

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kecanduan *Game Online*

a. Definisi Kecanduan *Game Online*

Menurut Yee (2006) dalam karyanya Okto Dinata mengemukakan bahwa kecanduan merupakan perilaku yang kurang baik yang dilakukan oleh seseorang secara terus menerus atau berulang-ulang dan sulit untuk dikontrol atau diakhiri oleh orang yang bersangkutan. Istilah kecanduan pada awalnya kebanyakan digunakan untuk mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang *eksesif*. Kemudian istilah itu berkembang beberapa tahun belakangan ini, sehingga istilah kecanduan ini mulai dipakai untuk wilayah perilaku merokok, makan, belanja, permainan internet dan lain-lain.¹

Kecanduan bisa diartikan “*An activity or substance we repeatelly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang maksudnya adalah sebuah kegiatan maupun substansi yang dilaksanakan secara berulang-ulaang dan mampu menciptakan dampak negatif. Adapun macam-macam contoh kecanduan, yaitu kecanduan yang bisa muncul karena zat maupun aktivitas tertentu, misalnya judi, berbelanja, *overspending*, aktifitas seksual dan juga kecanduan game merupakan salah satu perilaku di dalamnya.²

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan suatu

¹ Okto Dinata, Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus *Game Online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau), *Jom FISIP*, Oktober 2017, Vol. 4, No. 2, 7.

² Ria Susanti Johan, Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AL Hidayah Depok, *Research and Development Journal Of Education*, Vol.5, No.2, (2019), 22.

perilaku individu yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa ada paksaan dan sulit untuk dikondisikan oleh individu yang bersangkutan yang lama kelamaan dapat menimbulkan efek negatif bagi individu tersebut.

Bermain merupakan kegiatan yang melibatkan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Bermain juga menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam belajar, sebab bermain menjadikan anak mampu melakukan komunikasi, melakukan seluruh keinginan yang mereka mau dan bisa, mengenal waktu, jarak dan suara, serta belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³

Kegiatan bermain pada awalnya dilakukan semata-mata hanya untuk mendapat kebahagiaan saja, namun juga mempertimbangkan hasil akhirnya. Sehingga banyak orang tua yang memiliki pendapat jika anak sering bermain akan menjadikannya malas untuk belajar dan menurunnya kemampuan intelektual anak. Sebenarnya pendapat tersebut kurang tepat, sebab sebagian ahli psikologi dan perkembangan anak telah menyepakati bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi dengan sebuah permainan.

Piaget berpendapat bahwa bermain merupakan tanggapan secara berulang-ulang hanya sebagai kesenangan fungsional. Sedangkan Bettelheim menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang tanpa adanya peraturan terkecuali yang sudah ditentukan pemain tersebut, dan terdapat hasil dalam realitas luar.

Game Online merupakan *game* atau permainan yang dimainkan oleh banyak orang di waktu yang sama dengan menggunakan jaringan komunikasi *online* atau yang disambungkan melalui

³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, (Magetan: Media Grafika, 2019), 2.

jaringan internet.⁴ Chandra Zebah Aji mengungkapkan *game online* merupakan suatu permainan yang saling berhubungan dalam satu jaringan internet. Perangkat yang digunakan dalam *game online* tidak ada batasnya dapat menggunakan komputer, laptop, dan lain-lain yang terpenting jaringan internetnya terhubung.⁵

Game online didefinisikan oleh Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh banyak orang (lebih dari 2) menggunakan jaringan internet. Umumnya perusahaan menyediakan jasa *online* sebagai layanan tambahan. Didalam memainkan *game online* ini memiliki perangkat penting di dalamnya, diantaranya seperangkat komputer dan internet.

Berdasarkan dari beberapa pendapat mengenai *game online*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* merupakan permainan yang berbasis pada jaringan internet dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* dan juga tablet, dimana para pemain dapat memainkannya secara bersamaan dengan *online*.⁶

Cerita dan tantangan yang ada di dalam permainan *game online* sangat menarik bagi pemainnya. Hal inilah yang membuat para pemain akan merasa sangat menikmati, sehingga tidak jarang para pemain menggunakan emosi dan merasa memainkannya layaknya kenyataan di dalam permainan tersebut. Akan tetapi, terlalu sering

⁴Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, 5.

⁵Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar, (Makassar: 2017), *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 02, 178.

⁶Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, 6.

memainkan *game online* dapat mengakibatkan kecanduan *gameonline*. Kecanduan *Game online* adalah salah satu kecanduan yang dikarenakan penggunaan teknologi atau biasa disebut sebagai *internet addictive disorder* atau *computer game addiction*.⁷

Ketergantungan bermain *game online* secara berlebihan disebut juga dengan istilah *Game Addiction*. Perilaku *game addiction* ini juga dapat dikatakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu secara terus menerus pada permainan *game online* tidak memperdulikan sekitarnya, sehingga akan mengakibatkan dampak negatif bagi individu tersebut.⁸

Menurut Yee (2006) dalam bukunya Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo menyebutkan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game*, sehingga memungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.⁹

Menurut Young (2009) dalam karyanya Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan seseorang dengan *game*, dimana individu yang bermain *game online* tersebut selalu memikirkan *gamenya* meskipun tidak lagi memainkannya, dan sering berimajinasi yang ada hubungannya dengan *game* disaat mereka sedang

⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, 7.

⁸ Gita Adi Persada, dkk., Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja, *Indonesian Journal OF Education Counseling*, Vol. 1, No. 1, (2017), 81.

⁹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, 19.

melakukan hal lain. orang yang sudah mengalami kecanduan akan senantiasa fokus pada *gamenya*, yang akhirnya para pemain tersebut akan mengesampingkan lainnya misal tugas sekolah, makan dan lain-lain.

Pendapat mengenai kecanduan game online dari Young (2009) ini selaras dengan pendapat dari Weinstein (2010) yang mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* dengan penggunaan yang melebihi batas atau kompulsif terhadap *game online* yang dapat mengganggu kehidupannya. Seorang yang sudah kecanduan *game online* akan memainkan *game* secara kompulsif, mengisolasi dari lainnya, dan hanya fokus pada keberhasilan *game onlinenya* serta hal-hal lainnya akan diabaikannya.¹⁰

Berdasarkan pendapat dari para tokoh mengenai definisi kecanduan *game online* diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu kecanduan atau ketergantungan akan internet yang berlebihan. Jadi meskipun sedang offline, pikirannya hanya terfokus pada *game online* saja, sehingga apabila hal itu terus menerus dilakukan, akan menimbulkan dampak negatif bagi individu yang kecanduan tersebut. Beberapa dampak negatifnya yaitu individu menjadi pribadi yang introvert dan tidak memperdulikan lingkungannya, serta dapat juga menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan sebagainya.

b. Sejarah Perkembangan Game Online

Game online dimulai sejak tahun 1969. Saat itu, permainan *online* atau *game online* hanya terbatas untuk dua orang saja, dan adanya permainan ini tidaklain adalah untuk tujuan

¹⁰ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, (2015), *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2, No. 2, 164.

pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970 sebuah sistem yang disebut Plato dengan tujuan agar siswa mudah dalam belajar dengan *online*, dan penggunaannya dapat menggunakan komputer dengan waktu yang sama. Karena hasil pemikiran dari Plato yang telah dianggap berhasil, maka Platapun mengembangkan grafik baru. Sistem ini diciptakan untuk menciptakan berbagai permainan dengan banyak pemain atau yang lebih dikenal dengan sebutan *multiplayer game*.¹¹

Kebanyakan tipe permainan *multiplayer* adalah *real time strategy*. *Real time strategy* merupakan jenis permainan komputer yang mempunyai ciri khas dalam bentuk permainan perang yang setiap pemainnya memiliki satu negara. Setiap pemain harus pandai dalam mengelola negaranya dalam hal pengumpulan sumberdaya, pasukan tempur, ekonomi, agama, dan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban modern.¹²

Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, masuknya *game online* ini dimulai dengan masuknya Nexia Online. *Game online* menyebar di Indonesiapun sangat beragam, dengan bermacam-macam genre seperti *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Di Indonesia sendiri telah mencatat sekitar 20 *game online* yang tersebar. Hal ini tentunya menjadi dasar bahwa antusiasme dari para *gamers* di Indonesia sangat besar, dan juga menandakan besarnya mangsa pasar *game online* di Indonesia.¹³

¹¹Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2015), 112.

¹²Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, 113.

¹³<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2019, Pukul 08.35

c. Jenis-jenis *Game Online*

Macam-macam *game online* terdiri dari beberapa genre, diantaranya adalah:

1) First Person Shooter (FPS)

Jenis game ini mengambil sudut pandang dari orang pertama dalam gamernya, yang mengakibatkan seakan-akan hanya pemain tersebut yang ada di dalam game tersebut. Game ini banyak mengambil tema perang dan senjata militernya, atau di Indonesia lebih dikenal dengan *game* tembak-tembakan. Contoh dari permainan ini adalah PUBG, Call of Duty dan Free fire atau yang sering disingkat FF.

2) Real-Time Strategy

Real time strategi merupakan jenis game dengan tema peperangan yang lebih sering ditekankan pada gamenya yakni strategi hebat dari pemainnya untuk memenangkan permainan. Biasanya permainan memainkan bukan hanya 1 karakter saja, karna *genre* ini memainkan sebuah game tentang sebuah Negara yang dipimpin oleh gamers. Contoh dari permainan ini adalah Company of Heroes dan COC.

3) *Role Playing Games*

Merupakan jenis *game* dimana permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari 100 orang dalam skala besar, setiap pemain dapat berinteraksi langsung dengan pemain lainnya, seolah-olah sedang berada pada dunia nyata. Contoh dari game ini yaitu Mobile Legends dan Perfect World Mobile.¹⁴

4) Game Action

Game aksi merupakan jenis game yang memerlukan ketangkasan pemainnya. Biasanya dalam game ini pemain harus bermain sebagai

¹⁴ Rahmadi Saputra, Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, (2016), *JOM FISIP*, Vol. 3, No. 2, 5-6.

karakter yang dalam menyelesaikan jalannya misi. Pemain juga dituntut harus melewati berbagai rintangan dalam permainan dengan mengalahkan musuh tetapi juga harus melindungi karakter yang dimainkan. Oleh karena itu, perlu ketangkasan dan reflek yang baik dan cepat dari pemain. Contoh dari game ini adalah Judgement dan Residen Evil 2 Remake.

5) Game Adventure (Petualangan)

Jenis game petualangan pada umumnya memiliki tema dengan menyelesaikan suatu kasus atau misteri, pemburuan harta karun, dan menyelamatkan karakter lain. Dalam memainkan game yang bergenre petualangan, tentunya tokoh yang pemain gunakan merupakan tokoh yang sering ada pada film-film. Contoh game ini adalah Adventure of Mana dan Pokemon go.¹⁵

Jenis-jenis game online yang berkembang di Indonesia rata-rata adalah bergenre action atau peperangan. Hampir 89% dari permainan mengandung konten tentang kekerasan, dan mayoritas dari permainan itu juga berisi tentang konten pertempuran, dan perkelahian terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian.¹⁶

d. Dampak *Game Online*

Game online pada dasarnya hampir sama dengan suatu koin dengan dua sisi yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki

¹⁵https://carisinyal-com.cdn.ampproject.org/v/s/carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/amp/?amp_js_v=a2&_gsa=1&usqp=mq331AQFKAGwASA%3D#aoh=16005942521450&referrer. Diakses pada tanggal 20 September 2020, Pukul 15.00.

¹⁶ Ria Susanti Johan, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hidayah Depok, (2019), *Jurnal Research and Development Journal Of Education*, Vol. 5, No. 2, 21.

pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang, dimana dampak tersebut ada tergantung pemakainya. Diantara dampak dari *game online* yaitu:

1) Dampak Positif dari *Game Online*

Manfaat dari permainan *game online* yang bisa kita ambil diantaranya yaitu dapat meningkatkan kemampuan spasial yang berperan penting dalam prestasi di bidang teknologi, permesinan, dan matematika. Selain itu, dinyatakan pula bahwa siswa yang rutin bermain *game* akan memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik, yang berlaku pula dibidang akademik.

Dampak positif lainnya dari *game online* adalah pemain *game* dalam bidang strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain *game* juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan yang tidak bermain *game*. Permainan *online* juga mampu membantu anak dalam menghilangkan kejenuhannya dan kepenatan (stres) dari aktivitas sekolah.

Manfaat yang lain yakni pemain secara tidak langsung mampu memahami beberapa bahasa asing yang sering digunakan dalam permainan dan prolog *game*. Beberapa *game* juga memiliki manfaat misalnya *game action* mampu meningkatkan kemampuan pemain dalam melakukan negosiasi, pengambilan keputusan, maupun dalam merencanakan atau membuat strategi tertentu.¹⁷

Bermain *game online* juga memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak.

¹⁷ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, 165.

Karena dalam memainkan game online ini, mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Diantara keterampilan yang dapat dilatih dengan bermain game online adalah pemecahan masalah dan logika, perhatian dan motivasi yang lebih, kerja tim ketika bermain dengan orang lain, selain itu siswa juga bisa melatih koordinasi tangan, mata, motorik dan kemampuan spasial, kemudian mampu membuat keputusan dan analisa dengan cepat.¹⁸

2) Dampak Negatif *Game Online*

Banyak ilmuwan dan pakar psikologi yang telah membuktikan bahwa terdapat dampak negatif dari adanya *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Salah satu dampak negatif yang diberikan game online terhadap perkembangan siswa adalah adiksi atau kecanduan yang kuat. Menurut Gentile, seorang anak yang telah mengalami kecanduan game online prestasinya cenderung mengalami penurunan, meningkatkan perilaku agresif, dan masalah sosial misal menutup diri dari pergaulan didunia nyata. Hal ini terjadi karena terlalu lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online tanpa memperdulikan sekitarnya, sehingga akan mengurangi waktu belajar siswa dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika hal tersebut berlangsung terus menerus dalam rentan waktu yang cukup lama, maka diperkirakan anak akan

¹⁸ Nuriah Halleyda, Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Clien Centered Pada Siswa (Kasuistik) di SMP Negeri 2 Jatisrono Semester Gasal Tahun Pelajaran 2016/2017, (2018), *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, 369.

menarik diri dari lingkungan sosialnya, dan anak juga tidak mempunyai kemampuan atau sukar untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, dan lama kelamaan akan menjadi pribadi yang pendiam dan acuh kepada orang lain.¹⁹

Dampak negatif lain yang diberikan oleh *game online* diantaranya yaitu adanya dorongan untuk bertindak negatif. Meskipun hanya sedikit, namun sering dijumpai penemuan kasus pemain *game online* yang ingin melakukan pencurian pada ID pemain lainnya dengan cara apapun. Kemudian mengambil uang atau mengambil perlengkapan yang cukup mahal didalamnya. Selain itu juga adanya indikasi seseorang untuk berbicara kotor. Entah itu hanya terjadi di Indonesia atau seluruh dunia.²⁰

Efek negatif lainnya yaitu melalaikan suatu aktivitas di kehidupan nyatanya. Waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan misi dalam *game online* dan merasa menarik untuk dimainkan sering menjadikan aktivitas lainnya dilalaikan. Diantaranya yaitu waktu ibadah, tugas sekolah, tugas kuliah bahkan pekerjaan menjadi terbengkalai karena terlalu asik bermain *game* ataupun sekedar memikirkannya, yang mengakibatkan berubahnya pola makan dan pola tidur menjadi tidak teratur karena menurunnya kontrol diri. Dampak terakhir dari *game online* yaitu pemborosan uang. Untuk

¹⁹ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, 165.

²⁰Tri Rizqi Arianto, Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar, (2016), *JUTIM*, Vol. 1, No. 1, 47-48.

menyewa komputer di warnet ataupun untuk membeli kuota dan membeli poin atau karakter dalam *gameonline* kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Hal ini tentunya tidak seimbang dengan uang saku seorang pelajar pada umumnya atau pada kalangan kelas bawah, sehingga hal tersebut bisa saja mendorong siswa untuk melakukan kejahatan kriminal seperti mencuri uang temannya, atau bahkan mencuri uang orang tuanya sendiri, dan sebagainya.²¹

e. **Komponen Kecanduan *Game Online***

Menurut Lee (2011) dalam karyanya Okto Dinata menyebutkan bahwa komponen dari kecanduan *game online* ada 4, diantaranya yaitu:²²

1) *Excessive use*

Excessive use atau penggunaan yang sangat berlebihan dalam bermain *game online* terjadi apabila bermain sudah menjadi aktivitas terpenting daripada aktivitas lainnya. Komponen ini akan menguasai pola pikir individu tersebut, perasaan, dan tingkah laku.

2) *Withdrawal symptoms*

Withdrawal symptoms atau disebut sebagai gejala penarikan diri merupakan rasa tidak nyaman disebabkan oleh pengurangan penggunaan *game online*. Gejala tersebut dapat mempengaruhi fisik pemain. Akan menimbulkan efek antara fisik dan perasaan,

²¹ Tri Rizqi Arianto, Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar, 48.

²² Okto Dinata, Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus *Game Online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau), 8.

misalnya insomnia dan sering mengalami pusing.

3) *Tolerance*

Tolerance atau toleransi proses perubahan pada mood pemain mengalami peningkatan jumlahnya. Kepuasan yang didapat oleh penggunaan game online akan mengalami penurunan jika secara terus menerus digunakan dengan jumlah dan waktu sama. Maka untuk mendapatkan pengaruh yang kuatnya sama, harus meningkatkan jumlah penggunaan sehingga toleransi tidak akan terjadi.

4) *Negative repercussions*

Negative repercussions atau dampak negatif merupakan komponen yang arahnya menuju ke dampak negatif diantara pengguna game dan lingkungan. Selain itu, dampak dari komponen ini mengarah pada pekerjaan, kehidupan sosial bahkan sampai hobi. Pada pemain akan berdampak dalam bentuk konflik intrafisik atau kontrol yang kurang karena lebih sering menggunakan waktunya untuk memainkan game online.

2. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian Konsentrasi Belajar

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya daya serap siswa adalah konsentrasi. Konsentrasi sendiri berarti kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatiannya pada proses perubahan tingkah laku yang berbentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian, dan kecakapan dasar yang ada pada segala bidang studi. Jadi menurut teoritis, apabila seseorang memiliki konsentrasi rendah maka aktivitas yang muncul juga memiliki kualitas yang rendah juga.²³

²³ Ria Aviana dan Fitria Fatichatul Hidayah, Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada

Konsentrasi adalah pikiran yang dipusatkan pada sesuatu dan menyingkirkan hal lainnya yang tidak berkaitan dengan individu tersebut. Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan memisahkan segala sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.²⁴

Kemampuan tersebut pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, namun yang menjadi pembedanya yaitu besar atau kecil kemampuannya. Keadaan orang tersebut yang mempengaruhi hal tersebut, lingkungan dan latihan atau pengalaman. Pemusatan pemikiran adalah suatu kebiasaan yang bisa kita latih, maka kebiasaan tersebut bukanlah suatu bakat atau bawaan dari seseorang.²⁵

Secara bahasa Arab, belajar adalah sinonim dari kata *ta'allum*. Berdasarkan Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 102, *ta'allum* berarti suatu proses penangkapan suatu ilmu pengetahuan yang sifatnya bermakna dan mempengaruhi perilaku seseorang. Rohi Baalbaki memadankan *ta'allum* dan *learning* menjadi sinonim dari kata *studying* menurut bahasa Inggris. *Ta'allum* menurut Muhammad Baqir adalah proses penyerapan informasi yang tiada batas.²⁶ Jadi, ketika sedang melihat seorang penjahit baju yang sedang membuat pola baju, dan kita memperhatikannya dengan seksama, ketika itulah kita sedang belajar.

Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang, (2015), *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 3, No. 1, 30.

²⁴ Fardiana Jamhal, Implementasi Metode Pembelajaran Discovery dalam Meningkatkan Kedisiplinandan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas XI B MA Madani Alauddin Paopao, (Makassar: 2015) *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3, No. 2, 139.

²⁵ Fardiana Jamhal, Implementasi Metode Pembelajaran Discovery dalam Meningkatkan Kedisiplinandan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas XI B MA Madani Alauddin Paopao, 139.

²⁶ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 62.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku secara sengaja yang dilaksanakan agar memperoleh perubahan pada diri menuju yang lebih baik. Seperti dulunya belum tau menjadi tau, dari yang belum menguasai menjadi menguasai, dari yang belum mengerti tata krama menjadi santun, dan lain sebagainya. Secara sederhana, definisi dari belajar yakni suatu kegiatan yang memiliki tujuan agar menciptakan perubahan di dalam diri, dari mulai tingkah laku, sikap, sampai keterampilan.²⁷ Arti belajar juga menjadi suatu proses yang dilaksanakan individu agar mendapat suatu perubahan sikap atau perilaku baru yang relatif menetap.²⁸

Berbicara mengenai pengertian belajar, terdapat beberapa pakar yang mengemukakan berbagai variasi batasan tentang belajar berdasarkan aliran ilmu yang mereka anut. Beberapa ahli tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.²⁹ Winkel mengungkapkan bahwa, belajar merupakan proses mental yang diarahkan menuju penguasaan materi, keahlian *skill*, pembiasaan maupun sikap yang seluruhnya didapat, dijaga, dan dilaksanakan sehingga tingkah laku yang progresif dapat tercipta.

Menurut Bourne, perubahan yang dimaksud dalam belajar merupakan akibat dari pengalaman dan latihan. Sementara itu, Morgan berpendapat bahwa perubahan adalah akibat dari pengalaman masalah, bukan akibat dari suatu pelatihan. Suatu perubahan tidak akan pernah ada batasnya. Perubahan akan terus menerus berjalan selama *hayat* masih dikandung badan.³⁰ Hal ini sesuai dengan perintah Nabi Muhammad SAW. yang

²⁷ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 3.

²⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, 61.

²⁹ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, 4.

³⁰ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, 63.

memerintahkan umat manusia untuk terus belajar sejak lahir hingga masuk ke liang lahat.

Konsentrasi Belajar merupakan sebuah kemampuan siswa dalam memusatkan pikirannya terhadap setiap aktifitas belajar. Definisi konsentrasi belajar menurut Maulana yaitu pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Menurut Sumartono, konsentrasi belajar merupakan titik fokus perhatian dari siswa agar mampu memiliki perhatian dan mampu memahami seluruh materi yang sudah diajarkan.³¹ Sedangkan pengertian dari konsentrasi belajar menurut Daud yaitu pengfokusan perhatian pada proses perubahan tingkah laku yang ditampilkan dengan penguasaan dan penilaian. Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan dalam mengfokuskan serta memusatkan perhatian pada proses pembelajaran, serta dapat menguasai seluruh materi yang telah diajarkan.³²

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar

Faktor-faktor yang menyebabkan gangguan konsentrasi belajar menurut Nugroho dalam jurnalnya Erni Setiyorini (2016) yaitu:³³

- 1) Motivasi dari diri sendiri
- 2) suasana lingkungan belajar kurang kondusif

³¹ Diana Aprilia, dkk., Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK Negeri 3 Singaraja, (2014), *e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, Vol. 2, No. 1, 2.

³² Diana Aprilia, dkk., Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK Negeri 3 Singaraja, 2.

³³ Erni Setiyorini, Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Ners STIKes Patria Husada Blitar, (2016), *Jurnal Ners dan Kebidanan*, Vol. 3, No. 3, 248.

3) kesehatan siswa serta perasaan jenuh.

Sedangkan Menurut Slameto, kesulitan dalam konsentrasi belajar dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya yaitu:³⁴

- 1) kurangnya minat terhadap pelajaran
- 2) gangguan dari lingkungan sekitar yang ramai
- 3) kekacauan dalam berfikir
- 4) perasaan bosan.
- 5) perasaan gelisan tertekan, marah, takut benci dan lainnya

Berdasarkan paparan mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor Internal berupa (minat dan motivasi belajar yang rendah, jenuh atau bosan terhadap pelajaran, timbulnya perasaan gelisah, tertekan, marah, takut benci dan kesehatan jasmani lainnya). Sedangkan dari faktor eksternalnya berupa lingkungan belajar yang tidak kondusif (lingkungan sosial dan sekolah).

c. **Komponen Konsentrasi Belajar**

Siswa yang mampu melakukan konsentrasi belajar dengan baik memiliki ciri-ciri yang dapat dilihat dari fokusnya dalam memperhatikan sesuatu yang sedang dijelaskan oleh guru. Perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi dalam belajar yaitu sebagai berikut.³⁵

1) Perilaku Kognitif

Perilaku ini menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan kecakapan intelektual siswa. Konsentrasi belajar yang dimiliki oleh siswa dapat dilihat dari pengetahuan yang mampu

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 86.

³⁵ Olievia Prabandini Mulyana, dkk., Penerapan Relaksasi Atensi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMK (2013), *Jurnal Psikologi: Teori dan Terapan*, Vol. 3, No. 2, 106.

langsung tumbuh apabila dibutuhkan secara tiba-tiba, komprehensif untuk menafsirkan informasi, pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah di dapat dan dapat menganalisis terhadap pengetahuan yang telah didapat.

2) Perilaku Afektif

Perilaku afektif yaitu perilaku yang berkenaan dengan sikap dan apersepsi. Dalam perilaku tersebut, peserta didik yang berkonsentrasi dalam belajar mampu diketahui melalui penerimaannya, responnya, mengungkapkan pendapat sebagai integrasi dari suatu keyakinan.

3) Perilaku Psikomotorik

Siswa dapat diketahui tingkat konsentrasi belajarnya melalui terlihatnya pergerakan anggota badan dengan tepat dari arahan guru, komunikasi non-verbal misalnya ekspresi wajah serta gerakan yang penuh dengan arti.³⁶

4) Perilaku Berbahasa

Pada komponen ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat diketahui melalui ciri-ciri adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar. Baik ketika berbahasa dengan guru, maupun dengan teman sebayanya.³⁷

Berdasarkan paparan mengenai ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang dapat berkonsentrasi belajar dengan baik ketika kegiatan pembelajaran PAI berlangsung, maka siswa tersebut akan memiliki rasa keinginan tahanan yang tinggi (bertanya), perhatian kepada guru, kedisiplinan

³⁶ Diana Aprilia, dkk., Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK Negeri 3 Singaraja, 3.

³⁷ Diana Aprilia, dkk., Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK Negeri 3 Singaraja, 3.

dalam mengikuti pelajaran, maupun optimis (percaya diri) dalam mengikuti pelajaran PAI. Sehingga dengan kegiatan siswa tersebut, akan menumbuhkan sikap fokus dan teliti dalam mengikuti pembelajaran PAI, yang dapat disebut juga dengan konsentrasi belajar PAI.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam atau yang lebih dikenal dengan PAI terdiri dari dua kata, yaitu “pendidikan” dan “agama Islam”. Kata “agama Islam” memberikan sifat kepada sebuah pendidikan. Artinya, agama Islam harus menjadi karakter dari sebuah pendidikan.³⁸

Pendidikan sendiri berarti usaha sadar dan terencana agar suasana belajar dan proses belajar dapat terwujud sehingga peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya di dalam spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan lain-lain. Jadi pada dasarnya hakikat dari pendidikan lebih ditekankan kepada usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana secara matang, demi mencapai tujuannya yaitu mengembangkan potensi dari manusia.³⁹

Sementara itu, Agama Islam merupakan keyakinan maupun doktrin yang wajib menjadi sprit atau kekuatan serta sistem yang mengatur kehidupan manusia agar menciptakan sikap perilaku manusia yang sangat baik, dengan tujuan agar dimudahkan dalam menjalani kenyataan dan masalah dalam kehidupannya. Ruang lingkup yang dimiliki agama Islam sangatlah luas, sebab seluruh sistem kehidupan tercakup di dalamnya, dari mulai

³⁸ Saekan Munchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Kudus: Yayasan Tasamuh Indonesia Mengabdikan, 2019), 55.

³⁹ Saekan Munchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 55.

yang sifatnya material ataupun nonmaterial. Agama Islam juga berhubungan dengan segala aspek yang sifatnya individu maupun sosial. Aspek individual diantaranya cara untuk memandang dan berfikir yang tepa dan cara menyikapi kenyataan yang terdapat disekitar. Kemudian dalam aspek sosial mulai dari aspek ekonomi, budaya sampai lingkungan serta alam.⁴⁰

Berdasarkan pengertian dari pendidikan dan agama Islam, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan agama Islam yakni usaha secara sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mengenali, memahami, betakwa samapi memiliki rakhlak yang mulia dalam menjalankan ajaran agama Islam sesuai dengan hakikatnya. Didalam mengamalkan pendidikan agama Islam juga disertai dengan kewajiban agar saling memberikan hormat terhadap seorang yang menganut agama selain Islam.⁴¹

Pendidikan agama Islam juga bisa diartikan sebagai proses pembelajaran terkait pelajaran agama Islam yang dilaksanakan di tepat lingkungan formal dengan memenuhi tiga aspek, yang pertama pendidik, kedua peserta didik dan ketiga sumber belajar. Yang ditekankan dalam proses pembelajaran PAI di pendidikan formal yakni macam-macam metode, strategi, pendekatan dan model pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.⁴²

Perbedaan antara Pendidikan Islam (PI) dan Pendidikan Agama Islam (PAI) terdapat di dalam lingkungan, subjek dan objeknya. Lingkungan pada pendidikan Islam sangat umum, misalya

⁴⁰ Saekan Munchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 56.

⁴¹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 11-12.

⁴² Saekan Munchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 56.

dimasyarakat dan lingkungan keluarga. Sedangkan lingkungan Pendidikan Agama Islam yakni di dalam sekolah formal. Subjek dalam pendidikan Islam bukan sekedar guru, melainkan juga tokoh-tokoh masyarakat, mubaligh serta orang tua. Objek pendidikan Islam yakni masyarakat pada umumnya, kemudian objek pendidikan agama Islam yakni peserta didik di dalam sekolah.⁴³

Kemudian persamaan antara keduanya terdapat pada materi yang akan disampaikan, yakni mengajarkan dan memahami terkait Agama Islam supaya mudah dimengerti, dan dilaksanakan dalam lingkungan masyarakat. Kesimpulannya dapat dikatakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan proses pembelajaran yang berhubungan dengan agama Islam yang dilaksanakan oleh seorang guru dilingkungan formal.⁴⁴ Sumber yang diambil dalam pelajaran pendidikan agama Islam yakni Al-Qur'an dan Al-Hadis, yang meliputi keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah.

b. Tujuan Pendidikan Islam

Tujuan pendidikan agama Islam disekolah adalah menambah dan meningkatkan iman dari peserta didik dengan cara memberikan pengetahuan, pengamalan dan juga seluruh pengalaman oleh peserta didik berhubungan dengan agama Islam, dan akhirnya berubah jadi manusia beriman yang senantiasa mengembangkan diri terhadap keimanannya, kemudian juga sebagai ajang untuk melanjutkan pendidikan berikutnya.⁴⁵

Tujuan pendidikan agama Islam diatas merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional

⁴³ Saekan Munchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 56.

⁴⁴ Saekan Munchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 56-57.

⁴⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 16.

yang tertera dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi: “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁴⁶

Banyak anggapan- anggapan yang kurang menyenangkan tentang pendidikan agama Islam, masih terdapat banyak masyarakat yang beranggapan bahwa pendidikan agama Islam diajarkan lebih kepada hafalan dan do’a-do’a. Padahal ajaran agama Islam itu penuh dengan nilai-nilai kehidupan yang harus di praktekkan. Hal tersebut diadasakan pada tujuan dari adanya pendidikan agama Islam itu sendiri, yaitu untuk pembentukan kepribadian yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Theodore Roosevelt yang berbunyi “ *to educate a person in mind and not in morals is to educate a menace to society*” yang berarti bahwa mendidik orang yang hanya mementingkan otak atau pikirannya dan mengesampingkan moralnya sama saja menyebarkan suatu ancaman terhadap masyarakat. Hal tersebut tentunya searah dengan tugas Nabi Muhammad Saw yang diutus untuk memperbaiki moralitas bangsa Arab kala itu.⁴⁷

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian kajian pustaka menjadi salah satu dari banyak karya ilmiah yang mengkaji masalah *game online*. Adapun hasil karya yang meneliti tentang *game online* atau kecanduan *game online* yang sejalan dengan apa yang akan peneliti teliti diantaranya adalah:

⁴⁶ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 16-17.

⁴⁷ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 18.

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Theo Domas Santika dari Universitas Diponegoro Semarang tahun 2016 dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Dragon Nest* dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain *game online Dragon Nest* dengan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Dengan nilai koefisien korelasinya sebesar -0,309 yang berarti bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y nya berpengaruh pada kategori rendah, dengan nilai signifikansinya sebesar 0,025. Pembahasan pada skripsi ini hampir sama dengan judul yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu sama-sama membahas *game online*. Perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikatnya, karena dalam penelitian ini menggunakan variabel terikat berupa motivasi belajar, sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel terikat berupa konsentrasi belajar.⁴⁸

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni dari Universitas Udayana tahun 2015 yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta”. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, didapat nilai koefisien korelasi (r) -0,472 dan kontribusinya sebesar 22,3%. Jadi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa pada kategori sedang.⁴⁹ Persamaan pada penelitian ini yaitu variabel bebasnya sama-sama membahas tentang kecanduan *game online*, meskipun variabel terikatnya berbeda, karena dalam penelitian ini, peneneliti mengukur

⁴⁸ Theo Domas Santika, Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Dragon Nest* dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01, (2016) *Naskah Skripsi* Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro Semarang.

⁴⁹Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, (2015), *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2, No. 2, 163-171.

hasil belajar siswa hanya dengan melihat nilai raportnya saja, sedangkan dalam penelitian yang akan datang, peneliti ingin mengetahui konsentrasi belajar PAI melalui angket yang disebarakan kepada sejumlah sampel.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Caca Andika dari Institut Agama Islam Negeri Bengkulu tahun 2019, dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa nilai t hitung sebesar 2,244 dengan tingkat signifikansi $0,038 < 0,05$ (alpha), yang berarti bahwa *game online* secara signifikan mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, dengan nilai konstanta 3,516 dan nilai koefisien regresi sebesar 0,631. Nilai koefisien regresi 0,361 mempunyai arti bahwa peningkatan frekuensi bermain *game online* sebanyak 1% akan meningkatkan ketidak konsentrasian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sebesar 0,361%⁵⁰. Penelitian ini cukup relevan dengan penelitian yang akan peneliti teliti, yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas *game online* dengan variabel terikat (konsentrasi belajar). Perbedaannya hanya terdapat pada jenis penelitiannya saja.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Taufan Akbar Haqq dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2016, yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A,B dan C, Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan agresivitas remaja, dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,552 dan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,5$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game*

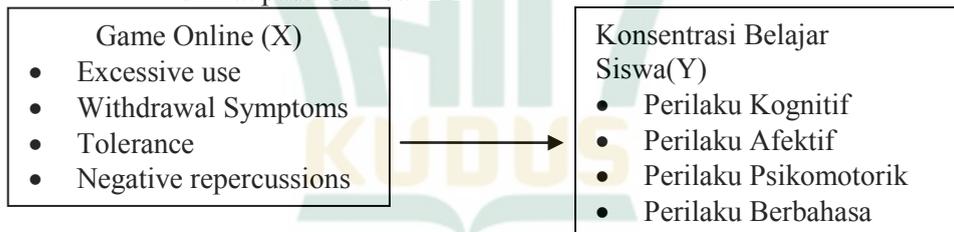
⁵⁰ Caca Andika, Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, (2019), *Naskah Skripsi*, Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

online pada remaja, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya.⁵¹

C. Kerangka Berpikir

Game online, dampak dari *game online*, serta konsentrasi belajar siswa sudah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya. *Game online* sendiri merupakan sebuah permainan yang menggunakan perangkat dan harus terhubung dengan jaringan internet. Komponen dari *game online* terdiri dari penggunaan yang berlebih, toleransi, perasaan tidak nyaman dan juga dampak negatif.

Berdasarkan komponen dari kecanduan *game online* dan komponen konsentrasi belajar yang meliputi perilaku kognitif, afektif, psikomotorik dan bahasa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa melalui penelitian kuantitatif dengan menggunakan angket yang akan diberikan kepada siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK Negeri 2 Demak. Kerangka pemikiran Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Demak Tahun Ajaran 2020/2021, dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

⁵¹ Taufan Akbar Haqq, Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A,B dan C, Kecamatan Lowokwaru Kota Malang ,(2016), *Naskah Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu asersi (*assertion*) atau yang lebih mudah dikenal dengan dugaan sementara mengenai satu atau lebih populasi yang masih perlu diuji kebenarannya.⁵² Hipotesis yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMK Negeri 2 Demak tahun ajaran 2020/2021.



⁵² Budiyo, *Statistika Untuk Penelitian*, (Surakarta: UNS Press, 2009), 141.