

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet, memungkinkan para pemain untuk saling berinteraksi secara langsung tanpa terbatas oleh jarak geografis, *game online* tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga menjadi salah satu bentuk aktivitas digital yang semakin populer di era modern. Popularitas ini didukung oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang secara signifikan memengaruhi cara individu, khususnya generasi muda, berinteraksi dengan teknologi (Yusri, 2020)

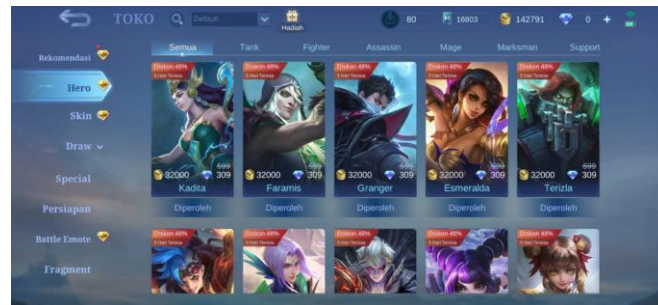


Gambar 2.1 *Mobile legends*

Permainan *online* dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer desktop, konsol gim, dan perangkat seluler. Kemudahan akses ini menjadikan *game online* sebagai aktivitas yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa. Selain itu, evolusi teknologi juga memungkinkan pengembang menciptakan permainan dengan grafis berkualitas tinggi, *gameplay* inovatif, dan fitur sosial yang memperkaya pengalaman bermain. Dalam (Rompas, 2023) dinyatakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai

tertinggi dalam dunia virtual *Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, handled, bahkan *game* juga ada di telepon genggam.

Salah satu contoh *game online* yang sangat diminati oleh remaja adalah ***Mobile Legends: Bang Bang***. *Game* ini termasuk dalam genre **Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)**, di mana pemain membentuk tim yang terdiri dari lima anggota untuk bertanding melawan tim lain. Setiap pemain memiliki peran dan karakteristik unik dalam tim, seperti sebagai penyerang (damage dealer), pelindung (tank), atau pendukung (support), yang memerlukan strategi kolaboratif untuk meraih kemenangan. Dalam permainan ini, elemen kerja sama tim, pengambilan keputusan yang cepat, dan kemampuan adaptasi strategi menjadi faktor utama keberhasilan (Pokhrel, 2024).



Gambar 2.2 Role pada hero *mobile legends*

Mobile Legends menarik perhatian pengguna dengan berbagai fitur inovatif. Misalnya, mode permainan yang beragam, termasuk mode klasik, rank, dan brawl, memungkinkan pemain menikmati pengalaman bermain yang tidak monoton. Selain itu, desain grafis yang memukau dan antar muka yang mudah dipahami membuat *game* ini dapat diakses oleh pemain dari berbagai latar belakang. Keberadaan komunitas global yang besar juga menjadi daya tarik tersendiri, di mana pemain dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membentuk komunitas yang solid. Menurut (Suryono, 2016), aspek sosial dalam

game online, seperti interaksi dan kerja sama, memainkan peran penting dalam meningkatkan daya tarik permainan.



Gambar 2.3 Mode permainan

Namun, popularitas *game online*, termasuk *Mobile Legends*, juga memunculkan sejumlah tantangan, seperti potensi kecanduan, pengaruh terhadap produktivitas, dan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar, terutama pada pelajar. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk mengelola waktu bermain dengan bijak agar aktivitas ini tetap menjadi hiburan yang sehat. Menurut (Aldris, 2023), *game online* dapat memberikan pengalaman positif kepada pemain. Beberapa manfaat yang diidentifikasi meliputi:

1. Peningkatan Keterampilan Kognitif: *Game online*, terutama yang berjenis strategi seperti *Mobile Legends*, dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan secara cepat.
2. Pengembangan Kemampuan Sosial: Interaksi virtual dalam *game* memungkinkan pemain melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama.
3. Sarana Rekreasi: *Game online* menjadi alternatif hiburan yang efektif untuk mengurangi stres.

Namun, penggunaan *game online* yang tidak terkendali juga dapat menimbulkan dampak negatif, di antaranya:

- 1) Gangguan Fokus: Intensitas bermain yang tinggi dapat mengurangi kemampuan individu untuk fokus pada aktivitas lain, termasuk belajar. Hal ini

sering kali terjadi karena sifat permainan yang adiktif, sehingga perhatian teralihkan dari tugas-tugas penting.(Utami, 2021).

- 2) Kecanduan: Sistem penghargaan dalam *game*, seperti pencapaian level atau perolehan item tertentu, dapat mendorong pemain untuk terus bermain. Ketergantungan ini berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan mental dan fisik, seperti masalah tidur dan berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata (Ramadhani, 2018).
- 3) Dampak pada Prestasi Akademik: Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung mengalami penurunan konsentrasi, yang berdampak negatif pada hasil belajar dan prestasi akademik (Alfatimah,2022).

Selain memiliki dampak negatif, *game online* juga memberikan berbagai dampak positif yang bermanfaat bagi penggunanya. Salah satu manfaatnya adalah meningkatkan kemampuan bahasa asing, karena banyak *game online* menggunakan bahasa internasional yang mendorong pemain untuk memahami kosakata baru (Chusna, 2017). Selain itu, *game online* dapat mengasah kecepatan berpikir, memperkuat kemampuan merencanakan strategi, dan melatih konsentrasi otak dalam setiap permainan.

Manfaat lainnya adalah memperluas jaringan pertemanan melalui interaksi dalam permainan berbasis daring. Pemain dapat berkomunikasi dengan individu dari berbagai latar belakang, sehingga memperluas wawasan sosial(Malahayati, 2021). *Game online* juga berfungsi sebagai media hiburan yang efektif untuk mengisi waktu luang, membantu mengurangi kejenuhan akibat aktivitas rutin seperti tugas sekolah (SHELEMO, 2023). Dengan demikian, jika digunakan secara bijak, *game online* dapat memberikan nilai positif bagi penggunanya.

Konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang berkaitan dengan kemampuan individu untuk memusatkan perhatian pada satu hal tertentu sambil mengabaikan hal-hal lain yang tidak relevan. Aspek ini sering kali sulit diketahui oleh orang lain selain individu itu sendiri yang sedang belajar (Ika

Febrian Kristiana, 2021). Namun, konsentrasi belajar menjadi tantangan bagi banyak siswa karena berbagai faktor dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk fokus, seperti lingkungan belajar yang kurang kondusif, gangguan dari media digital, atau tekanan emosional. Dalam konteks pendidikan, peran guru sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan konsentrasi belajar.

Dibutuhkan waktu, kesabaran, serta bimbingan yang berkesinambungan dari guru untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa dalam belajar (Islawati, 2024). Konsentrasi belajar juga dapat didefinisikan sebagai pemusatan perhatian pada mata pelajaran tertentu yang bertujuan untuk mendukung proses perubahan perilaku. Proses ini mencakup penguasaan, penerapan, dan penilaian terkait sikap, nilai, pengetahuan, serta keterampilan yang terdapat dalam berbagai bidang studi (Sartika, 2022)

Proses pembelajaran dinyatakan berhasil jika tujuan pembelajaran tercapai. Keberhasilan ini bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk berkonsentrasi. Konsentrasi belajar didefinisikan sebagai pemusatan perhatian pada satu hal tertentu dengan mengabaikan hal-hal lain yang tidak relevan. Ketika konsentrasi siswa rendah, kualitas kegiatan pembelajaran pun menurun, yang dapat berdampak pada pemahaman materi dan keseriusan siswa dalam belajar (Nugraha, 2018)

Konsentrasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan prestasi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan konsentrasi yang baik cenderung mampu menguasai materi pembelajaran lebih efektif. Sebaliknya, siswa yang kesulitan berkonsentrasi akan mengalami penurunan motivasi dan semangat belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak optimal. Salah satu indikator dari ketidakmampuan untuk berkonsentrasi adalah kecenderungan untuk bosan, sering berpindah tempat, serta melakukan hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran (Lestari, 2023)

Di era digital, salah satu tantangan besar dalam menjaga konsentrasi belajar siswa adalah kecanduan bermain *game online*. *Game online*, khususnya *Mobile Legends: Bang Bang*, menjadi permainan populer yang diminati oleh pelajar, terutama di kalangan remaja. Berdasarkan data *Google Play Store*, *Mobile Legends* merupakan salah satu game yang paling banyak diunduh dan dimainkan di Indonesia. Setiap sesi permainan memakan waktu rata-rata 15–30 menit, yang sering kali menyebabkan siswa kehilangan waktu belajar yang berharga. Siswa yang kecanduan bermain *game online* menunjukkan tanda-tanda seperti menurunnya minat belajar, sulit fokus, serta hasil belajar yang rendah (Pokhrel, 2024).

. *Mobile Legends: Bang Bang*, sebagai salah satu *game online* yang sangat populer di kalangan pelajar, mengandung berbagai elemen yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan akademis siswa. *Game* ini menawarkan keseruan melalui *gameplay* yang kompetitif, berbasis tim, serta adanya elemen pencapaian yang membuat para pemain merasa terikat untuk terus bermain demi menjaga keberhasilan tim. Efek dari desain permainan yang menarik dan menantang ini dapat menciptakan kebiasaan bermain yang berlebihan. Dalam jangka panjang, hal ini dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar, karena mereka mungkin lebih fokus pada *game* daripada pada tugas akademik. (Pokhrel, 2024b)

Dampak negatif dari penggunaan *game online*, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, terutama terasa pada siswa yang sedang berada di usia remaja, yaitu pada saat perkembangan akademik mereka sedang sangat pesat. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* sering kali mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau menyelesaikan pekerjaan rumah, yang pada gilirannya dapat mengganggu proses belajar mereka. Lebih lanjut, *game* yang intensif ini dapat mempengaruhi pola tidur siswa, yang berperan penting dalam proses konsolidasi memori dan konsentrasi. Penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa menjadi penting untuk dilakukan.

Dengan memahami sejauh mana intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi konsentrasi belajar, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih baik untuk mengelola waktu bermain *game* dan waktu belajar. Penelitian ini juga bisa memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi perkembangan akademik siswa, sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu mereka secara optimal untuk belajar dan berkembang.(Pokhrel, 2024a).

2.1.1 Jenis-Jenis Game

Henry menjelaskan bahwa jenis-jenis *game* merupakan format atau gaya permainan yang dapat berupa satu jenis murni atau kombinasi (*hybrid*) dari beberapa jenis lainnya. Berikut adalah pengembangan dari beberapa jenis *game* yang populer:(Giya Abadi, 2016)

1. Strategi game

Game strategi membutuhkan perencanaan yang matang dari pemain untuk memenangkan permainan. Pemain harus memanfaatkan taktik tertentu untuk bertahan, menyerang, dan mengalahkan lawan. Jenis ini mencakup subkategori seperti *Real-Time Strategy* (RTS), di mana aksi berlangsung secara real-time, dan *Turn-Based Strategy* (TBS), yang mengandalkan giliran. Contoh *game* strategi meliputi *Clash of Clans* (COC), *Age of Empires*, *Civilization VI*, dan *Total War Series*.

2. Fighting Game

Game ini menonjolkan pertarungan antara dua atau lebih karakter, di mana pemain menggunakan kombinasi gerakan tertentu untuk menang. *Fighting game* dapat mencakup gerakan bela diri tradisional hingga gerakan bebas. Genre ini sering digunakan dalam kompetisi e-sports. Contoh populer adalah *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Shadow Fight*, dan *Injustice: Gods Among Us*.

3. *Adventure Game*

Game petualangan mengutamakan eksplorasi dan perjalanan menuju tujuan tertentu. Pemain sering menghadapi teka-teki dan mengumpulkan alat atau benda untuk membantu menyelesaikan tantangan. Genre ini biasanya memiliki cerita mendalam yang memengaruhi pengalaman pemain. Contoh *game* petualangan meliputi *The Legend of Zelda*, *Tomb Raider*, *Uncharted*, dan *Assassin's Creed*.

4. *Shooter Game*

Genre ini sangat populer karena menawarkan aksi intens yang mudah dipahami. Pemain biasanya bertugas menembak dan mengalahkan musuh dengan senjata tertentu. *Shooter game* terbagi menjadi beberapa subgenre seperti First-Person Shooter (FPS), di mana pemain melihat dari sudut pandang karakter, dan Third-Person Shooter (TPS), yang menggunakan perspektif kamera dari belakang karakter. Contoh *game* ini meliputi *Call of Duty*, *Counter-Strike*, *PUBG*, *Fortnite*, dan *Apex Legends*.

5. *Role-Playing Game (RPG)*

Dalam RPG, pemain memerankan karakter tertentu dan mengikuti alur cerita yang telah ditentukan. RPG sering mencakup sistem pengembangan karakter melalui pengalaman atau poin tertentu. Subgenre RPG termasuk Action RPG, seperti *The Witcher* dan *Dark Souls*, serta Turn-Based RPG, seperti *Final Fantasy* dan *Persona Series*.

6. *Racing Game*

Game balapan melibatkan lomba kecepatan, baik di lintasan balap maupun lingkungan terbuka. Pemain sering bersaing dengan waktu atau lawan lain. *Game* ini bisa realistis atau bergaya arcade. Contoh populer adalah *Forza Horizon*, *Gran Turismo*, *Need for Speed*, dan *Mario Kart*.

7. *Simulation Game*

Game simulasi meniru pengalaman dunia nyata, memungkinkan pemain untuk mengendalikan situasi tertentu. Genre ini mencakup subkategori seperti Life Simulation (misalnya, *The Sims*), Flight Simulation, dan Business Simulation (misalnya, *SimCity*).

8. *Sports Game*

Game olahraga mereplikasi berbagai cabang olahraga seperti sepak bola, basket, atau tenis. Pemain dapat mengendalikan tim atau individu dalam pertandingan. Contoh *game* olahraga meliputi *FIFA*, *NBA 2K*, *PES*, dan *Tony Hawk's Pro Skater*.

9. *Puzzle Game*

Game puzzle menantang kemampuan pemain untuk memecahkan teka-teki atau masalah logika. *Game* ini sering kali berfokus pada mekanisme permainan yang sederhana tetapi membutuhkan pemikiran mendalam. Contoh populer termasuk *Tetris*, *Candy Crush Saga*, *Portal*, dan *Monument Valley*.

10. *Education and Edutainment Game*

Game edukasi menggabungkan elemen pembelajaran dengan hiburan, membantu pemain memperoleh pengetahuan sambil bermain. Contoh *game* edukasi adalah *DuoLingo*, *Brain Age*, dan *Math Blaster*. Sementara itu, di Indonesia terdapat *game* seperti *Panjat Cita-Cita*, *Terbang Tanpa Narkoba*, dan *Susun Gambar* yang diciptakan untuk menyampaikan pesan moral dan pendidikan.

11. *Horror Game*

Game horor menciptakan atmosfer menegangkan dan sering kali berisi elemen supranatural atau psikologis. Pemain biasanya harus bertahan hidup dari ancaman. Contoh *game* horor meliputi *Resident Evil*, *Silent Hill*, dan *Outlast*.

12. *Sandbox Game*

Game sandbox memberikan kebebasan penuh kepada pemain untuk mengeksplorasi dan membangun dunia sesuai keinginan mereka tanpa batasan linearitas. Contoh populer adalah *Minecraft*, *Terraria*, dan *Roblox*.

2.2 Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian secara penuh pada aktivitas pembelajaran dalam jangka waktu tertentu (Slavin, 2012). Kemampuan ini sangat penting karena konsentrasi yang baik memungkinkan siswa untuk menerima, mengolah, dan mengingat informasi dengan efektif. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar dapat dibagi menjadi dua kategori utama: faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik, emosi, dan motivasi intrinsik siswa, sementara faktor eksternal melibatkan lingkungan belajar, interaksi sosial, serta teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran (Alkalah, 2016).

Lingkungan yang mendukung, seperti suasana kelas yang tenang dan bebas gangguan, dapat membantu siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Sebaliknya, gangguan internal, seperti stres atau kurang tidur, serta gangguan eksternal, seperti kebisingan atau penggunaan teknologi yang tidak terkontrol, dapat menurunkan konsentrasi siswa dalam belajar (Irapani Soptiani et al., 2023). Konsentrasi belajar disebut sebagai kemampuan dalam memusatkan perhatian pada mata pelajaran. Konsentrasi sangat memungkinkan menjadi menurun atau melemah dikarenakan beberapa faktor seperti faktor internal dan eksternal. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, konsentrasi atau pemusatan perhatian adalah pemusatan fungsi jiwa terhadap sesuatu masalah atau objek dengan mengosongkan pikiran dari hal-hal lain yang dianggap mengganggu (Adolph, 2016)

Pada dasarnya, konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan kemauan, pikiran, dan perasaan. Jadi, konsentrasi adalah memusatkan fungsi jiwa terhadap suatu objek yang diperhatikan siswa, suatu

pemusatan perhatian, pikiran, dan perbuatan pada suatu objek yang sedang dipelajari, serta mengabaikan segala hal yang tidak berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari. Dalam suatu proses belajar, konsentrasi merupakan salah satu faktor terpenting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.(Aini 2023)

Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki konsentrasi yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kurang termotivasi. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tujuan pribadi siswa, dukungan dari guru dan keluarga, serta penghargaan yang diberikan atas pencapaian mereka. Di sisi lain, dalam konteks pendidikan modern, teknologi digital menjadi salah satu tantangan utama. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang efektif untuk pembelajaran, tetapi penggunaannya yang berlebihan atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menjadi distraksi yang mengganggu konsentrasi siswa. (Prabowo, 2023)

2.3 Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar

Game online, seperti ***Mobile Legends Bang Bang***, memberikan pengalaman interaktif yang mendalam kepada pemain. Aktivitas dalam *game* ini melibatkan simulasi kompleks yang membutuhkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan strategis, dan kerja sama tim. (Fanani, 2020), pengalaman ini dapat memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan kognitif, seperti peningkatan kemampuan analisis dan adaptasi terhadap situasi yang berubah.

Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama bermain *game* juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Namun, di sisi lain, durasi bermain yang tidak terkontrol dapat mengarah pada konsekuensi negatif yang signifikan. (Putri , 2023), waktu bermain yang berlebihan dapat mengurangi waktu belajar, mengganggu pola tidur, dan menurunkan tingkat energi siswa, sehingga berdampak buruk pada konsentrasi selama kegiatan belajar di sekolah. Selain itu, menunjukkan bahwa kurang tidur

yang disebabkan oleh bermain *game* hingga larut malam dapat secara langsung memengaruhi kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian, yang pada akhirnya berpengaruh pada performa akademik.(Pulungan, 2022)

Tingkat keterlibatan yang terlalu tinggi dalam *game online* juga berhubungan dengan penurunan kemampuan manajemen waktu dan kontrol diri. (Wardani, 2018) menyatakan bahwa siswa yang terlalu sering bermain *game* cenderung mengalami kelelahan mental, sehingga mengurangi produktivitas belajar mereka. *Game* yang intens dapat menciptakan gangguan pada prioritas siswa, yang akhirnya memengaruhi pencapaian akademik secara keseluruhan. Dalam jangka panjang, kebiasaan bermain *game* yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak kumulatif, seperti menurunnya nilai akademik secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan edukasi tentang pentingnya manajemen waktu dan penggunaan teknologi yang bijaksana.

Hal ini dapat dilakukan melalui pendekatan kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan siswa, dengan tujuan untuk mempromosikan kebiasaan yang sehat dalam bermain *game online*.(Mulyah 2020)

2.4 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan mengenai dampak bermain *game*, khususnya terkait dengan konsentrasi belajar.

1. Ummah, 2019 Penelitian ini meneliti pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa SMP Negeri 5 Kota Jambi. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi (60,7%), dan terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar siswa.
2. Muflih & Santosa, 2023 Studi ini menganalisis pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Ditemukan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar, dengan besaran pengaruh sebesar 15,8%. Aspek antusias belajar

paling terpengaruh, sementara aspek pikiran dan perasaan paling rendah dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online*.

3. Bulan, 2024 Penelitian ini mengeksplorasi dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII di MTs Annurain Lonrae. Ditemukan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Dampak positif meliputi pengurangan stres dan pengembangan daya berpikir, sedangkan dampak negatif mencakup adiksi, insomnia, dan kemalasan belajar.
4. Fathurohim & Mulyah, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menggali hubungan antara *game online* dan konsentrasi belajar siswa kelas IV MI PP-El Bayan Padangsari Majenang. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan signifikan antara *game online* dan konsentrasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05.
5. (Raihan Mullatifa et al., 2023). Studi ini meneliti pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dikategorikan tinggi (70,84%), sedangkan konsentrasi belajar berada pada kategori sedang (58,75%). Terdapat pengaruh sebesar 10,1% antara intensitas bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa.

Penelitian-penelitian di atas memberikan gambaran mengenai dampak bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa, dengan mayoritas menunjukkan adanya pengaruh negatif terutama jika intensitas bermain tidak terkontrol.

2.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini didasarkan pada teori dan hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh penggunaan *game online*, khususnya ***Mobile Legends Bang Bang***, terhadap siswa. *Game* ini dapat memberikan dampak yang bersifat positif maupun negatif. Dampak positifnya meliputi peningkatan keterampilan kognitif seperti kemampuan memecahkan masalah, koordinasi mata dan tangan, serta pengembangan strategi berpikir. Namun,

dampak negatifnya juga tidak dapat diabaikan, terutama dalam hal gangguan konsentrasi belajar akibat intensitas penggunaan yang berlebihan.

Penggunaan *game* secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, yang pada akhirnya mengurangi kemampuan siswa untuk fokus pada tugas akademik mereka. Di sisi lain, pemanfaatan *game* dalam batas yang wajar justru berpotensi merangsang kreativitas dan meningkatkan keterampilan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana dampak *game MobileLegends Bang Bang* memengaruhi konsentrasi belajar siswa di **SMA Swasta Has Sepakat**, baik dari sisi positif maupun negatif. Dengan kerangka ini, penelitian akan menganalisis hubungan antara durasi, frekuensi, serta pola penggunaan *game* dengan tingkat konsentrasi siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif terkait pengaruh game terhadap perilaku belajar siswa, sehingga dapat menjadi acuan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif.

2.6 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan dirumuskan sebagai berikut:

a. **HipotesisNOL(H_0):**

Tidak terdapat hubungan atau pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game Mobile Legends Bang Bang* dengan tingkat konsentrasi belajar siswa di **SMASwasta Has Sepakat**. Dengan kata lain, aktivitas bermain *game* ini tidak memengaruhi kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus selama proses belajar.

b. **HipotesisAlternatif(H_1):**

Terdapat hubungan atau pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game Mobile Legends Bang Bang* dengan tingkat konsentrasi belajar siswa di **SMA Swasta Has Sepakat Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu**. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas bermain *game*, semakin besar menguji secara statistik apakah terdapat efek signifikan dari variabel bebas (intensitas bermain *game*) terhadap variabel terikat (konsentrasi belajar siswa).