

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA
SWASTA HAS SEPAKAT KECAMATAN BILAH HILIR KABUPATEN
LABUHAN BATU**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Serjana (SI) Pada
Program Studi Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Labuhanbatu



Disusun Oleh:

NUR AINI

2104300005

PROGRAM STUDI BIOLOGI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LABUHAN BATU

2025

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

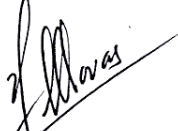
NAMA : NUR AINI
NPM : 2104300005
PROGRAM STUDI : S-1 PENDIDIKAN BIOLOGI
JUDUL SKRIPSI : ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS BANG BANG TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI
DI SMA SWASTA HAS SEPAKAT
KECAMATAN BILAH HILIR KABUPATEN
LABUHAN BATU

Rantauprapat,

Februari 2025

Disetujui:

Pembimbing I



Novi Firdiandika Sari, M.Pd
NIDN. 0128118603

Pembimbing II



Ika Chastanti, S.Si., M.Pd
NIDN. 0120108601

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA SWASTA
HAS SEPAKAT KECAMATAN BILAH HILIR KABUPATEN LABUHANBATU**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Nur Aini
NPM : 2104300005
Program Studi : Pendidikan Biologi

Yang telah dipertahankan didepan

Tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di
Rantauprapat pada tanggal 20 Agustus 2025 dan dinyatakan telah memenuhi
Syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

SUSUNAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Pembimbing I : Novi Fitriandika Sari, S. Pd., M.Pd
NIDN : 0128118603

Pembimbing II: Ika Chastanti, S.Si.,M.Pd
NIDN : 01201008601

Penguji I : Zunaidy Abdullah Siregar,M.Pd
NIDN : 0125118804

Rantauprapat, Agustus 2025

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Sakinah Ubudiyah Siregar, M.Pd
NIDN. 0109048702

Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi


Rahmi Nazliyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0115078705

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **NUR AINI**

NPM : 2104300005

Program Studi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Labuhanbatu

Judul Skripsi : “ *ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA SWASTA HAS SEPAKAT KECAMATAN BILAH HILIR KABUPATEN LABUHAN BATU* ”

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan yang masing-masing telah ditulis sumbernya dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti atau dapat dibuktikan bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia diberi sangsi atas perbuatan saya tersebut.

Rantauprapat, 01 September 2025

Penulis,



NUR AINI
NPM.2104300005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak intensitas bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat, Kecamatan Bilah Hilir, Kabupaten Labuhanbatu. Latar belakang penelitian didasari oleh fenomena meningkatnya minat siswa terhadap *game online* yang berpotensi memengaruhi fokus belajar mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *field research*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI, dengan teknik pengambilan sampel *total sampling* sebanyak 108 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert, observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara intensitas bermain *Mobile Legends* dan konsentrasi belajar siswa. Intensitas bermain yang tinggi berkorelasi negatif dengan kemampuan fokus siswa saat mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaturan waktu bermain yang bijak diperlukan agar aktivitas bermain *game* tidak mengganggu proses belajar. Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan bagi guru, orang tua, dan siswa dalam mengelola penggunaan teknologi digital secara seimbang.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends*, Konsentrasi Belajar, Siswa SMA, Regresi Linear Sederhana.

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of playing intensity of the online game *Mobile Legends: Bang Bang* on the learning concentration of 11th-grade students at SMA Swasta Has Sepakat, Bilah Hilir District, Labuhanbatu Regency. The research background is based on the growing interest of students in online games, which may affect their focus during learning. The research employed a quantitative approach with field research design. The study population consisted of all 11th-grade students, and a total sampling technique was applied, resulting in 108 respondents. Data were collected using a Likert-scale questionnaire, observation, interviews, and documentation, and were analyzed using validity and reliability tests as well as simple linear regression with SPSS software. The findings revealed a significant influence between the intensity of playing *Mobile Legends* and students' learning concentration. Higher playing intensity was negatively correlated with students' ability to maintain focus during lessons. The study concludes that wise time management is essential to ensure gaming activities do not interfere with the learning process. These results are expected to provide insights for teachers, parents, and students in balancing the use of digital technology.

Keywords: Online Games, Mobile Legends, Learning Concentration, High School Students, Simple Linear Regression.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Analisis dampak *game online Mobile Legends Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMA SWASTA HAS SEPAKAT Kecamatan Bilah hilir Kabupaten Labuhan Batu”. Laporan proposal skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk mengerjakan tugas akhir pada program Studi Pendidikan dan ilmu keguruan Fakultas Pendidikan Biologi Universitas Labuhanbatu.

Saya sebagai penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Labuhanbatu, Bapak Assoc, Prof. Ade Parlaungan Nasution, Ph.D
2. Ibu Sakinah Ubudiyah, S.Pd,M.Pd selaku dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.
3. Ibu Rahmi Nazliah, S.Pd, M.Pd selaku ketua prodi pendidikan Biologi.
4. Ibu Novi Fitriandika Sari, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I (Satu).
5. ibu Ika Chastanti, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II (Dua)
6. Kepada kedua orang tua saya: Bapak Junaidi dan Ibu Azizah, Terimakasih banyak untuk segala Do'a, dukungan dan pengorbanan yang tiada henti untuk terus mensupport kuliah saya sampai menyandang gelar Sarjana pendidikan (S.Spd).
7. Kepada seluruh teman-teman terbaik pendidikan biologi yang selalu mendukung dan selalu berjuang bersama-sama meraih impian. Semoga kita dapat meraih gelar serjana pendidikan sama-sama dan mencapai kesuksesan bersama.

Rantauprapat, .. Agustus 2025

Penulis



Nur Kiani
2104300005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Game Online.....	6
2.1.1 Jenis-Jenis Game	12
2.2 Konsentrasi Belajar	17
2.3 Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Konsentrasi Belajar	18
2.4 Penelitian Terdahulu.....	19
2.5 Kerangka Pemikiran	19
2.6 Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Lokasi Penelitian	20
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	20
3.4 Populasi dan Sampel	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6 Teknik Pengujian Instrumen Penelitian	23
3.6.1 Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen	25

3.7 Teknik Analisis Data	25
3.7.1 Uji Regresi Liner Sederhana	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	27
4.2 Hasil Penelitian.....	28
4.2.1 Uji Validitas Instrumen	29
4.3 Uji Realibilitas Instrumen Angket.....	41
4.4 Uji Regresi Liner Sederhana	43
4.5 Pembahasan	44
BAB V PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
5.3 Keterbatasan Penelitian	47
DAFTAR PUSTAKA	49
DOKUMENTASI	54
LAMPIRAN:.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Sampling.....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket tentang <i>game online mobile legends</i>	44
Tabel 3.3 Sektor nilai item pertanyaan angket	44
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas (Variabel X) Menggunakan Aplikasi SPSS	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y Menggunakan Aplikasi SPSS	44
Tabel 4.3 Kriteria reliabilitas.....	44
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instentitas Bermain <i>Game Online</i> (Variabel X)	44
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Konsentrasi Belajar(Variabel Y)	44
Tabel 4.6 Hasil Persamaan Regresi Linier Sederhana SPSS	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Mobile legends</i>	25
Gambar 2.2 Role pada hero <i>mobile legends</i>	25
Gambar 2.3 Mode permainan	25