	74	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	74	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's		
Alpha	N of Items	
.932	40	



Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	92.4054	395.669	.388	.931
VAR00002	92.3378	391.323	.501	.930
VAR00003	92.6622	395.761	.386	.931
VAR00004	92.2838	394.042	.402	.931
VAR00005	92.6351	399.550	.273	.932
VAR00006	92.7297	388.447	.515	.930
VAR00007	92.9595	384.944	.689	.928
VAR00008	92.6486	389.930	.492	.930
VAR00009	92.6351	394.838	.411	.931
VAR00010	92.7432	392.659	.443	.930
VAR00011	92.8378	390.631	.542	.930
VAR00012	92.5946	383.148	.638	.929
VAR00013	92.5270	394.664	.391	.931
VAR00014	92.4865	392.829	.427	.931
VAR00015	92.7838	386.747	.591	.929
VAR00016	92.5270	390.472	.460	.930
VAR00017	92.7027	381.883	.742	.928
VAR00018	92.5946	396.518	.331	.932
VAR00019	92.9324	383.050	.687	.928
VAR00020	92.8514	384.841	.618	.929
VAR00021	92.8514	389.334	.510	.930
VAR00022	92.4865	383.568	.673	.928
VAR00023	92.8784	381.615	.720	.928
VAR00024	92.7703	386.755	.563	.929
VAR00025	92.6486	389.984	.514	.930
VAR00026	92.5405	398.197	.308	.932
VAR00027	93.0405	388.752	.636	.929
VAR00028	92.5000	390.664	.484	.930
VAR00029	92.5946	391.505	.449	.930
VAR00030	92.7703	385.604	.610	.929
VAR00031	92.6216	383.143	.677	.928
VAR00032	92.7703	386.782	.579	.929
VAR00033	92.5000	398.171	.298	.932
VAR00034	92.4595	396.964	.336	.931

Scale: KONSENTRASI BELAJAR

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	74	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	74	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's		
Alpha	N of Items	
.867	44	

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	124.9054	169.402	-.093	.872
VAR00002	124.3784	160.512	.424	.863
VAR00003	124.1081	158.892	.490	.861
VAR00004	124.1892	158.512	.570	.860
VAR00005	124.7568	161.776	.258	.866
VAR00006	124.5946	161.313	.359	.864
VAR00007	124.3243	164.715	.137	.868
VAR00008	124.7568	161.940	.233	.866
VAR00009	124.2703	161.762	.290	.865
VAR00010	124.6892	159.998	.320	.864
VAR00011	124.4324	163.235	.269	.865
VAR00012	124.2568	158.659	.458	.862
VAR00013	124.4865	163.130	.248	.865
VAR00014	124.5270	158.855	.388	.863
VAR00015	124.0270	160.931	.496	.862
VAR00016	125.1486	169.745	-.106	.873
VAR00017	124.5000	161.623	.278	.865
VAR00018	124.3919	158.050	.514	.861
VAR00019	124.4054	159.587	.495	.861
VAR00020	124.7432	157.618	.488	.861
VAR00021	124.4595	162.526	.237	.866
VAR00022	124.5270	156.992	.560	.860
VAR00023	124.3514	161.300	.324	.864
VAR00024	124.9054	163.731	.154	.868
VAR00025	124.0541	159.860	.489	.862
VAR00026	124.4865	156.774	.489	.861
VAR00027	124.6351	162.728	.278	.865
VAR00028	124.5135	159.404	.374	.863
VAR00029	124.4324	159.098	.449	.862
VAR00030	124.5676	157.810	.435	.862
VAR00031	124.2568	161.098	.360	.864
VAR00032	124.8784	160.081	.336	.864
VAR00033	124.6081	162.461	.249	.866
VAR00034	124.8514	160.923	.356	.864

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
127.4459	168.141	12.96691	44



Lampiran 10
Uji Normalitas & Linearitas

NPar Tests

Notes		
Output Created		25-JAN-2026 23:12:53
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet6
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	74
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax	NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=X Y /MISSING ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00
	Number of Cases Allowed ^a	629145

a. Based on availability of workspace memory.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	KECANDUAN GAME ONLINE	KONSENTRASI BELAJAR
N	74	74
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	85.2703
	Std. Deviation	19.17354
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.086
	Negative	-.064
Test Statistic	.086	.075
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Means

Notes		
Output Created	25-JAN-2026 23:14:18	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet6
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	74
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	For each dependent variable in a table, user-defined missing values for the dependent and all grouping variables are treated as missing.
	Cases Used	Cases used for each table have no missing values in any independent variable, and not all dependent variables have missing values.
Syntax	MEANS TABLES=Y BY X /CELLS=MEAN COUNT STDDEV /STATISTICS LINEARITY.	
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,01

Case Processing Summary

	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KONSENTRASI BELAJAR * KECANDUAN GAME ONLINE	74	100.0%	0	0.0%	74	100.0%

Report

KONSENTRASI BELAJAR

KECANDUAN GAME			
ONLINE	Mean	N	Std. Deviation
45.00	96.0000	1	.
47.00	97.0000	1	.
50.00	88.0000	1	.
53.00	103.0000	1	.
57.00	107.0000	1	.
63.00	82.0000	1	.
65.00	79.5000	2	10.60660
66.00	90.0000	2	11.31371
67.00	90.0000	4	6.37704
69.00	88.5000	2	7.77817
70.00	82.5000	2	2.12132
73.00	88.0000	2	11.31371
74.00	73.0000	1	.
75.00	99.0000	2	5.65685
76.00	84.3333	3	2.08167
77.00	83.5000	2	6.36396
78.00	84.0000	1	.
81.00	82.0000	2	7.07107
82.00	80.0000	3	19.92486
84.00	77.7500	4	7.88987
85.00	73.6667	3	4.16333
86.00	70.3333	3	4.72582
87.00	72.5000	2	.70711
90.00	82.5000	2	19.09188
91.00	83.0000	1	.
92.00	73.0000	2	5.65685
93.00	74.0000	2	5.65685
94.00	73.0000	1	.
95.00	79.0000	1	.

96.00	72.5000	2	3.53553
99.00	76.0000	2	1.41421
100.00	70.0000	2	1.41421
101.00	89.0000	1	.
104.00	70.0000	1	.
105.00	80.0000	1	.
106.00	79.0000	1	.
108.00	94.0000	1	.
110.00	87.0000	1	.
115.00	72.0000	1	.
119.00	90.0000	1	.
122.00	80.0000	1	.
125.00	86.0000	1	.
127.00	78.0000	1	.
131.00	99.0000	1	.
133.00	100.0000	1	.
Total	82.3243	74	10.42666

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	P
KONSENTRASI BELAJAR * KECANDUAN GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	5743.965	44	130.545	1.727
		Linearity	487.895	1	487.895	6.454
		Deviation from Linearity	5256.071	43	122.234	1.617
	Within Groups		2192.250	29	75.595	
Total			7936.215	73		

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KONSENTRASI BELAJAR * KECANDUAN GAME ONLINE	-.248	.061	.851	.724



Lampiran 11

Uji Hipotesis

Correlations

Notes		
Output Created	25-JAN-2026 23:16:06	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet6
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	74
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax	CORRELATIONS /VARIABLES=X Y /PRINT=ONETAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Correlations			
		KECANDUAN GAME ONLINE	MOTIVASI BELAJAR
KECANDUAN GAME ONLINE	Pearson Correlation	1	-.248*
	Sig. (1-tailed)		.017
	N	74	74
MOTIVASI BELAJAR	Pearson Correlation	-.248*	1
	Sig. (1-tailed)	.017	
	N	74	74



Lampiran 13
Surat Penelitian



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate 56 (061) 7360168, Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Gerayu Nomor 70 A 56 (061) 42402994, Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 4789/FPSI/01.10/XII/2025

23 Desember 2025

Lampiran : -

Hal : Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SMP Swasta Rakyat Sei Glugur
di -
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan pengambilan data penelitian di lingkungan SMP Swasta Rakyat Sei Glugur sebagai bagian dari penyusunan tugas akhir. Adapun data diri mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Nama : Septia Rizky
Nomor Pokok Mahasiswa : 228600184
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi

Mahasiswa tersebut akan melaksanakan penelitian dengan judul "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online Di SMP Swasta Rakyat Sei Glugur" Kegiatan pengumpulan data akan berlangsung di SMP Swasta Rakyat Sei Glugur. Penelitian ini bersifat akademik dan ditujukan untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penelitian mahasiswa tersebut dibimbing oleh Ibu Eva Yulina, S.Psi, M.Psi.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami sangat mengharapkan dukungan Bapak/Ibu dalam memfasilitasi proses pengambilan data yang diperlukan. Selain itu, apabila proses penelitian telah selesai, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

A.n Dekan,
Wakil Dekan Bidang Penjaminan Mutu
Pendidikan dan Pembelajaran
Laili Alfita, S.Psi, M.M, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip



**YAYASAN PERGURUAN RAKYAT SEI GLUGUR**
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
Alamat : Sei Glugur Kec. Pancur Batu Kab. Deli Serdang Kode Pos : 20353
AKREDITASI : B
SIOF : 421/9437/PDM/2019
TGL : 18 November 2019
NPS : G 01164002
NSS : 304070110025
NIS : 309560

Sei Glugur, 20 Januari 2026

Nomor : 1642/SMP-R/SGL/I/2026
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan izin Penelitian

Kepada Yth,
Pimpinan UNIVERSITAS MEDAN AREA
di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Universitas Medan Area, Nomor : 4789/FPSI/01.10/XII/2025 tanggal 22 Desember 2025 perihal Izin Mengadakan Penelitian, maka dengan ini kepala sekolah SMP Swasta Rakyat Sei Glugur Kec. Pancurbatu Kab. Deli Serdang menerangkan bahwa:

Nama : Septia Rizky
NIM : 228600184
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP RAKYAT SEI GLUGUR dengan judul penelitian: "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online Di SMP Swasta Rakyat Sei Glugur".

Demikian surat balasan ini kami sampaikan.

Sei Glugur, 20 Januari 2026
Kepala Sekolah SMP Rakyat Sei Glugur

M. JUHRI ANWAR, S.Pd