

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
BANG-BANG TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR DAN DAYA JUANG  
MAHASISWA TADRIS MATEMATIKA FAKULTAS TARBIYAH DAN  
ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI**

**SKRIPSI**



**NOKI AGUSTIARDI**

**2010205030**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI  
TAHUN AKADEMIK 2025**

**HUBUNGAN TINGKAT *KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE*  
*LEGENDS BANG BANG* TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR DAN  
DAYA JUANG MAHASISWA TADRIS MATEMATIKA FAKULTAS  
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM  
NEGERI KERINCI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci Sebagai  
Salah Satu Prasayarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh :**

**NOKI AGUSTIARDI**

**NIM: 2010205030**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI  
TAHUN 2025**

Dr. Nur Rusliah, S.Si.,M.Si.  
Noperta, M.Pd.  
Dosen Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, April 2025

Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci  
di

Sungai Penuh

AGENDA	
NOMOR :	175
TANGGAL :	05.05.2025
PARAF :	f

NOTA DINAS

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa Noki Agustiardi, NIM 2010205030 yang berjudul **Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Daya Juang Mahasiswa Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Tadris Matematika fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1



Dr. Nur Rusliah, S.Si.,M.Si.  
NIP. 197903152008012029

Dosen Pembimbing 2



Noperta, M.Pd.  
NIP. 199411212023211009

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NOKI AGUSTIARDI  
NIM : 2010205030  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Matematika  
Alamat : Desa Tanjung Muda, Kecamatan Hamparan Rawang,  
Kota Sungai Penuh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar dan Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci”**. Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dicantumkan nama pengarangnya serta dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan ketidakbenaran pernyataan ini, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Sungai Penuh, April 2025

Yang Menyatakan



**NOKI AGUSTIARDI**  
NIM: 2010205030



### PENGESAHAN

Skripsi oleh Noki Agustiardi NIM. 2010205030 dengan judul “ Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* Terhadap Konsentrasi Belajar dan Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci ” telah di uji dan dipertahankan pada 14 Mei 2025.

Dewan Penguji

Noperta, M.Pd  
NIP. 199411212023211009

Ketua Sidang

Rilla Gina Gunawan, M.Pd  
NIDN. 2001088703

Penguji I

Febria Ningsih, M.Pd  
NIP. 199002092023212044

Penguji II

Dr. Nur Rusliah, S.Si., M.Si  
NIP. 197903152008012029

Pembimbing I

Noperta, M.Pd  
NIP. 199411212023211009

Pembimbing II

Mengesahkan  
Dekan FTIK

Dr. Eya Ardinal, M.Pd  
NIP. 198308122011011005

Mengetahui  
Ketua Jurusan

Noperta, M.Pd.  
NIP. 199411212023211009



## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim*

Dalam lamunan sujudku berdoa

Ku ucapkan syukur yang tiada henti

Atas pencapaian diri yang sangat berarti

Terima kasih ku ucapkan kepada mereka

Atas cinta dan kasih sayang

Ayahanda Suhardi dan Ibu Noti Susianti

Kupersembahkan karya kecil ini untuk kalian

Yang selalu memberiku semangat dan support

Tanpa cinta dari kalian mungkin aku tidak bisa berada dititik ini

Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua

### MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

“keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (An-Nahl:44)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkat dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang Bang* Terhadap Konsentrasi Belajar dan Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci”**. Sholawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari alam kejahilan kepada alam kebenaran seperti yang kita rasakan pada saat ini.

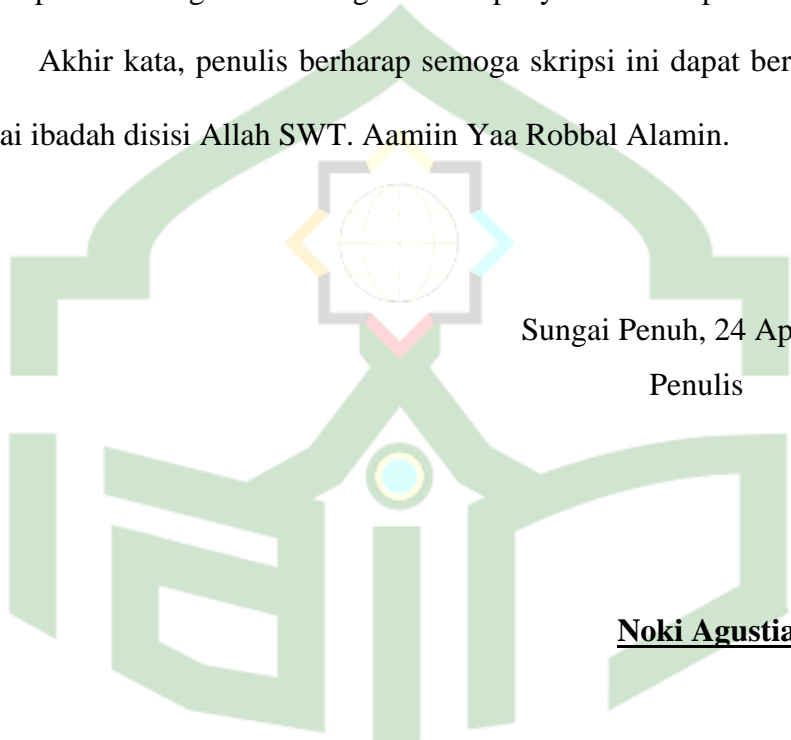
Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi sebagian prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Semoga isi dan makna yang terkandung didalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan segenap pembaca. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag., M.Si beserta Wakil Dekan I, II, III.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A beserta Wakil Dekan I, II, III.
3. Ketua Jurusan Tadris Matematika Bapak Noperta, M.Pd beserta jajaran yang telah memberikan arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Pembimbing I Ibu Dr. Nur Rusliah, M.Si dan Pembimbing II Bapak Noperta, M.Pd yang telah membimbing serta membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Pembimbing Akademik (PA) Reri Seprina Anggraini, M.Pd yang telah membimbing dan membantu selama perkuliahan berlangsung.
6. Bapak/ Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama proses perkuliahan di IAIN Kerinci.
7. Kepala bagian administrasi dan seluruh staf, serta seluruh Civitas Akademika IAIN Kerinci.
8. Kepala Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan yang telah memberikan fasilitas kepada penulis.
9. Seluruh keluarga besar yang telah membantu mendorong semangat dan memotivasi penulis agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
10. Teman-teman seperjuangan serta kakak tingkat yang telah bekerjasama dan sharing terkait penyusunan skripsi ini.

Meskipun penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa didalam penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan bernilai ibadah disisi Allah SWT. Aamiin Yaa Robbal Alamin.



Sungai Penuh, 24 April 2025

Penulis

Noki Agustiardi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## **ABSTRAK**

Noki Agustiardi, 2010205030, “Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar dan Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci”.

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa serta untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* Terhadap Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Kuantitatif dengan teknik korelasi. Penelitian dilakukan di Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 responden yang merupakan mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Sumber data berasal dari angket yang disebarakan secara online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar 0,007, artinya  $0,007 < 0,05$ . Nilai *Pearson Correlation* pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar -0,484 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sedang dan bentuk hubungan antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* maka semakin rendah konsentrasi belajar. Sedangkan nilai signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan daya juang yaitu sebesar 0,939, artinya  $0,939 > 0,05$  dengan demikian variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan daya juang tidak memiliki hubungan atau tidak berkorelasi. Akan tetapi jika dilihat dari *Pearson Correlation* pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan konsentrasi belajar memiliki hubungan atau berkorelasi dengan nilai *Pearson Correlation* yaitu sebesar -0,014 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sangat rendah dan bentuk hubungan antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* maka semakin rendah daya juang

***Kata Kunci : Daya Juang, Konsentrasi Belajar, Tingkat Kecanduan***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Kecanduan Game Online .....	9
B. Konsentrasi Belajar .....	19
C. Daya Juang .....	26
D. Hasil Penelitian Relevan .....	30
E. Kerangka Berfikir .....	33
F. Hipotesis .....	35

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian .....	36
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37
C. Variabel Penelitian .....	39
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	39
E. Instrumen Penelitian .....	40
F. Teknik Analisis Data .....	48

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Analisis Deskriptif .....	52
B. Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan .....	59

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	65

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>
-----------------------	-----------

*CURICULUM VITAE*

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**

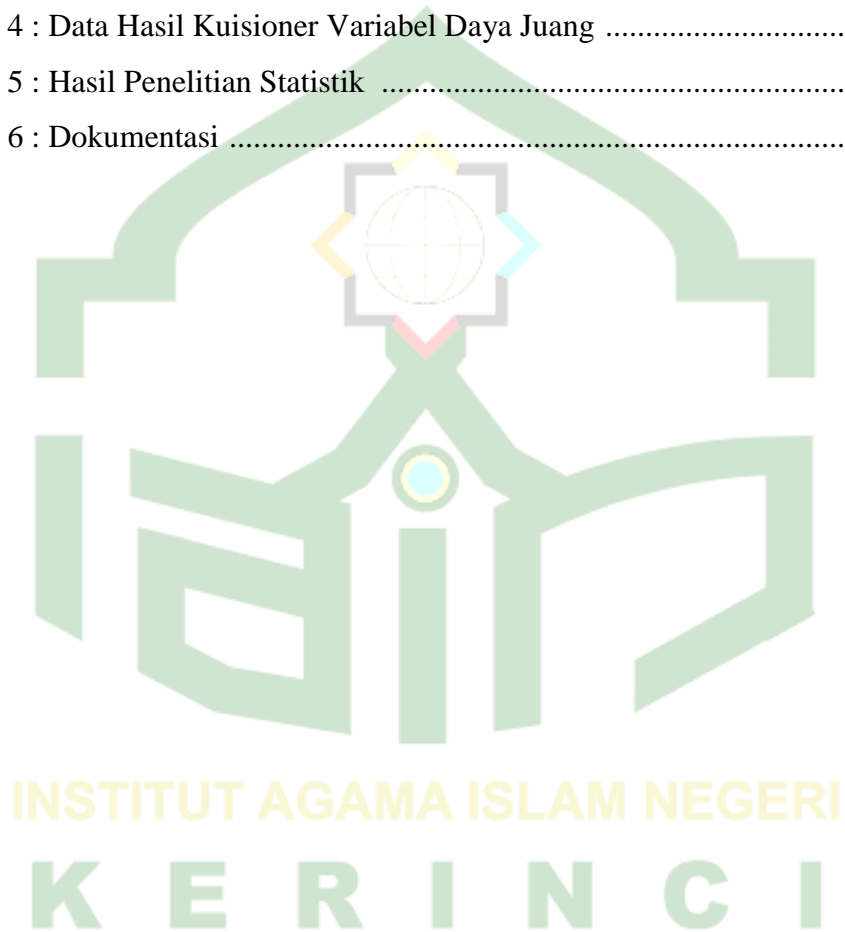
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kisi-Kisi Kuesioner / Angket tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang .....	43
Tabel 3.2 : Tabel Pemberian Nilai Alternatif Jawaban Angket Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang .....	43
Tabel 3.3 : Kisi-Kisi Kuesioner / Angket Konsentrasi Belajar .....	45
Tabel 3.4 : Tabel Pemberian Nilai Alternatif Jawaban Angket Konsentrasi Belajar .....	46
Tabel 3.5 : Kisi-Kisi Kuesioner / Angket Daya Juang .....	47
Tabel 3.6 : Tabel Pemberian Nilai Alternatif Jawaban Angket Daya Juang .....	48
Tabel 3.7 : Interpretasi koefisien korelasi nilai r .....	51
Tabel 4.1 : Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Semester .....	52
Tabel 4.2 : Hasil Uji Statistik Deskriptif .....	53
Tabel 4.3 : Hasil Uji Normalitas One Sample Kolmogorov Smirnov Variabel Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang (X), Konsentrasi Belajar (Y1) Dan Daya juang (Y2) .....	55
Tabel 4.4 : Hasil Uji Linearitas .....	56
Tabel 4.5 : Hasil Uji Analisis Korelasi Product Moment .....	57

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Penelitian .....	70
Lampiran 2 : Data Hasil Kuisisioner Variabel Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang .....	77
Lampiran 3 : Data Hasil Kuisisioner Variabel Konsentrasi Belajar .....	79
Lampiran 4 : Data Hasil Kuisisioner Variabel Daya Juang .....	81
Lampiran 5 : Hasil Penelitian Statistik .....	83
Lampiran 6 : Dokumentasi .....	85



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi modern ini membuat semua orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, murah dan cepat. Hal ini ditandai dengan munculnya smartphone (ponsel cerdas) yang didalamnya dapat mengampuh banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, hiburan, ekonomi, dan sebagainya. Perkembangan teknologi ini juga diiringi dengan kemajuan internet sehingga smartphone dan jaringan internet adalah dua hal yang saling mendukung dan populer zaman sekarang ini. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dari penggunaan smartphone dengan jaringan internet ialah untuk kebutuhan pendidikan dimana internet menjadi sumber yang mudah dijangkau untuk memenuhi kewajiban belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar. Namun tidak bisa dipungkiri kebanyakan pengguna teknologi juga memanfaatkan jaringan untuk bermain game online (Handayani, 2018).

Menurut Drajat (2017) “game online dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi kehidupan. Dampak positif dari yaitu dapat meningkatkan kemampuan pemain dalam hal menganalisa, merencanakan serta dapat meningkatkan dan melatih konsentrasi dalam berpikir”. Konsentrasi yang baik mampu meningkatkan kemampuan berpikir dengan

tanggap saat belajar dan akan meningkatkan prestasi belajar yang baik. Seseorang yang mempunyai konsentrasi yang baik akan memacu untuk semangat dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2021). Selain mempunyai dampak positif game online juga mempunyai dampak negatif bagi pemainnya, karena pada saat bermain game *neutransmitter dopamine* akan meningkat sehingga menimbulkan perasaan senang (*pleasure effect*) dan akan mengakibatkan kecanduan. Pemain yang mengalami kecanduan game online akan menjadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya sehingga mengakibatkan pemain sulit bersosialisasi didalam lingkungan sekitar.

Beberapa *genre* yang terdapat pada game online seperti perang, petualangan, olahraga, *puzzle*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dari berbagai macam tersebut, game dengan genre MOBA adalah *genre* yang memang paling populer saat ini. Game yang akan dimainkan oleh dua orang atau lebih sekaligus pada saat yang sama dan akan bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Adapun game MOBA yang paling digemari pada saat ini dimasyarakat khususnya dikalangan mahasiswa/i salah satunya *Game Online Mobile Legends Bang Bang*

*Game online mobile legends bang-bang* sangat terkenal di semua kalangan terutama dikalangan mahasiswa/i. Mereka kerap mengabdikan Waktunya dengan gadget kesayangannya untuk bermain game online

tersebut yang dapat menimbulkan kerugian. Bahkan keseharian dimanapun dan kemanapun disertai dengan main game *Mobile Legends bang-bang* seperti di kelas, kantin, ataupun di tempat tinggal mereka (kos). Akibatnya, sering terjadi penyelewengan terhadap perilaku mahasiswa/i. Mahasiswa/i yang cenderung menghabiskan waktu bermain game online, biasanya kurang aktif dalam komunikasi di lingkungan sekitar, kurang fokus dalam belajar, sulit untuk konsentrasi, tidak acuh ketika diajak berbicara, Banyak yang memainkannya sampai lupa waktu, bahkan mahasiswa/i yang telah kecanduan lebih mementingkan bermain *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dari pada tugas perkuliahannya. Ada juga yang bermain game sampai larut dan kurang istirahat, bahkan mereka rela menghabiskan uang belanjanya demi untuk bermain game online. Hal ini sangat mengganggu kalangan mahasiswa/i karena waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk kuliah malah digunakan untuk bermain game. Banyak faktor yang mempengaruhi mahasiswa/i dari kecanduan game online terutama *game mobile legends bang-bang* yaitu, bermalas-malasan, mengganggu perkuliahan, kesehatan, lingkungan sekitar sehingga interaksi pemain dengan keluarga, orang disekitar berkurang, ketika diajak berinteraksi cenderung pasif dan tidak banyak bicara.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap mahasiswa diketahui bahwa banyak mahasiswa/i yang lebih sering bermain *game online mobile*

*legends bang-bang* baik dirumah maupun dikampus Sehingga ketika dalam perkuliahan dia tidak semangat dan konsentrasinya pun menjadi terganggu. Hal ini dibuktikan salah satunya pada Mahasiswa/i Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci dimana kondisi beberapa mahasiswa/i kecanduan dalam bermain game online. Hal tersebut ditunjukkan dengan keadaan mahasiswa/i yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran di Perkuliahan dan lebih sering membicarakan *game online mobile legends bang-bang* dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Hal itu menyebabkan lambatnya perkembangan yang dialami oleh mahasiswa/i. Selain itu game online juga dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada mahasiswa/i. Maraknya permainan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* menyebabkan banyak mahasiswa/i ingin memainkan permainan tersebut. Para mahasiswa/i beranggapan bahwa dengan bermain *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dapat mengurangi segala rasa penat dan stres bahkan dapat menghilangkan rasa stres setelah melaksanakan perkuliahan.

Menurut Dimiyati 2015 Konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dipelajari selama proses belajar dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan objek tersebut. Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor yang

berpengaruh terhadap prestasi belajar seseorang. bahwa kekuatan perhatian terpusat seseorang selama belajar akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya (Dimiyati, 2015). Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar apabila siswa berusaha untuk berkonsentrasi selama proses belajar maka siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri. Apabila siswa telah mampu meningkatkan intensitas kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan siswa untuk merespon dan menginterpretasikan materi pelajaran akan lebih optimal (Slameto, 2015). Siswa akan lebih tertantang untuk mengetahui pemecahan persoalan yang tersulit serta selalu ingin belajar hingga tuntas memahami materi pelajaran.

Daya juang merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir dan menghadapi berbagai kesulitan dan hambatan yang sedang terjadi pada dirinya dan dapat menemukan cara untuk mengatasi hambatan tersebut dan terus berjuang, gigih dalam meraih tujuan dan kesuksesan hidup. Menurut Ashuri, (2018) daya juang adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi masalah atau tekanan serta kemampuan mempertahankan untuk mencapai sesuatu yang di lakukan dengan kegigihan. Daya juang merupakan kemampuan pada manusia untuk menghadapi masalah di mana kekuatan daya juang tersebut ada pada diri manusia. Kemampuan mempertahankan dan meningkatkan daya juang

dalam mencapai sesuatu merupakan salah satu rahasia untuk mengatasi kesulitan dan kesanggupan untuk bertahan hidup. Daya juang akan dapat memberitahukan seberapa baik seseorang dapat bertahan dengan kesulitan, dan memprediksi siapa yang akan menyerah dan yang akan bertahan.

Berdasarkan uraian diatas mengenai permasalahan kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dikalangan mahasiswa menarik minat penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “ Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bangs Bang-* Terhadap Konsentrasi Belajar dan Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah dalam penelitian ini adalah:

1. *Game online* membawa pengaruh bagi dunia pendidikan.
2. Banyaknya kalangan mahasiswa yang kecanduan bermain game online.
3. Turunnya konsentrasi belajar dan daya juang mahasiswa didalam perkuliahan karena kecanduan bermain game online *online mobile legends bang-bang*.
4. Mahasiswa lebih sering membicarakan tentang game online dibanding berdiskusi mengenai materi perkuliahan.

## C. Rumusan Masalah atau Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah Terdapat Hubungan Tingkat kecanduan Game Online Mobile Legend Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci ?
2. Apakah Terdapat Hubungan Tingkat kecanduan Game Online Mobile Legend Bang Bang Terhadap Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci
2. Untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* Terhadap Daya Juang Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik
  - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan candu *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan konsentrasi belajar matematika.
  - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada mahasiswa pemain *game online* terutama pada *game online mobile legends bang-bang* mengenai pentingnya konsentrasi belajar dan daya juang didalam perkuliahan agar tugas perkuliahan tidak terabaikan dan tetap dapat menyalur hobi bermain *game online mobile legends bang-bang*.
- b. Memberikan informasi kepada mahasiswa agar tidak melalaikan perkuliahan demi bermain game online.
- c. Menambah pemahaman masyarakat umum agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
- d. Memberikan pemahaman akan pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game center terhadap daya juang dan konsentrasi belajar.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kecanduan *Game Online*

#### 1. Definisi kecanduan

Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Pertama, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (sehingga lupa hal-hal yang lain). Kedua, Menurut “Cambridge Dictionary” kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan hal itu secara berlebihan. Jadi bisa disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal yang lain (Suplig, 2017).

#### 2. Definisi kecanduan game online

Kecanduan game online merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Nurdilla, 2018). *World Health Organisation* (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan game online sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam *11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11)*. Penyakit kecanduan game online ini memiliki beberapa karakteristik antara lain pola perilaku bermain secara terus menerus yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*,

sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan hidup lainnya (WHO, 2018).

Kecanduan *game online* telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* demi mendapatkan kesenangan. Ketika tidak dapat bermain *game online* maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan (Santoso & Purnomo, 2017).

Jadi kecanduan *game online* adalah sikap berlebihan didalam bermain *game online* yang dapat menyebabkan gangguan mental yang dapat membuat seseorang lebih mengutamakan bermain *game online* dari pada kebutuhan hidup lainnya. Orang yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa sedih atau murung jika tidak dapat bermain *game online*, jika sudah bermain *game online* mereka akan merasa senang dan melupakan pekerjaan, pendidikan dan menjadi jarang untuk berinteraksi dengan kehidupan sosialnya karena terlalu mengutamakan bermain *game online*. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* apabila bermain *game online* lebih dari 3 jam dan bermain sepanjang waktu (Mais et al., 2020).

### **3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online**

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan seorang mengalami kecanduan game terbagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri), dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri). (Mulyana & Puspita, 2018) menjelaskan kedua faktor tersebut sebagai berikut.

- a. Faktor internal, diantaranya adalah rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau Dikampus, ketidakmampuan mengatur prioritas, kurangnya self control dalam diri individu dan keinginan yang kuat dalam mendapatkan nilai tinggi dalam suatu permainan.
- b. Faktor eksternal, diantaranya adalah kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga Mahasiswa memiliki alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan dan adanya harapan dari orang tua yang melambung terhadap anaknya.

### **4. Ciri-ciri kecanduan game online**

Menurut Siregar (dalam Sihite, 2023), seseorang dikatakan mengalami kecanduan game atau game addiction apabila memenuhi beberapa kriteria dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Preokupasi dalam bermain game termasuk didalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ke tahapan selanjutnya.
- b. Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.

- c. Ketidakmampuan untuk mengobrol, menghindari ataupun berhenti bermain games.
- d. Merasa resah, marah, gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan.
- e. Bermain game merupakan salah satu cara untuk menghindar dari masalah ataupun perasaan bersalah, helplessness, kecemasan dan depresi.
- f. Setelah selesai bermain, kembali memainkannya kembali kepada hari lain untuk membuat progres yang lebih baik atau mendapatkan skor lebih tinggi (chasing).
- g. Berbohong pada anggota keluarga, terapis ataupun orang lain yang terlibat ketika individu ingin bermain.
- h. Berkaitan dengan tindakan illegal, seperti mencuri, butuh uang untuk bermain.
- i. Kehilangan hubungan yang signifikan, seperti pekerjaan, pendidikan, ataupun kesempatan karir karena bermain.
- j. Membutuhkan orang lain dalam mengatur keuangannya untuk meringankan bebannya dalam mengatur keuangannya disebabkan oleh bermain game.
- k. Menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain. Dan kriteria game addiction terpenuhi paling sedikit dalam waktu 6 bulan.

## 5. Mobile Legends Bang Bang

Dikutip dari website <https://m.mobilelegends.com> Game Mobile Legends adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *Bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing tim ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero*, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lemah, yang disebut *minions*, Bertempur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara. Game mobile legends ini termasuk jenis game Role-Playing Online Game yaitu sebuah permainan yang pemainnya menjalan peran dari suatu karakter.

Adapun ciri- ciri dari yang dimiliki dari *game online Mobile Legends Bang-bang* antara lain :

### a. Mode

Mode dalam *Mobile Legends Bang-bang* adalah suatu lokasi dalam permainan yang dimainkan . Setiap mode dalam permainan memiliki tingkat keseruan bermain yang berbeda, sehingga memberikan pemain untuk menikmati pengalaman bermain mobile legends. Adapun 6 mode dalam permainan *Mobile legends Bang-bang* :

### 1. *Mode ranked*

Rank atau sering disebut *ranked match* adalah untuk menentukan peringkat atau level seseorang dalam *Mobile Legends Bang-bang*. Setiap *rank* ataupun peringkat memiliki tingkat kesulitannya masing-masing dan sistem yang berbeda-beda.

### 2. *Classic mode*

*Mode classic* hampir sama dengan mode *ranked*. Akan tetapi tidak akan memengaruhi peringkat pemain dan digunakan untuk latihan atau hiburan tanpa memikirkan peningkatan ataupun pengurangan peringkat.

### 3. *Brawl Mode*

*Brawl Mode* adalah permainan *mode* pertandingan yang hanya menggunakan satu *lane*. Di-*mode brawl* pemain akan menggunakan *hero* secara *random* dimana pemain juga memiliki kesempatan menggunakan *hero* yang belum dimilikinya.

### 4. *Human AI Mode*

*Mode* ini adalah dimana manusia melawan robot, *mode* ini berjumlah tiga *lane* dan sembilan *turret* yang dijaga. Dalam *mode* ini hanya ada lima pemain dan sebagai musuhnya adalah robot.

### 5. *Custom Mode*

*Mode* ini bisa bermain melawan teman atau melawan robot bersama-sama, selain itu, bisa bermain sendiri melawan robot. Dalam *mode* ini bebas mengatur jumlah pemain.

## 6. Dampak kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang*

### a. Dampak positif kecanduan *game online mobile legends bang -bang*

Mahasiswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain game (kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi, salah satu narasumber peneliti yang dapat membedakan mana kehidupan nyata dengan mana yang bermain game (tidak terlalu menjadikan *game* itu sebagai sesuatu yang wajib), melatih berkomunikasi dengan baik, dapat menambah kawan secara *online*, adanya manfaat teknologi dalam bermain game sangat membantu seperti dapat melatih kita membaca dengan teliti. Karena para narasumber dapat pengetahuan dan pembelajaran cara bermain game lewat teknologi media *online* tadi, belajar mengetahui cara mainnya lewat video di channel youtube jadi bisa memotivasi kita atau orang lain dalam melakukan permainan.

### b. Dampak negatif kecanduan *game online mobile legends bang-bang*

Dampak negatifnya membuang-buang waktu dan ekonomi secara percuma, menjadi kecanduan dalam hal ketika bermain tidak ingat waktu karena bermain secara berlebihan terus-menerus bahkan bisa juga ketika main game tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial (acuh) dengan

orang sekitarnya, adapun perasaan dalam mengungkapkan kekecewaan ketika kalah masing-masing punya gaya mengekspresikannya sendiri misalnya bisa berkata kasar, menjatuhkan lawan atau kawan, ada pula yang melupakan waktu sehingga melalaikan kehidupan nyatanya contohnya dalam hal ibadah, nasihat orang tua, berinteraksi dengan teman dari dunia nyata, selain itu juga ada beberapa narasumber yang menyatakan bahwa gangguan tidurnya jauh lebih lama dibandingkan orang yang tidak bermain *game online* tersebut.

#### **7. Indikator kecanduan Game Online**

Menurut Amalia Nur Fariha (2022) Adapun beberapa indikator kecanduan game online, diantaranya adalah:

- a. Salience, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku seseorang.
- b. Cognitive salienc, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level pikiran.
- c. Behavioral salienc, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level tingkah laku.
- d. Conflict, yaitu pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan.
- e. Interpersonal conflict (eksternal), yaitu konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

- f. Interpersonal conflict (internal), yaitu konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

## **B. Konsentrasi Belajar**

### **1. Pengertian Konsentrasi Belajar**

#### a. Definisi Konsentrasi

Menurut Slameto konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Konsentrasi adalah memfokuskan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan proses belajar dan mengajar yang dilakukan (Syukurti, 2020).

Menurut Dimiyati (2015) konsentrasi dapat diartikan sebagai suatu pemusatan perhatian terhadap objek tertentu. Pada dasarnya konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan kemauan, pikiran, perasaan. Jadi konsentrasi adalah memusatkan fungsi jiwa terhadap suatu objek yang diperhatikan siswa dan suatu pemusatan perhatian, pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang sedang dipelajari dan mengabaikan segala hal yang tidak berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari. Dalam suatu proses belajar konsentrasi itu merupakan salah satu faktor terpenting dalam mengikuti suatu proses pembelajaran supaya proses pembelajaran itu tercapai dan berhasil.

## b. Hakikat Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar terdiri atas dua kata, yaitu kata konsentrasi dan kata belajar. Kata konsentrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *concentrate* yang berarti memusatkan dan *concentration* yang berarti pemusatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023), konsentrasi adalah pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Sedangkan kata belajar merupakan bentuk kata kerja dari kata “ajar”. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023), belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Berdasarkan penjelasan tersebut konsentrasi belajar dapat disimpulkan bahwa Konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dipelajari selama proses belajar dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan objek tersebut. Konsentrasi belajar dapat berjalan secara efektif apabila seseorang mampu daya konsentrasi belajar dengan baik akan lebih mudah memahami apa yang sedang dipelajari.

## 2. Pentingnya Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar seseorang. bahwa kekuatan perhatian terpusat seseorang selama belajar akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya (Dimiyati, 2015). Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar apabila siswa berusaha untuk berkonsentrasi selama proses belajar maka siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun

dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri. Apabila siswa telah mampu meningkatkan intensitas kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan siswa untuk merespon dan menginterpretasikan materi pelajaran akan lebih optimal (Slameto, 2015). Siswa akan lebih tertantang untuk mengetahui pemecahan persoalan yang tersulit serta selalu ingin belajar hingga tuntas memahami materi pelajaran.

### **3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar**

Menurut Thursan Hakim (dalam Nuramaliana, 2016) konsentrasi belajar seseorang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal yang berasal dari individu, seperti tekad kurang kuat dalam belajar, sifat emosi, dan reaksi terhadap lingkungan. Faktor eksternal yang berasal dari luar individu, seperti suara gaduh, orang sekitar yang mengajak berbicara, suhu ruangan, dan cara menyusun jadwal dan urutan belajar. Kelelahan juga menjadi bagian dari faktor eksternal, seperti kelelahan aktivitas fisik dan mental. Faktor-faktor internal merupakan faktor penyebab gangguan konsentrasi yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal terbagi ke dalam dua garis besar yaitu faktor jasmaniah, dan faktor rohaniah

- 1) Faktor jasmaniah, Faktor yang bersumber dari kondisi jasmani seseorang yang tidak berada di dalam kondisi normal atau mengalami gangguan kesehatan, misalnya mengantuk, lapar, haus, gangguan panca indra,

gangguan pencernaan, gangguan jantung, gangguan pernapasan, dan sejenisnya.

- 2) Faktor rohaniah, berasal dari mental seseorang yang dapat menimbulkan gangguan konsentrasi seseorang, misalnya tidak tenang, mudah gugup, emosional, tidak sabar, mudah cemas, stres, depresi, dan sejenisnya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor penyebab gangguan yang berasal dari luar diri seseorang berupa suasana, perlengkapan, penerangan ruangan suara dan adanya gambar-gambar yang mengganggu perhatian. Gangguan yang sering dialami adalah adanya rasa tidak nyaman dalam melakukan berbagai kegiatan yang memerlukan konsentrasi penuh, yang termasuk ke dalam faktor eksternal antara lain:

- 1) Lingkungan sekitar yang cukup tenang.
- 2) Udara yang nyaman dan bebas dari polusi maupun bau-bauan yang mengganggu kenyamanan.
- 3) Penerangan yang cukup.
- 4) Suhu disekitar lingkungan yang menunjang kenyamanan dalam melakukan kegiatan yang memerlukan konsentrasi.
- 5) Dukungan dari orang-orang di sekitar.

#### 4. Indikator Konsentrasi Belajar

Adapun indikator konsentrasi belajar yang dikemukakan oleh Super dan Cruties, yang dikutip oleh Kuntoro (dalam Ratih Novianti 2018) sebagai berikut :

1. Memfokuskan atau memperhatikan setiap materi pelajaran yang disampaikan guru.
2. Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan.
3. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru.
4. Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang di berikan guru.
5. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran.

## C. Daya Juang

### 1. Pengertian Daya Juang

Menurut Ashuri, (2018) daya juang adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi masalah atau tekanan serta kemampuan mempertahankan untuk mencapai sesuatu yang dilakukan dengan kegigihan. Daya juang merupakan kemampuan pada manusia untuk menghadapi masalah di mana kekuatan daya juang tersebut ada pada diri manusia. Kemampuan mempertahankan dan meningkatkan daya juang dalam mencapai sesuatu merupakan salah satu rahasia untuk mengatasi kesulitan dan kesanggupan untuk bertahan hidup. Daya juang akan dapat memberitahukan seberapa baik seseorang dapat bertahan dengan kesulitan, dan memprediksi siapa yang akan menyerah dan yang akan bertahan. Menurut Susanti (dalam Hidayati, 2016) daya juang juga merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan yang dirasakan seseorang terhadap situasi tertekan sehingga daya juang memiliki arti yang sama dengan kemampuan untuk menghadapi masalah.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa daya juang merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir dan menghadapi berbagai kesulitan dan hambatan yang sedang terjadi pada dirinya dan dapat menemukan cara untuk mengatasi hambatan tersebut dan terus berjuang, gigih dalam meraih tujuan dan kesuksesan hidup.

## 2. Indikator Daya Juang

Menurut Stoltz (dalam Mardianis,2021) menyatakan bahwa indikator-indikator daya juang mencakup beberapa komponen yang kemudian disingkat menjadi CO2RE, antara lain:

### a. *Control* (kendali diri)

Perbedaan antara respon daya juang yang rendah dan tinggi. Individu yang memiliki daya juang yang lebih tinggi merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa dalam hidup dari pada individu yang daya juang yang rendah. Individu yang daya juang-nya yang tinggi akan cenderung melakukan pendakian dan relatif kebal terhadap ketidakberdayaan, seperti individu yang memiliki kendali dan akan berusaha menghadapi kesulitan dan keluar dari masalah yang dihadapi, selalu mencari jalan keluar dan bersikap optimis.

Kendali diawali dengan individu yang memiliki pemahaman bahwa sesuatu apapun itu dapat dilakukan, perasaan mampu mengatasi sesuatu yang membuat individu bertindak. Apabila tidak memiliki pemikiran itu maka individu cenderung untuk menyerah kepada keadaan yang sulit. Sebaliknya dengan adanya kendali terhadap kesulitan maka hidup akan dapat dirubah dan tujuan-tujuan yang ingin dicapai terwujud. Nilai yang tinggi pada aspek ini menunjukkan kemungkinan yang besar akan kemampuan seseorang dalam menghadapi situasi-situasi yang sulit.

b. *Origin-Ownership* (asal-usul dan pengakuan).

*Origin* kemampuan mempertanyakan siapa atau apa menjadi sumber kesulitan. Sejauh mana seseorang mempermasalahkannya diri dan menganggap dirinya sebagai pusat penyebab asal-usul kesulitan dan kegagalan, atau sejauh mana mempermasalahkannya orang lain atau lingkungan yang menjadi penyebab sumber kesulitan dan kegagalan orang lain.

*Ownership* menggambarkan kemampuan seseorang untuk mengakui sejauh mana akibat-akibat dari kesulitan yang dihadapi dan mampu mengambil tanggung jawab setelah seseorang melihat kesalahan. Pada dasarnya kemampuan ini berkaitan dengan rasa tanggung jawab. Individu dengan nilai *origin* dan *ownership* rendah cenderung menampakkan dirinya sebagai satu-satunya pusat permasalahan dan akan berdampak pada terabaikannya membenahi kesulitan yang terjadi. Individu dengan nilai *origin* dan *ownership* tinggi tidak akan menyalahkan orang lain dan menempatkan dirinya untuk merasakan penyesalan yang sewajarnya dan usaha yang dilakukan untuk belajar dari kesalahan-kesalahan serta mengatasi kendala tersebut semakin tinggi.

c. *Reach* (jangkauan)

*Reach* menggambarkan kemampuan seseorang mempertanyakan sejauh mana kesulitan yang dihadapi akan mempengaruhi sisi lain dari kehidupan individu. Semakin rendah *reach* seseorang maka semakin besar kemungkinannya individu tersebut menganggap peristiwa buruk sebagai bencana.

d. *Endurance* (daya tahan)

*Endurance* menggambarkan sejauh mana individu mampu bertahan dalam kesulitan. Aspek ini mempertanyakan tentang berapa lama kesulitan akan berlangsung dan berapa lama penyebab kesulitan itu akan berlangsung. Semakin rendah *Endurance* maka semakin besar kemungkinan individu menganggap kesulitan dan penyebab-penyebabnya akan berlangsung lama. Individu yang melihat kemampuannya sebagai penyebab (penyebab yang stabil) cenderung kurang bertahan dibandingkan dengan orang-orang yang mengaitkan kegagalan dengan usaha (penyebab yang sifatnya sementara) yang mereka lakukan seperti ini selalu terjadi, segala sesuatu pandai menyesuaikan kebutuhan, biasanya selalu begini caranya, hidup saya hancur, hidup saya sangat buruk. Makin tinggi daya tahan seseorang, semakin besar kemampuan untuk menghadapi kesulitan. Makin rendah daya tahan seseorang maka individu akan menganggap kesulitan akan berlangsung lama dan mudah berputus asa.

#### D. Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan untuk pengembangan pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian dijadikan masukan peneliti untuk penyusunan dugaan sementara. Berikut ini penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan memiliki kesamaan dengan penelitian ini.

1. Muhammad Aldris, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Mobile legends Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja di *Game Center Makronet MMTC Medan*”. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar  $-0,720$  dengan  $p < 0,05$ , hasil ini menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online mobile legend dengan kecerdasan emosi. Yang artinya semakin tinggi intensitas bermain, maka tingkat kecerdasan emosi semakin rendah, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain, maka tingkat kecerdasan emosi semakin tinggi.
2. Ni Putu Wahyu Sanjiwani, Ni Komang Sukra andini dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi, “Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Metode penelaahan ini dilakukan dengan metode review dari hasil penelitian yang berasal dari media elektronik seperti NCBI- Pubmed, Google scholar, Sage Publication, Indian Journal, DOAJ (Directory of Open Access

Journal) Cambridge Journal, ARC Journal yang dipublikasikan mulai tahun 2015-2020. Hasil penelaahan dari literature review ini didapatkan bahwa yang menghambat konsentrasi belajar salah satunya yaitu penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia sekolah. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hal ini berarti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajaran.

3. Wicaksono Iqok, dkk. "Analisis Dampak dan Pengaruh Game Mobile Terhadap Remaja Karang Taruna Dusun Karangendek". Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, Untuk metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode kuesioner dengan subjek penelitian. Hasil dari data yang diperoleh peneliti dan melakukan penghitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak 91,73% yang menyatakan setuju berarti disini bisa dikatakan bahwa bermain game mobile banyak pengaruh positif melihat dari jumlah persenan yang telah didapat peneliti dari para responden.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ignasius Raimundus Pati yang berjudul "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kristen Citra Bangsa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, yang diperoleh melalui teknik analisis bivariante dengan uji datanya menggunakan uji person correlation untuk mengetahui adanya korelasi antara kedua variabel, dan diketahui besar korelasinya adalah

326 atau (-0,326) data statistic, dan taraf signifikan untuk kedua variabel adalah sig.(1-tailed) 0,081. Taraf signifikan  $0,081 > 0,05$  batas kritis, sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SDN Kristen Citra Bangsa Kupang.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Angela yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal itu ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R<sup>2</sup> (R square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap Motivasi belajar peserta didik sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang peserta didik akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah game online, dimana ketika bermain game online seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi

motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Khakim Wardhana Putra yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menyatakan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} 32,342 > t_{tabel} 2,019$ .

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang terdahulu yaitu penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan angket secara online yang berisikan tentang tingkat kecanduan game online mobile legends bang-bang, konsentrasi belajar dan daya juang dengan tujuan untuk melihat hubungan tingkat kecanduan game online *Mobile legend bang-bang* terhadap Konsentrasi belajar mahasiswa dan untuk melihat hubungan tingkat kecanduan game online *Mobile legend bang-bang* daya juang mahasiswa didalam perkuliahan.

#### **E. Kerangka Berpikir**

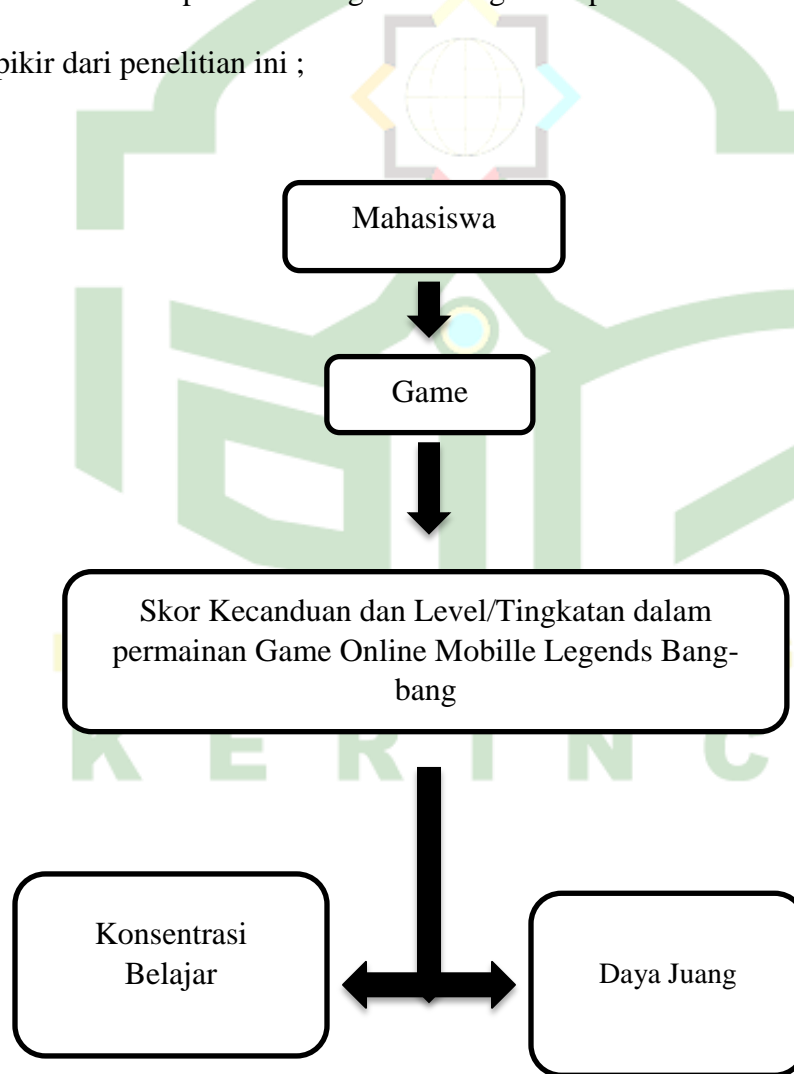
Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa hubungan antara variabel yang diteliti. sintesa

hubungan antar variabel tersebut selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Game online merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya adalah mahasiswa. Game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah variabel X. Sebuah permainan game online sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses akademik atau pembelajaran terhadap konsentrasi belajar dan daya juang pastinya akan ada nilai negatif dan positifnya. Konsentrasi belajar dan daya juang dalam penelitian ini merupakan variabel  $Y_1$  dan  $Y_2$ . Apabila konsentrasi belajar dan daya juang rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain game online maka nantinya dapat menimbulkan rasa malas belajar dalam diri mahasiswa. Konsentrasi belajar dan daya juang yang tinggi pun bisa dikarenakan mahasiswa bermain game online, maka tidak menutup kemungkinan game online merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Permasalahan yang muncul ini merupakan penggunaan dalam pemanfaatan permainan game online pada perkuliahan yang mempengaruhi konsentrasi belajar dan daya juang. Masalah tersebut selanjutnya ingin dipecahkan oleh peneliti melalui penelitian. Apakah terdapat hubungan tingkat kecanduan *game online* terutama pada *game online mobile legends bang-bang* terhadap konsentrasi belajar dan daya juang mahasiswa. Peneliti berteori sesuai dengan lingkup permasalahan supaya arah penelitian menjadi jelas.

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*, baik pada mahasiswa yang bermain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan tingkat *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* terhadap konsentrasi belajar dan daya juang mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

Berikut ini penulisan bagan kerangka berpikir untuk memahami kerangka berpikir dari penelitian ini ;



## F. Hipotesis

Secara etimologis hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu hypo dan thesis. Hypo berarti kurang dan thesis berarti pendapat. Hipotesis juga biasa diartikan pendapat sementara yang membutuhkan pembuktian dengan menguji hipotesis sesuai data di lapangan. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

H<sub>1</sub> : Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang terhadap konsentrasi belajar mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

H<sub>2</sub> : Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang terhadap daya juang mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan variabel yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan korelasional yaitu suatu pendekatan penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Data yang diperoleh berupa interval sehingga teknik statistik yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik atau ciri dari suatu populasi.

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan beberapa bagian dari jumlah pada populasi, sampel adalah suatu prosedur pengambilan data, di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menemukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Pengambilan sampel yang peneliti lakukan menggunakan teknik sampling berdasarkan pertimbangan peneliti yang menganggap bahwa sampel tersebut dapat memberikan informasi yang terbaik untuk penelitian, yang dikenal dengan teknik *Purposive Sampling*.

Menurut Notoatmojo (dalam Kumara 2018) “teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas suatu pertimbangan, seperti ciri-ciri atau sifat-sifat suatu populasi. pertimbangan alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh”. *Purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. dengan memilih sekelompok subjek yang di dasari atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu

yang dipandang mempunyai sangkutan yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Adapun alasan menggunakan teknik *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci yang memenuhi kriteria tertentu. Adapun kriteria yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu :

- a. Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
- b. Mahasiswa aktif atau tidak dalam masa cuti perkuliahan
- c. Mahasiswa yang bermain Game Online Mobile Legends Bang-Bang.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 responden yang merupakan mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci dan telah kriteria diatas.

### C. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi acuan terhadap dua jenis variabel yang akan diteliti yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*), sebagai berikut:

1. Variabel bebas merupakan hubungan tingkat *kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang* yang dilambangkan (X)
2. Variabel terikat merupakan konsentrasi belajar dilambangkan dengan ( $Y_1$ ) dan daya juang dilambangkan dengan ( $Y_2$ )

### D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner. Metode angket atau (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Metode ini berupa daftar pernyataan tertulis yang disusun dan disebarikan guna mendapatkan informasi dari responden yang diteliti. Ada pun dalam penelitian ini angket (kuesioner) yang peneliti gunakan bersifat tertutup, karena sebelumnya sudah diberikan alternatif jawaban sehingga responden hanya tinggal memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Angket (kuesioner) berupa pertanyaan-pernyataan dengan menggunakan skala likert untuk mempermudah perhitungan. Penyusunan mengacu kepada indikator yang terdapat

pada kisi-kisi instrumen. *Skala likert* yang digunakan memiliki dua bentuk pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif diberi skor 4,3,2,1 sedangkan untuk pernyataan negatif diberi skor 1,2,3,4. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Dengan menggunakan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator yang dapat dijadikan tolak ukur untuk membuat suatu pernyataan atau pernyataan yang dapat dijawab oleh Responden.

#### **E. Instrumen penelitian**

Menurut Sugiyono (2018) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Jadi, instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket/Kuesioner. Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data intensitas penggunaan game online dan motivasi belajar peserta didik. Pengukuran angket menggunakan *skala Likert* atau *rating scale*. *Skala likert* adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert. Menurut Kinner *skala likert* ini berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu, misalnya setuju atau tidak setuju, senang atau tidak senang, dan baik atau tidak baik. *Skala likert* mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku.

Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel penelitian. Dengan *Skala Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Dalam proses analisis data, komposit skor biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid karena setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variabel yang dipresentasikannya. Pertanyaan yang akan diajukan berupa sebuah pernyataan dalam *Skala Likert*. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert ini mempunyai tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif. Setiap pernyataan jawaban pada angket berisi empat alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Penyusunan Instrumen mengacu kepada indikator yang terdapat pada kisi-kisi instrumen. Jumlah variabel yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah variabel yang terdiri tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang (Variabel X), konsentrasi belajar (Variabel Y<sub>1</sub>), dan daya juang (Variabel Y<sub>2</sub>).

#### 1. Tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* (X)

##### a. Definisi Konseptual

*Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama.

b. Definisi operasional

*Game Online* adalah skor penilaian yang diperoleh dari jawaban responden yang mengukur dimensi permainan *Game Online* dengan indikator: (1) Tingkatan level dan peringkat dalam game online (2) Waktu bermain *game online*, (3) Kecanduan bermain *game online*, (4) Dampak *negatif* bermain game online.

c. Kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* ini disajikan dengan maksud untuk memberikan gambaran sejauh mana instrumen ini mencerminkan indikator yang akan diukur pada kuesioner tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Amalia Nur Fariha (2022) dan dimodifikasi oleh peneliti untuk *setting* mahasiswa. Jumlah butir pernyataan yang ada pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* ada 10 butir. Adapun kisi-kisi instrumen variabel konsentrasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Kuesioner / Angket tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang*

Indikator	Nomor Item	Jumlah
Tingkatan level dan peringkat dalam <i>game online</i>	1,2	2
Waktu bermain <i>game online</i>	3,4	2
Kecanduan <i>game online</i>	5, 6, 7	3
Dampak negatif bermain <i>game online</i>	8, 9, 10	3

Sumber: Amalia Nur Fariha

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi di atas, selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan dengan kemungkinan alternatif jawaban yang tersedia. Mengenai pemberian nilai alternatif jawaban yang digunakan dalam skala menggunakan *skala likert* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Tabel Pemberian Nilai Alternatif Jawaban Angket Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang*

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

## 2. Konsentrasi Belajar ( $Y_1$ )

### a. Definisi Konseptual

Konsentrasi belajar siswa adalah pemusatan pikiran ke suatu objek pada pelajaran, dengan mengabaikan hal yang lain yang di luar hal yang sedang difokuskan.

### b. Definisi operasional

Konsentrasi belajar siswa adalah suatu sikap pemusatan pikiran mahasiswa/i untuk fokus pada pelajaran yang di ukur dengan persepsi mahasiswa/I Tadris Matematika IAIN Kerinci. Indikator yang dijabarkan dalam konsentrasi belajar adalah indikator fokus pandangan, konsentrasi perhatian, memberikan tanya jawab, menjawab, sambutan psikomotorik dan sambutan ekspresi penyerta.

### c. Kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel konsentrasi belajar ini disajikan dengan maksud untuk memberikan gambaran sejauh mana instrumen ini mencerminkan indikator yang akan diukur pada kuesioner konsentrasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Ratih Novianti (2018) dan dimodifikasi oleh peneliti untuk setting mahasiswa. Jumlah butir pernyataan yang ada pada konsentrasi belajar siswa ada 10 butir. Adapun kisi-kisi instrumen variabel konsentrasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Kuesioner / Angket Konsentrasi Belajar

Indikator	Nomor Item	Jumlah
Pemustan pikiran (memfokuskan atau memperhatikan)	1, 7	2
Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran	2, 5	2
Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan	6, 9	2
Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan menjawab serta memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran	8, 10	2
Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi	3, 4	2

Sumber: Ratih Novianti

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi di atas, selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan dengan kemungkinan alternatif jawaban yang tersedia. Mengenai pemberian nilai alternatif jawaban yang digunakan dalam skala menggunakan *skala likert* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Tabel Pemberian Nilai Alternatif Jawaban Angket Konsentrasi Belajar

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

### 3. Daya juang ( $Y_2$ )

#### a. Definisi Konseptual

Daya juang adalah kemampuan bertahan dalam menghadapi kesulitan hidup sebagai suatu proses untuk mengembangkan diri, dan mencapai suatu tujuan tertentu.

#### b. Definisi Operasional

Daya juang merupakan kemampuan seseorang dalam berfikir dan menghadapi berbagai kesulitan dan hambatan yang sedang terjadi pada dirinya, dan dapat menemukan cara untuk mengatasi hambatan tersebut dan terus berjuang, gigih dalam meraih tujuan dan kesuksesan hidup. Indikator yang dijabarkan dalam daya juang adalah indikator *Control* (kendali diri), *Origin-Ownership* (asal-usul dan pengakuan), *Reach* (jangkauan), dan *Endurance* (daya tahan).

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel daya juang ini disajikan dengan maksud untuk memberikan gambaran sejauh mana instrumen ini mencerminkan indikator yang akan diukur pada kuesioner konsentrasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Fitri Husaibatul Kairat (2018). Jumlah butir pernyataan yang ada pada konsentrasi belajar siswa ada 10 butir. Adapun kisi-kisi instrumen variabel konsentrasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5  
Kisi-Kisi Kuesioner / Angket Daya Juang

Indikator	Nomor Item	Jumlah
<i>Control</i> (Kendali)	3,7,8	3
<i>Origin ownership</i> (asal-sul dan pengakuan)	1,4,6	3
<i>Reach</i> (Jangkauan)	5,10	2
<i>Endurance</i> (daya tahan)	5,10	2

Sumber : Fitri Husaibatul Khairat

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi di atas, selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan dengan kemungkinan alternatif jawaban yang tersedia. Mengenai pemberian nilai alternatif jawaban yang digunakan dalam skala menggunakan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6  
Tabel Pemberian Nilai Alternatif Jawaban Angket Daya Juang

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam mengelola data-data yang telah didapatkan peneliti dalam penelitian, data-data tersebut merupakan bahan mentah yang harus diolah sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan, sehingga data-data yang sudah diolah tersebut nantinya dapat berdaya dan berhasil guna sebagai mana yang diharapkan.

Data-data dalam penelitian ini yang didapat adalah data bersifat kuantitatif, berbentuk angka-angka. Kemudian, angka-angka tersebut memerlukan pengelolaan lebih lanjut untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yang digunakan adalah, sebagai berikut :

### 1. Teknik Analisis Deskriptif

Analisis data merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam proses penelitian, baik penelitian kuantitatif maupun kualitatif, penelitian

mayoritasnya banyak yang menggunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan teknik serta metode statistik. Alasannya dikarenakan analisis statistik dapat memberikan jawaban yang akurat. Pengukuran statistik deskriptif variabel ini perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (Mean), nilai tertinggi (Max), nilai terendah (Min) dan standar deviasi dari masing-masing variabel yaitu Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bangs* (X), Konsentrasi Belajar ( $Y_1$ ) dan Daya Juang ( $Y_2$ ).

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Menurut Hadi, S (dalam Aldris, M 2023) adapun maksud dari uji normalitas sebaran ini adalah untuk membuktikan bahwa penyebaran data-data penelitian yang menjadi pusat perhatian telah menyebar berdasarkan prinsip. Uji normalitas sebaran dianalisis dengan menggunakan *uji one sample kolmogorov-smirnov*. Sebagai kriteria apabila nilai sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  distribusi data maka sebarannya dikatakan normal, sebaliknya apabila nilai sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  sebarannya dinyatakan tidak normal.

### b. Uji Linearitas

Menurut Mushon (dalam Fadhil, M 2019) Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X (tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang*) dengan variabel terikat  $Y_1$  dan  $Y_2$  (konsentrasi belajar dan daya juang belajar) mempunyai hubungan linear atau secara signifikan. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Uji linearitas menggunakan bantuan SPSS 25 dengan menggunakan Test For linearity pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji linearitas dilihat pada baris *Deviation From Linearity*, jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka hubungan tidak linear. Sedangkan jika nilai signifikan lebih dari atau sama dengan 0,05 maka hubungannya bersifat linear.

### 3. Korelasi *Product Moment*

Menurut Wulansari (dalam Widya P.S 2021) Korelasi atau *correlation* berarti hubungan atau timbal balik. Korelasi dalam analisis statistik merupakan hubungan dari dua variabel atau lebih yang lebih dikenal dengan *correlation bivariable*. Dalam penelitian yang akan digunakan menggunakan interval dengan interval atau yang disebut statistika parametrik. Korelasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan korelasi *product moment*. Korelasi *product moment* memiliki persyaratan tertentu dengan ketentuan data yang digunakan secara acak atau random, data instrumen penelitian berdistribusi normal, data instrumen

penelitian memiliki hubungan yang sama dan sesuai. adapun uji signifikansi product moment yang digunakan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)(n(\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

: Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$  : Jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$  : Jumlah seluruh nilai Y

XY : Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

Korelasi menggunakan lambang r. Angka korelasi ditunjukkan dengan antara 0 hingga  $\pm 1$ . Angka pada *coefficient of correlation*, yang menunjukkan angka + atau - merupakan arah dari korelasi. Apabila angka korelasi bertanda (+) maka hasil korelasi memiliki hubungan yang positif. Sedangkan angka korelasi bertanda (-) maka hasil korelasi memiliki hubungan yang negatif.

Tabel 3.7

Interprestasi koefesien korelasi nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 1,999	Sangat Rendah

Sumber : Widya Paramita Sari

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Analisis Deskriptif

##### 1. Karakteristik Responden

Pada bagian ini akan disajikan gambaran deskripsi data objek penelitian untuk mendukung analisa kuantitatif dan memberikan gambaran. Dengan menguraikan karakteristik responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini maka akan dapat diketahui sejauh mana karakteristik responden dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu jenis kelamin dan semester. Data responden dijelaskan secara deskripsi dan dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Semester

No	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Jenis Kelamin		
	1. Laki-laki	13	43,3%
	2. Perempuan	17	56,7%
2	Semester		
	1. Semester II	2	6,7%
	2. Semester IV	4	13,3%
	3. Semester VI	8	26,7%
	4. Semester VIII	16	53,3%

Dari tabel 4.1 diketahui bahwa mayoritas responden dari penelitian ini yaitu berasal dari Semester VIII dengan jumlah 16 responden (53,3%) dan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 17 responden (56,7%).

## 2. Statistik Deskriptif

Pengukuran statistik deskriptif variabel ini perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (Mean), nilai tertinggi (Max), nilai terendah (Min) dan standar deviasi dari masing-masing variabel yaitu Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* (X), Konsentrasi Belajar ( $Y_1$ ) dan Daya Juang ( $Y_2$ ). Mengenai hasil uji statistik deskriptif penelitian dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2  
Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang	30	10.00	38.00	23.4000	5.97466
Konsentrasi Belajar	30	22.00	37.00	29.5667	3.42086
Daya Juang	30	25.00	38.00	31.8000	3.42808
Valid N (listwise)	30				

Sumber : Data Olahan IBM SPSS 25

1. Variabel Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* (X)

Dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 10 sedangkan nilai maksimum sebesar 38, nilai rata-rata Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* sebesar 23,4 dan nilai standar deviasi Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* adalah 5,97.

2. Konsentrasi belajar ( $Y_1$ )

Dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 22 sedangkan nilai maksimum sebesar 37, nilai rata-rata Konsentrasi Belajar sebesar 29.56 dan nilai standar deviasi Konsentrasi Belajar adalah 3.42.

3. Daya Juang ( $Y_2$ )

Dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 25 sedangkan nilai maksimum sebesar 38, nilai rata-rata Daya Juang sebesar 31,80 dan nilai standar deviasi Konsentrasi Belajar adalah 3.42.

## B. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat analisis

- a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang kita peroleh dari responden tersebut normal atau tidak, berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa hasil uji yang diperoleh dengan signifikansi Asymp. Sig 2-tailed sebesar 0,200 lebih besar 0,050. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai residual tersebut di atas berdistribusi normal,

karena nilai Asymp. Sig 2-tailed  $> 0,050$ . Hasil ujinya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov Smirnov* Variabel Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* (X), Konsentrasi Belajar (Y1) Dan Daya juang (Y2)

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.14694354
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.063
	Negative	-.061
Test Statistic		.063
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Data Olahan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,050$ , maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai pengaruh linear atau tidak. Pengambilan keputusan pengujian berdasarkan, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linear dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan yang linear.

Tabel 4.4  
Hasil Uji Linearitas

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang * Konsentrasi Belajar	Between Groups	(Combined)	692.900	13	53.300	2.491	.043
		Linearity	242.376	1	242.376	11.329	.004
		Deviation from Linearity	450.524	12	37.544	1.755	.146
	Within Groups		342.300	16	21.394		
	Total		1035.200	29			

Sumber : Data Olahan IBM SPSS 25

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang * Daya Juang	Between Groups	(Combined)	451.500	13	34.731	.952	.529
		Linearity	.217	1	.217	.006	.939
		Deviation from Linearity	451.283	12	37.607	1.031	.468
	Within Groups		583.700	16	36.481		
	Total		1035.200	29			

Sumber : Data Olahan IBM SPSS 25

Dari hasil tabel 4.4 diketahui bahwa signifikansi variabel X terhadap variabel  $Y_1$  adalah  $0,146 > 0,05$  dan signifikansi variabel X terhadap variabel  $Y_2$  adalah  $0,468 > 0,05$  Maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang dengan konsentrasi belajar dan antara tingkat kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang dengan daya juang.

## 2. Analisis Korelasi Product Moment

Uji korelasi *product moment* dilakukan untuk Untuk memperoleh hasil uji korelasi antara Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang (X) terhadap Konsentrasi Belajar ( $Y_1$ ) dan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang (X) terhadap Daya Juang ( $Y_2$ ) Adapun hasilnya ditampilkan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5  
Hasil Uji Analisis Korelasi Product Moment

		Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang	Konsentrasi Belajar	Daya Juang
Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang- bang	Pearson Correlation	1	-.484**	-.014
	Sig. (2-tailed)		.007	.939
	N	30	30	30
Konsentrasi Belajar	Pearson Correlation	-.484**	1	.331
	Sig. (2-tailed)	.007		.074
	N	30	30	30
Daya Juang	Pearson Correlation	-.014	.331	1
	Sig. (2-tailed)	.939	.074	
	N	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Data Olahan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.9 nilai signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar 0,007, artinya  $0,007 < 0,05$  dengan demikian variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar memiliki hubungan atau berkorelasi. Pada tabel ini kita juga bisa mengetahui bahwa Pearson Correlation pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar -0,484 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sedang dan bentuk hubungan antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* maka semakin rendah konsentrasi belajar.

Sedangkan nilai signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang yaitu sebesar 0,939, artinya  $0,939 > 0,05$  dengan demikian variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang tidak memiliki hubungan atau tidak berkorelasi. Akan tetapi jika dilihat dari *Pearson Correlation* pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang memiliki hubungan atau berkorelasi dengan nilai Pearson Correlation yaitu sebesar -0,014 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sangat rendah dan bentuk hubungan

antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* maka semakin rendah tingkat daya juang.

## C. Pembahasan

### 1. Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-bang

Kecanduan game online merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Nurdilla, 2018). *World Health Organisation* (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan game online sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam *11th Revision of the International Classification of Diseases* (ICD-11). Orang yang mengalami kecanduan game online akan merasa sedih atau murung jika tidak dapat bermain game online, jika sudah bermain *game online* mereka akan merasa senang dan melupakan pekerjaan, pendidikan dan menjadi jarang untuk berinteraksi dengan kehidupan sosialnya karena terlalu mengutamakan bermain *game online*. Bermain game online memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif dari bermain game online adalah Mahasiswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain game (kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi. adapun dampak

negatif dari *game online* ialah terganggu proses belajar baik pada anak-anak maupun mahasiswa sehingga mereka akan sulit berkonsentrasi pada pembelajaran dikarenakan karena terlalu memikirkan cara memenangkan suatu *game online* dari pada memikirkan pelajaran yang telah diberikan oleh gurunya.

Konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Konsentrasi adalah memfokuskan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan proses belajar dan mengajar yang dilakukan (Syukurti, 2020). Konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dipelajari selama proses belajar dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan objek tersebut”. Konsentrasi belajar dapat berjalan secara efektif apabila seseorang mampu daya konsentrasi belajar dengan baik akan lebih mudah memahami apa yang sedang dipelajari.

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar. Apabila siswa berusaha untuk berkonsentrasi selama proses belajar maka siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri, meneliti sendiri, untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri. Apabila siswa telah mampu meningkatkan intensitas kemampuan konsentrasi belajar, kemampuan siswa untuk merespon dan menginterpretasikan materi pelajaran akan lebih optimal (Slameto, 2015). Siswa akan lebih

tertantang untuk mengetahui pemecahan persoalan yang tersulit serta selalu ingin belajar hingga tuntas memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian melalui uji korelasi product moment, nilai *Pearson Correlation* pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar -0,484 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sedang dan bentuk hubungan antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* maka semakin rendah konsentrasi belajar. Nilai signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar 0,007, artinya  $0,007 < 0,05$  dengan demikian variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar memiliki hubungan atau berkorelasi.

## **2. Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-bang Terhadap Daya Juang**

Kecanduan *game online* telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* demi mendapatkan kesenangan. Ketika tidak dapat bermain *game online* maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka

akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan (Santoso & Purnomo, 2017).

Jadi kecanduan *game online* adalah sikap berlebihan didalam bermain game online yang dapat menyebabkan gangguan mental yang dapat membuat seseorang lebih mengutamakan bermain game online dari pada kebutuhan hidup lainnya. Orang yang mengalami kecanduan game online akan merasa sedih atau murung jika tidak dapat bermain game online, jika sudah bermain game online mereka akan merasa senang dan melupakan pekerjaan, pendidikan dan menjadi jarang untuk berinteraksi dengan kehidupan sosialnya karena terlalu mengutamakan bermain game online. Seseorang dikatakan kecanduan game online apabila bermain game online lebih dari 3 jam dan bermain sepanjang waktu (Mais et al., 2020).

Daya juang adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi masalah atau tekanan serta kemampuan mempertahankan untuk mencapai sesuatu yang dilakukan dengan kegigihan. Daya juang merupakan kemampuan pada manusia untuk menghadapi masalah di mana kekuatan daya juang tersebut ada pada diri manusia (Ashuri, 2018). daya juang juga merupakan kemampuan seseorang dalam berikir dan menghadapi berbagai kesulitan dan hambatan yang sedang terjadi pada dirinya, dan dapat menemukan cara

untuk mengatasi hambatan tersebut dan terus berjuang, gigih dalam meraih tujuan dan kesuksesan hidup.

Nilai *Pearson Correlation* pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* terhadap daya juang memiliki hubungan atau berkorelasi dengan nilai *Pearson Correlation* yaitu sebesar -0,014 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sangat rendah dan bentuk hubungan antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* maka semakin rendah tingkat daya juang. Akan tetapi jika dilihat dari nilai signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang yaitu sebesar 0,939, artinya  $0,939 > 0,05$  dengan demikian variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang tidak memiliki hubungan atau tidak berkorelasi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini tentang hubungan tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* terhadap konsentrasi belajar dan daya juang mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci dan berbagai uraian yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya maka dapat sebagai berikut :

1. Adanya hubungan yang signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar 0,007, artinya  $0,007 < 0,05$ . Nilai *Pearson Correlation* pada tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan konsentrasi belajar yaitu sebesar -0,484 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sedang dan bentuk hubungan antara kedua variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* maka semakin rendah konsentrasi belajar.
2. Nilai *Pearson Correlation* pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang memiliki hubungan atau berkorelasi dengan nilai *Pearson Correlation* yaitu sebesar -0,014 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi sangat rendah dan bentuk hubungan antara kedua

variabel ini adalah negatif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* maka semakin rendah tingkat daya juang. Akan tetapi jika dilihat dari nilai signifikan pada variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang yaitu sebesar 0,939, artinya  $0,939 > 0,05$  dengan demikian variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-bang* dan daya juang tidak memiliki hubungan atau tidak berkorelasi.

## B. SARAN

Adapun saran yang dapat penulis berikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis mengharapkan agar penelitian yang akan datang sampel yang digunakan lebih banyak sehingga hasil dari penelitian yang didapatkan akan lebih akurat.
2. Melakukan penelitian dengan aspek yang sama serta tidak hanya mengkaji tentang variabel tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* *Bang-BangMobile Legends Bang-BangMobile Legends Bang-BangMobile Legends Bang-Bang* saja, akan tetapi lebih mengkaji lagi tentang faktor-faktor ataupun variabel-variabel lain yang mempengaruhi konsentrasi belajar dan daya juang mahasiswa.

3. Melakukan penelitian di tempat yang berbeda, hal ini diharapkan agar dapat memperkaya literasi keilmuan khususnya mengenai variabel apa saja yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar dan daya juang mahasiswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo. (2020), Belajar dan Pembelajaran (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020)
- Andri Arif Kustiawan dan Andy. (2018). “Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan”. (Media Grafika: Jawa Timur 2018)
- Anggraini, Windri Novita.2016. “Hubungan Antara Daya Juang Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Yang Mengerjakan Skripsi. “(Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Apriliani, U, Wasidi & Afifatus S. (2018). Hubungan antara Adversity Quotient (AQ) dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Kota Bengkulu. *Onsilia Jurnal Ilmiah BK*.
- Ashuri, M. T. (2018). “Proses Daya Juang Tuna Netra (Studi Kasus Seniman Penyandang Tuna Netra SLB.A-YKB Surakarta)”. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Dimiyati, (2015). Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta,2015,
- Drajat Edy Kurniawan, (2017). “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling”. *Jurnal Konseling*, No. 1, Vol. 3 (januari-Juni 2017)
- Eka Asmila Wati, (2021). “Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Rumbo Jaya” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021)
- Eryzal Novrialdy, (2019). “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya”. *Buletin Psikologi*, No. 2, Vol. 27 (2019).
- Hidayati, I. A. (2016). Daya Juang Pelajar Berprestasi Dengan Keterbatasan Kondisi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Himmah Faiqotul Ikrima, (2021). “Pengaruh Dukungan Orangtua terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV dalam pembelajaran daring di MI Miftahul Huda Sukolilo Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).
- <https://m.mobilelegend.com/en>
- Krista Surbakti.Pengaruh Game Online Terhadap Remajal. *Jurnal Curere*, No. 01, Vol. 01 (April 2017).

- Kumara, A.R. (2018). Metode Penelitian Kualitatif. Universitas Ahmad Dahlan.
- Mais, F. R., Rompas, S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2).
- Mahajaya Alfiani Andini Rani,. (2021). “Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi Belajar dari Rumah pada Anak Usia 9-12 Tahun di Masa Pandemi Covid-19” (Skripsi, Universitas Hasanuddin Makassar, 2021).
- Mardianis, R. (2021) “ Hubungan Antara Daya Juang Dengan Prokrastinasi Pada Siswa MAN 2 Pekanbaru” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2021).
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2).
- Muhammad Aldris, (2023) “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja di Game Center Makronet MMTTC Medan”. (Skripsi Universitas Medan Area 2023).
- Muhammad Fadil, (2019). “ Pengaruh Pembiayaan Modal Kerja Terhadap Pendapatan usaha Mikro, Kecil dan Menengah Pada Koperasi Syariah Mitra Niaga” (Skripsi Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh 2019).
- Nawawi, MI. dkk. (2021). “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar”. (AL MA' ARIEF: JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA. , No 1 Vol 3 2021).
- Ni Putu Wahyu Sanjiwani dkk, (2020). Ni Komang Sukraandini, dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi, “Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah,” 2020.
- Nisrinafatin, (2020). pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswal. *Edukasi Nonformal*.
- Noviati. R. (2019). “Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang,”(Skripsi UIN Raden patah Palembang 2019).
- Novilita, H., & Subarnan. 2013. Konsep Diri, Adversity Quotient Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi* Vol 8 No.1, 619-632
- Okta Fitri Arianti, (2019). “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup, 2019).

- Pratiwi, EYR, dkk. (2019). *Positif Negatif Game Online*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Puspita & Mulyana. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Jurnal Penelitian Psikologi*. Diakses pada 4 Mei 2020
- Ratih Noviati, (2019). “Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang,” *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, no. 1 (2019).
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*.
- Siti Nuramaliana, (2016). ‘Konsentrasi Belajar dan Penyesuaian Diri Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 CIAWIGEBANG Tahun Ajaran 2016/2017’, *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, (2016).
- Slameto, (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta:Rineka Cipta, (2015).
- Syahrul Perdana K, (2015) “Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit), *AntroUnairdotNet*, Vol. IV, No. 2, Juli 2015, hal. 156.
- Sugiyono, (2018) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Trisnani, Wardhani. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun : UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun.
- Widya Paramita Sari, (2021). “Hubungan antara Kreativitas Guru dan Kedisiplinan dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Kota Madiun Tahun Ajaran 2020/2021”. (Skripsi Institut Islam Negeri Ponorogo 2021).
- Yohanes Rikky dan Jusuf Tjahjo Purnomo, (2017). “hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja” —, *jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, No. 1, Vol. IV, (Januari-Juni 2017).
- Zuraidah, Zuraida. (2018). “Hubungan Adversity Quotient Dengan Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelsaian Skripsi Pada Mahasiswa Yang Bekerja Dipts”. *Universitas Potensi Utama. Kognisi Jurnal*.

**LAMPIRAN 1**  
**ANGKET PENELITIAN**

**Angket Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-bang**

1. Tingkatan level/tier ranked anda dalam Mobile legends bang-bang season saat ini

Warrior	Elite	Master	Grand Master	Epic	Legend	Mythic	Mythical Hoonor

Mythical Glory	Mythical Immortal

2. Tingkatan level/tier ranked Tertinggi yang pernah anda raih selama bermain game online mobile bang-bang

Warrior	Elite	Master	Grand Master	Epic	Legend	Mythic	Mythical Hoonor

Mythical Glory	Mythical Immortal

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
3	Saya bermain game online mobile legends hingga larut malam				
4	Ketika ada waktu luang saya selalu gunakan untuk bermain game online Mobile Legends				
5	Saya menggunakan waktu libur untuk bermain game online Mobile legends				
6	Saya banyak menghabiskan uang untuk bermain game online Mobile legends				
7	Saya lebih suka bermain game online Mobile legends dibanding belajar atau berbincang dengan teman				
8	Saya sering mengantuk di dalam kelas karena bermain game online Mobile legends hingga larut malam				
9	Saya lebih tertarik bermain game online dibanding mengerjakan tugas kuliah				
10	Saya lebih sering membicarakan game online Mobile legends dengan teman -teman di kampus dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran				

### Angket Konsentrasi Belajar

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan ketika Dosen menjelaskan materi di kelas				
2	Saya merasa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran di kelas.				
3	Bagi saya suasana kelas kurang nyaman untuk belajar.				
4	Teman kelas saya sering ribut sehingga membuat saya tidak nyaman belajar di kelas				
5	Saya berusaha sebaik mungkin untuk memahami materi yang diajarkan.				
6	Saya tidak senang mengikuti pelajaran jika pelajaran tersebut menurut saya sulit				
7	Saya senang mengikuti pelajaran yang disampaikan guru membuat saya semangat belajar di kelas				
8	Saya selalu bertanya dan memberi argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan dosen				
9	Saya tidak semangat belajar ketika di kampus ketika ada masalah dirumah				
10	Saya bersikap diam saja dikelas walaupun saya tidak mengerti materi yang dijelaskan oleh dosen				

### Angket Daya Juang

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya orang yang tidak plin-plan dalam membuat keputusan				
2	Semakin banyak permasalahan yang saya hadapi, membuat saya semakin bersemangat untuk menyelesaikan				
3	Saya siap untuk berusaha lebih keras setelah kegagalan yang saya alami				
4	Saya orang yang mudah menyerah				
5	Saya tidak menyukai perubahan dalam aktivitas sehari-hari				
6	Saya berusaha lebih baik dari kesalahan yang telah saya perbuat				
7	Saya akan terus mencari jalan keluar sampai berhasil dari masalah yang saya hadapi				
8	Saya yakin saya mampu menyelesaikan permasalahan berdasarkan kemampuan saya sendiri				
9	Saya tetap dapat tidur dengan nyenyak walaupun saya kehilangan sesuatu yang berharga				
10	Saya mampu tenang dan berpikir jernih ketika menghadapi masalah				

## LAMPIRAN 2

### Data Hasil Kuesioner Variabel Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-bang

NO	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	TOTAL
1	3	4	2	2	3	3	2	2	1	2	24
2	3	4	3	2	2	1	1	2	2	1	21
3	3	4	2	4	3	4	2	2	2	4	30
4	3	3	2	3	3	1	1	1	1	1	19
5	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	25
6	2	3	2	3	3	1	2	1	2	1	20
7	2	3	2	3	2	1	1	1	1	1	17
8	2	3	1	3	3	1	2	1	2	2	20
9	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
10	3	4	3	2	2	1	3	2	3	3	26
11	3	4	4	2	2	1	2	3	1	3	25
12	4	4	1	4	4	1	1	1	1	1	22
13	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	22
14	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37
15	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28
16	2	2	2	3	3	2	1	4	1	2	22
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	25
19	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	20
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
21	1	1	2	3	3	3	2	2	2	2	21
22	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	14
23	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	26
24	2	3	4	3	4	3	2	2	2	2	27

25	2	2	2	2	4	1	2	1	2	1	19
26	2	3	2	4	3	2	2	3	1	3	25
27	3	4	2	2	4	2	2	2	2	2	25
28	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	23
29	2	2	2	3	3	1	1	1	1	2	18
30	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	33



## LAMPIRAN 3

## Data Hasil Kuesioner Variabel Konsentrasi Belajar

NO	Y1.1.	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	TOTAL
1	4	4	4	1	4	1	4	3	1	3	29
2	4	3	4	2	4	2	3	2	2	2	28
3	4	4	3	1	4	1	4	2	3	2	28
4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37
5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32
6	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	27
7	4	4	3	2	4	3	4	2	2	3	31
8	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	26
9	3	3	2	4	3	1	3	3	1	2	25
10	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	26
11	4	3	3	2	4	3	3	3	2	3	30
12	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	34
13	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
14	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	22
15	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	24
16	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
17	4	3	1	3	4	3	4	3	3	3	31
18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
19	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28
20	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	30
21	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
22	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	31
23	4	3	4	1	3	3	3	3	1	3	28
24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29

25	4	3	3	1	4	3	4	3	2	3	30
26	4	4	4	1	4	3	4	4	3	3	34
27	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	35
28	4	4	1	3	4	3	4	3	2	3	31
29	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	36
30	3	3	2	2	3	2	4	4	4	2	29



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## LAMPIRAN 4

## Data Hasil Kuesioner Variabel Daya Juang

NO	Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4	Y2.5	Y2.6	Y2.7	Y2.8	Y2.9	Y2.10	TOTAL
1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	38
2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	26
3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	35
4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	33
5	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	32
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35
8	2	2	3	2	1	4	4	4	1	2	25
9	3	4	4	4	2	4	4	4	2	3	34
10	3	2	3	3	1	3	3	4	4	2	28
11	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2	28
12	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	34
13	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28
14	3	2	4	2	2	4	4	4	3	3	31
15	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	27
16	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
17	3	3	4	3	3	4	4	1	3	4	32
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
20	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	30
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
22	3	3	4	3	3	4	4	4	4	1	33
23	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	35
24	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	32

25	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
26	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	34
27	2	1	3	4	4	4	4	4	3	3	32
28	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	36
29	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	32
30	4	4	3	2	2	3	3	3	2	4	30



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## LAMPIRAN 5

### 1. Hasil Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-bang	30	10.00	38.00	23.4000	5.97466
Konsentrasi Belajar	30	22.00	37.00	29.5667	3.42086
Daya Juang	30	25.00	38.00	31.8000	3.42808
Valid N (listwise)	30				

### 2. Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.14694354
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.063
	Negative	-.061
Test Statistic		.063
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

### 3. Uji Linearitas

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Kecanduan Game online Mobile Legends Bang-bang * Konsentrasi Belajar	Between Groups	(Combined)	692.900	13	53.300	2.491	.043
		Linearity	242.376	1	242.376	11.329	.004
		Deviation from Linearity	450.524	12	37.544	1.755	.146
	Within Groups		342.300	16	21.394		
	Total		1035.200	29			

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Kecanduan Game online Mobile Legends Bang-bang * Daya Juang	Between Groups	(Combined)	451.500	13	34.731	.952	.529
		Linearity	.217	1	.217	.006	.939
		Deviation from Linearity	451.283	12	37.607	1.031	.468
	Within Groups		583.700	16	36.481		
	Total		1035.200	29			

### 4. Uji Analisis Korelasi Product Moment

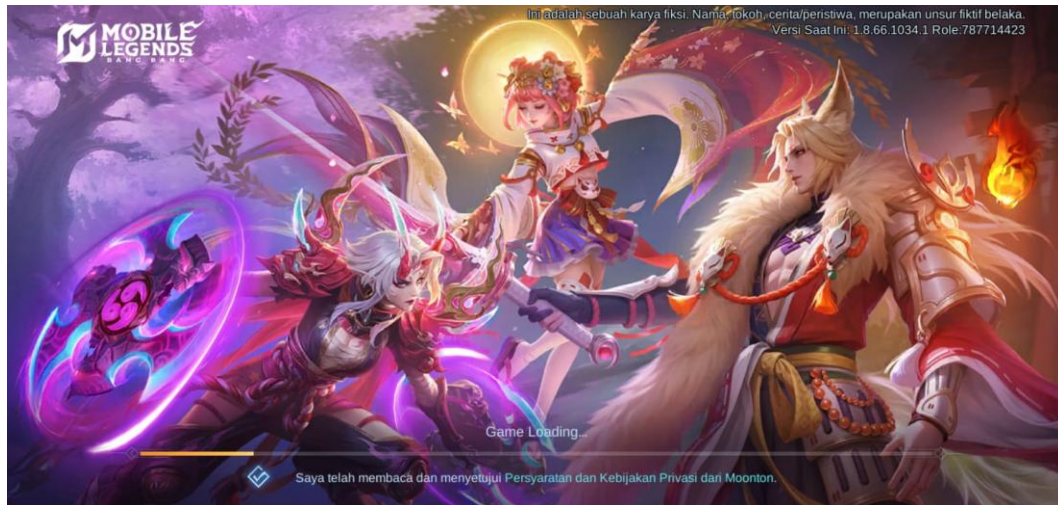
**Correlations**

		Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang	Konsentrasi Belajar	Daya Juang
Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang	Pearson Correlation	1	-.484**	-.014
	Sig. (2-tailed)		.007	.939
	N	30	30	30
Konsentrasi Belajar	Pearson Correlation	-.484**	1	.331
	Sig. (2-tailed)	.007		.074
	N	30	30	30
Daya Juang	Pearson Correlation	-.014	.331	1
	Sig. (2-tailed)	.939	.074	
	N	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

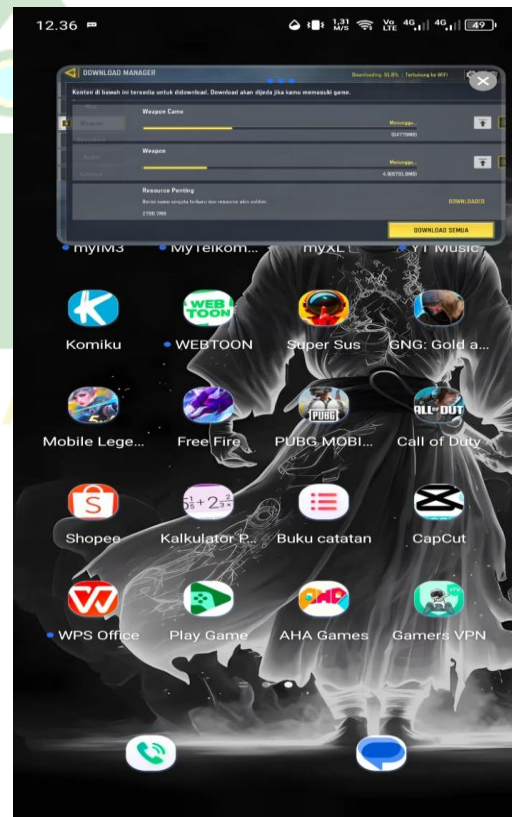
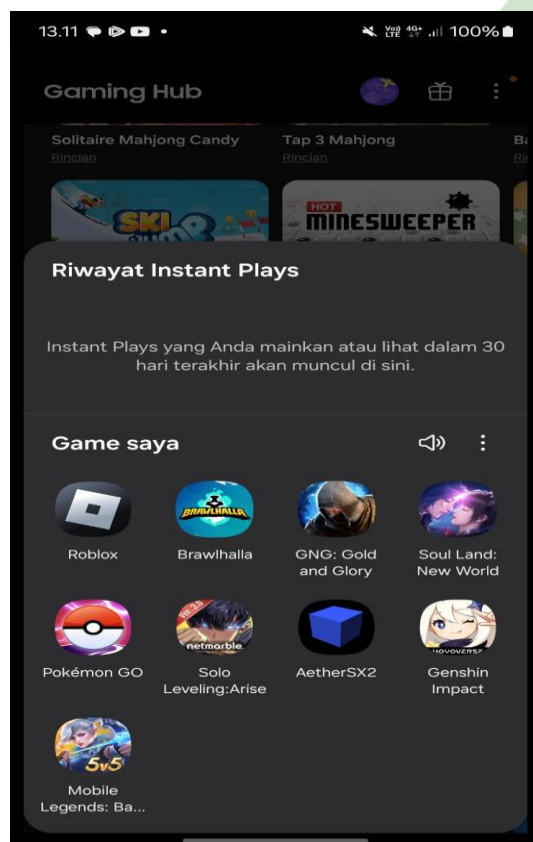
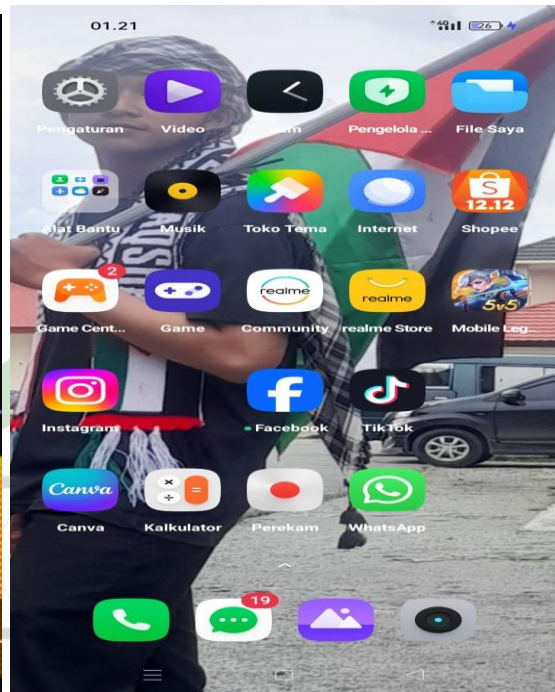
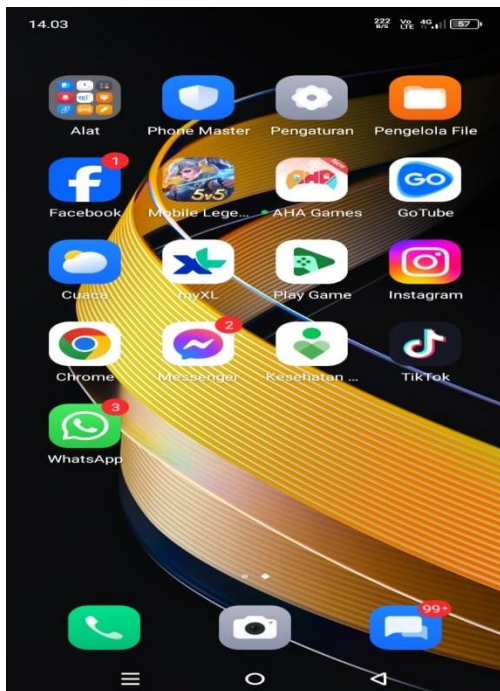
## LAMPIRAN 6

### DOKUMENTASI











**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**  
(*Curriculum Vitae*)

**DATA PRIBADI**

Nama : Noki Agustiardi

Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Muda, 18 Agustus 2002

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Tinggi Badan : 163 cm

Berat Badan : 50 kg

Email : [nokiagustiardi@gmail.com](mailto:nokiagustiardi@gmail.com)

Nomor Handphone : 087826029242

Status : Belum Menikah

Nama Orang Tua

1. Ayah : Suhardi
2. Ibu : Noti Susianti

Alamat : RT 02 Desa Tanjung Muda Kecamatan Hamparan  
Rawang Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi



**DATA PENDIDIKAN**

No	Jenis Pendidikan	Tempat	Tahun
1.	SDN 033/XI Tanjung Muda	Tanjung Muda	2009-2015
2.	SMPN 4 Sungai Penuh	Hamparan Rawang	2015-2018
3.	MAN 2 Sungai Penuh	Sungai Penuh	2018-2020
4.	IAIN Kerinci	Sungai Penuh	2020-2025