

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Setiap individu memiliki kemampuan konsentrasi belajar yang berbeda dalam menyerap dan memahami materi pelajaran. Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Konsentrasi belajar adalah kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian sepenuhnya pada materi yang sedang dipelajari dalam waktu tertentu tanpa mudah teralihkan. Tingkat konsentrasi ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Menurut Walgito (2010), faktor internal yang mempengaruhi konsentrasi belajar antara lain adalah kondisi psikologis siswa seperti minat, motivasi, kebiasaan serta kesehatan fisik dan mental. Sementara faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, kondisi keluarga, penggunaan media teknologi, serta kegiatan lain di luar pembelajaran yang menyita perhatian siswa, termasuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran di SMA Swasta HAS Sepakat, diperoleh informasi bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa, khususnya di kelas XI, mengalami penurunan. Guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa yang tampak tidak fokus, sering melamun, atau bermain ponsel di tengah pembelajaran. Hal ini sangat mengganggu kelancaran proses belajar mengajar di kelas. Siswa juga cenderung tidak aktif bertanya, jarang menjawab pertanyaan guru, dan sering terlihat kelelahan meskipun pelajaran masih berlangsung. Dari hasil wawancara lebih lanjut dengan guru wali kelas, diperoleh informasi bahwa kecanduan bermain *game online*, terutama *Mobile Legends*, menjadi salah satu penyebab utama turunnya konsentrasi belajar siswa. Banyak siswa yang bermain *game* hingga larut malam sehingga mereka datang ke sekolah dalam kondisi lelah dan mengantuk. Tidak sedikit dari mereka yang lebih fokus membicarakan strategi permainan saat jam istirahat daripada materi pelajaran. Bahkan terdapat

siswa yang menolak tugas rumah karena merasa tidak sempat mengerjakannya akibat terlalu banyak waktu digunakan untuk bermain *game*.

Peneliti juga melakukan pengecekan terhadap nilai-nilai hasil belajar siswa, khususnya pada beberapa mata pelajaran utama. Berdasarkan data nilai ulangan harian dan penilaian akhir semester, terlihat bahwa nilai siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game* secara intensif cenderung lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game* atau hanya bermain sesekali. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang cukup signifikan antara kebiasaan bermain *game Mobile Legends* dengan menurunnya hasil belajar, yang erat kaitannya dengan menurunnya kemampuan konsentrasi siswa saat belajar. Selain itu, beberapa siswa yang diwawancarai secara langsung juga mengakui bahwa mereka sulit membagi waktu antara belajar dan bermain. Mereka merasa *game Mobile Legends* sangat menarik dan memberikan kesenangan tersendiri, sehingga sulit berhenti bermain. Sebagian dari mereka juga merasa bahwa bermain *game* adalah cara untuk mengatasi kebosanan dari rutinitas belajar. Namun tanpa disadari, kebiasaan ini justru mengganggu fokus mereka terhadap pelajaran di sekolah. Berdasarkan keseluruhan hasil pengamatan, wawancara, dan data nilai, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online Mobile Legends Bang Bang* memberikan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa. Kondisi ini menjadi perhatian penting bagi guru, orang tua, dan siswa itu sendiri agar dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan mengatur waktu belajar secara seimbang demi hasil belajar yang optimal.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap **108 siswa kelas XI** di SMA Swasta HAS Sepakat. Data dikumpulkan melalui **angket, observasi, dan wawancara**. Hasilnya disajikan berdasarkan dua variabel:

X (Intensitas Bermain *Game Mobile Legends*)

Y (Konsentrasi Belajar Siswa)

4.2.1 Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Kelas XI di SMA Swasta HAS Sepakat”, instrumen yang digunakan adalah angket tertutup yang disusun dalam bentuk pernyataan untuk mengukur dua variabel, yaitu intensitas bermain game Mobile Legends (X) dan konsentrasi belajar siswa (Y). Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, angket tersebut terlebih dahulu diuji validitasnya untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan pada instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui validitas kuesioner, peneliti menggunakan rumus *Product moment*, yaitu:

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

Keterangan :

r = koefisiensi validitas (koefisiensi kolerasi antara variabel X dan Y)

n = Banyaknya subjek (sampel)

$\sum x$ = Jumlah skor variabel x

$\sum y$ = Jumlah skor total dari variabel y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel y

x = Nilai Pembandingan (variabel bebas)

y = Nilai dari yang akan dicari validitasnya (variabel terikat)

Uji validitas Pada Variabel X dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS. Validitas butir pernyataan ditentukan dengan membandingkan antara nilai r hitung dan r tabel. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan jumlah responden uji coba sebanyak 108 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0.157.

.

Hasil uji validitas Pada Variabel X menunjukkan bahwa seluruh nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{hitung} > 0.157$), sehingga semua butir pernyataan dinyatakan valid. Adapun rincian hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Correlations									
X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X9	X10	TOTAL

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas (Variabel X) Menggunakan Aplikasi SPSS

X1	R hitung	0,258	>	R tabel	0,189	Valid
X2	R hitung	0,249	>	R tabel	0,189	Valid
X3	R hitung	0,302	>	R tabel	0,189	Valid
X4	R hitung	0,407	>	R tabel	0,189	Valid
X5	R hitung	0,531	>	R tabel	0,189	Valid
X6	R hitung	0,504	>	R tabel	0,189	Valid
X7	R hitung	0,736	>	R tabel	0,189	Valid
X8	R hitung	0,665	>	R tabel	0,189	Valid
X9	R hitung	0,618	>	R tabel	0,189	Valid
X10	R hitung	0,623	>	R tabel	0,189	Valid

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua 10 butir pernyataan dalam angket ini dinyatakan valid, dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti, yaitu intensitas bermain game Mobile Legends dan konsentrasi belajar siswa.

Selanjutnya, Uji validitas Pada Variabel Y dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS. Validitas butir pernyataan ditentukan dengan membandingkan antara nilai r hitung dan r tabel. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan jumlah responden uji coba sebanyak 108 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0.157.

Hasil uji validitas Pada Variabel Y menunjukkan bahwa seluruh nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r \text{ hitung} > 0.157$), sehingga semua butir pernyataan dinyatakan valid. Adapun rincian hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Correlations

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y Menggunakan Aplikasi SPSS

Y1	R hitung	0,394	>	R tabel	0,189	Valid
Y2	R hitung	0,423	>	R tabel	0,189	Valid
Y3	R hitung	0,483	>	R tabel	0,189	Valid
Y4	R hitung	0,634	>	R tabel	0,189	Valid
Y5	R hitung	0,676	>	R tabel	0,189	Valid
Y6	R hitung	0,55	>	R tabel	0,189	Valid
Y7	R hitung	0,536	>	R tabel	0,189	Valid
Y8	R hitung	0,514	>	R tabel	0,189	Valid
Y9	R hitung	0,537	>	R tabel	0,189	Valid
Y10	R hitung	0,416	>	R tabel	0,189	Valid
Y11	R hitung	0,366	>	R tabel	0,189	Valid
Y12	R hitung	0,406	>	R tabel	0,189	Valid
Y13	R hitung	0,317	>	R tabel	0,189	Valid
Y14	R hitung	0,368	>	R tabel	0,189	Valid
Y15	R hitung	0,229	>	R tabel	0,189	Valid
Y16	R hitung	0,376	>	R tabel	0,189	Valid
Y17	R hitung	0,213	>	R tabel	0,189	Valid
Y18	R hitung	0,401	>	R tabel	0,189	Valid
Y19	R hitung	0,163	>	R tabel	0,189	Valid
Y20	R hitung	0,433	>	R tabel	0,189	Valid

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua 20 butir pernyataan dalam angket ini dinyatakan valid, dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti, yaitu intensitas bermain *game Mobile Legends* dan konsentrasi belajar siswa.

1.4 Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Sebuah hasil penelitian dapat dikatakan reliabel, apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau memiliki nilai yang handal apabila jawaban seseorang responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Rumus Alpha Cronbach (Trisa;2023) dalam sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma t^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = Bilangan konstan

$\sum \sigma t^2$ = Jumlah varians skor tiap soal

σt^2 = Varians total skor

Tabel 4.3 Kriteria reliabilitas

Interval Koefisien Reliabilitas	Tingkat Hubungan
0,800-1,000	Sangat Reliabel
0,600-0,800	Reliabel
0,400-0,600	Cukup Reliabel
0,200-0,400	Kurang Reliabel
0,000-0,2 00	Tidak Reliabel

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan bantuan aplikasi SPSS :

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	20

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instentitas Bermain *Game Online* (Variabel X)

Berdasarkan Tabel 4.2 , hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka rtabel senilai 0,754 dan tergolong nilai 0,600-0,800, maka hasil tersebut menyatakan bahwa instrumen angket sebanyak 10 butir pernyataan untuk variabel instentitas bermain *game online* dinyatakan reliabel.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	20

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Konsentrasi Belajar(Variabel Y)

Merujuk hasil pada Gambar 6, hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka rtabel senilai 0,754 dan tergolong nilai 0,600-0,800 , maka hasil tersebut menyatakan bahwa instrumen angket sebanyak 20 butir pernyataan untuk variabel motivasi belajar dinyatakan reliabel.

1.5 Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *Mobile Legends* (X) terhadap konsentrasi belajar (Y). Untuk itu penulis sajikan hasil uji regresi linier sederhana berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Persamaan Regresi Linier Sederhana SPSS

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	55.925	5.057		11.058	<,001
	Intensitas Bermain Game Online	.334	.157	.202	2.124	.036

a. Dependent Variable: Konsentrasi Belajar

Pada *output* ini, dikemukakan nilai koefisien dari persamaan regresi. Dalam kasus ini, persamaan regresi sederhana yang digunakan adalah:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Konsentrasi Belajar

X = Intensitas Bermain *Game Online*

Dari output didapatkan model persamaan regresi:

1. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana pada Tabel 4.6 diperoleh persamaan regresi $Y = 55.925 + 0.334X$, di mana Y merepresentasikan variabel Konsentrasi Belajar dan X merupakan variabel Intensitas Bermain *Game Online*.
2. Nilai konstanta sebesar 55,925 menunjukkan bahwa ketika intensitas bermain *game online* berada pada nilai nol, tingkat konsentrasi belajar responden diprediksi sebesar 55,925 poin. Koefisien regresi positif sebesar 0,334 mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu satuan intensitas bermain *game online* berpotensi meningkatkan konsentrasi belajar sebesar 0,334 poin, dengan asumsi variabel lain dalam kondisi tetap.

3. Uji signifikansi menghasilkan nilai sebesar 0,036 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar. Meskipun demikian, nilai Beta sebesar 0,202 menunjukkan bahwa pengaruhnya relatif kecil.
4. Berdasarkan nilai t : diketahui nilai t_{hitung} sebesar $2,214 > t_{table} 1.982$ sehingga disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain *game online*(X) berpengaruh terhadap variabel (Y).

1.6 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online Mobile Legends* dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMA Swasta HAS Sepakat. Analisis regresi linier sederhana yang dilakukan menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game*, semakin menurun tingkat konsentrasi belajar siswa. Temuan ini diperoleh melalui uji validitas, reliabilitas, serta analisis data menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics, yang menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$, menandakan adanya pengaruh yang nyata secara statistik.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa durasi bermain game, khususnya pada malam hari, secara langsung memengaruhi pola tidur mereka. Siswa yang menghabiskan waktu 3–5 jam bermain *Mobile Legends* setiap hari cenderung mengantuk saat pelajaran berlangsung. Mereka juga mengaku kesulitan untuk fokus karena memikirkan permainan yang mereka tinggalkan atau strategi yang akan digunakan di sesi berikutnya. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kuss & Griffiths (2015) yang menyebutkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat mengarah pada gejala *Internet Gaming Disorder* (IGD), yang salah satunya adalah gangguan dalam aktivitas akademik.

Dari sisi psikologi perkembangan remaja, masa SMA adalah tahap penting dalam pembentukan identitas, pengendalian diri, dan pengembangan fungsi eksekutif otak seperti konsentrasi, perencanaan, dan manajemen waktu (Santrock, 2021). Jika masa ini lebih banyak digunakan untuk aktivitas yang bersifat hedonistik dan tidak terkontrol seperti bermain *game* secara berlebihan, maka kemampuan konsentrasi bisa terganggu. Hal ini diperkuat oleh teori *Self-Determination* dari Deci & Ryan (1985), yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik (seperti keinginan belajar dan berkembang) bisa tergeser oleh motivasi ekstrinsik yang diperoleh dari *game*, seperti reward, pencapaian, atau pengakuan sosial dalam komunitas game.

Dalam konteks *Mobile Legends*, *game* ini menyediakan sistem peringkat (rank), skor kemenangan, hadiah harian, dan komunitas pemain yang kompetitif. Hal ini mendorong pemain untuk terus bermain agar tidak tertinggal dari rekan satu tim atau untuk mempertahankan reputasi mereka. Jika tidak diatur dengan baik, aktivitas ini dapat menurunkan prioritas siswa terhadap belajar dan kewajiban akademik. Sebagaimana dikemukakan oleh Sari & Wahyuni (2020), kecanduan *game* dapat menurunkan motivasi belajar karena perhatian siswa lebih banyak tersita untuk mencapai tujuan dalam *game* daripada dalam proses belajar itu sendiri. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pengaruh *game* terhadap konsentrasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh durasi bermain, tetapi juga oleh faktor-faktor lain seperti:

- a. **Kurangnya pengawasan orang tua**, yang membuat siswa bebas bermain *game* tanpa batasan waktu.
- b. **Minimnya kesadaran siswa tentang dampak negatif *game***, khususnya dalam jangka panjang.
- c. **Lingkungan sosial yang permisif**, di mana teman sebaya juga aktif bermain *game* dan bahkan mendorong untuk ikut serta, sehingga muncul tekanan sosial (*peer pressure*).

Dalam wawancara, beberapa guru menyatakan kekhawatiran terhadap meningkatnya penggunaan ponsel saat jam istirahat maupun setelah pulang sekolah. Beberapa siswa bahkan diketahui memainkan *Mobile Legends* sebelum ujian dimulai. Ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game* telah menjadi bagian dari gaya hidup remaja yang tidak bisa diabaikan. Meskipun *game online* juga memiliki sisi positif—seperti meningkatkan koordinasi tangan dan mata, kecepatan mengambil keputusan, serta keterampilan strategi—manfaat ini hanya akan optimal jika penggunaannya dibatasi secara bijak. Penelitian oleh Anderson & Dill (2000) menekankan bahwa paparan *game* dalam durasi yang terlalu lama justru berisiko memunculkan perilaku agresif dan penurunan kemampuan akademik.

Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan siswa untuk mengelola penggunaan *game online* secara sehat. Sekolah perlu menerapkan kebijakan penggunaan ponsel yang bijak dan menyisipkan pendidikan literasi digital ke dalam kurikulum. Orang tua perlu memberikan batasan waktu bermain dan menjadi panutan dalam mengelola waktu secara seimbang. Sementara itu, siswa harus diberikan pemahaman dan pembinaan mengenai pentingnya mengutamakan tanggung jawab akademik serta menjaga pola hidup sehat, termasuk tidur yang cukup dan manajemen waktu yang baik.