

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian

a. Situasi dan Kondisi SMK Negeri 2 Demak

SMK Negeri 2 Demak merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan favorit di kota Demak. SMK Negeri 2 Demak berdiri pada tanggal 16 Agustus 2004 yang bernaung dibawah Kementerian Pendidikan. SMK Negeri 2 Demak beralamat di Jl. Sultan Hadiwijaya, Desa Mangunjiwan, Kecamatan Demak, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, Indonesia, Kode Pos 59515. Faks/Tel. 0291-682104.

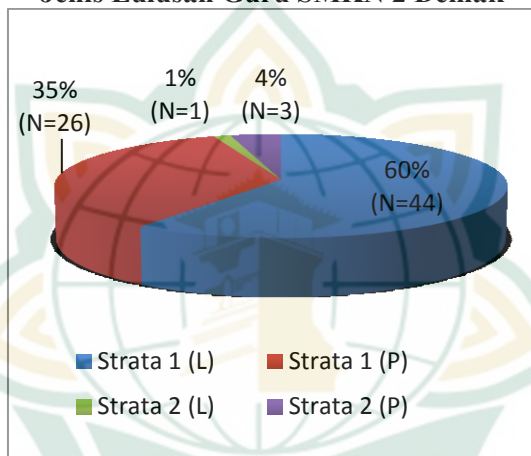
Secara lebih jelas tentang letak geografis SMK Negeri 2 Demak dapat dilihat pada lampiran 3 dan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Sebelah timur : SMP Negeri 3 Mangunjiwan Demak
- 2) Sebelah barat : SMK Al- Ma'arif Mangunjiwan Demak
- 3) Sebelah utara : SMK Pancasila Mangunjiwan Demak
- 4) Sebelah selatan : Perumahan Warga Mangunjiwan Demak

Tujuan dari berdirinya SMK Negeri 2 Demak ini adalah untuk memberikan lulusan siswa yang berkompeten dan berdaya saing dalam lingkungan kerja maupun dalam menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Hal ini tercantum dalam visi misi dan tujuan dari SMK Negeri 2 Demak yang terlampir pada lampiran 4. Dengan visi misi dan tujuan tersebut, diharapkan bahwa nantinya lulusan SMK tidak ada yang menjadi pengangguran dan tidak punya kreatifitas apa-apa. karena dengan fasilitas yang memadai (dapat dilihat lampiran 5) diharapkan semua lulusan SMKN 2 Demak dapat mengasah *skill* /kemampuannya dengan baik pada saat proses pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah.

Guru merupakan salah satu faktor penting untuk menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan proses pendidikan dan pengajaran. Guru-guru yang mengajar di SMK Negeri 2 Demak rata-rata adalah lulusan program strata satu (S1) dari berbagai jurusan. Dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.

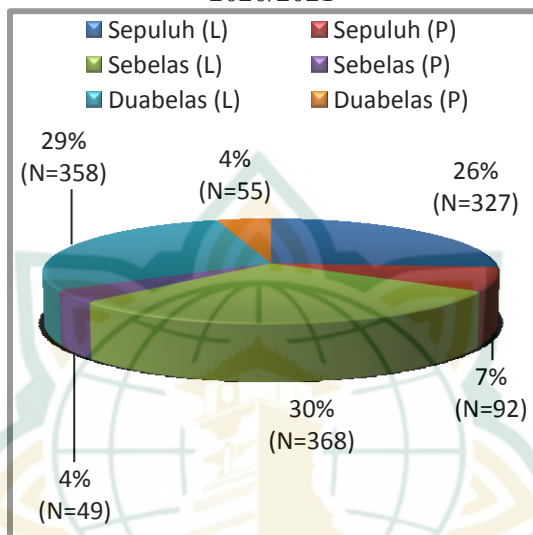
Gambar 4.1
Jenis Lulusan Guru SMKN 2 Demak



Berdasarkan Gambar 4.1 diketahui jumlah tenaga pengajar di SMK Negeri 2 Demak berjumlah 74 guru dari berbagai latar pendidikan. Untuk memperjelas tentang kondisi guru di SMK Negeri 2 Demak dapat dilihat pada lampiran 6.

Jumlah siswa SMK Negeri 2 Demak pertanggal 19 juli 2020 berdasarkan lampiran 7 terdiri dari 1249 siswa, sebanyak 419 siswa adalah kelas sepuluh, 417 siswa kelas sebelas, dan sebanyak 413 siswa kelas dua belas. Untuk memudahkan pembaca dalam membaca datanya, bisa dilihat pada Gambar 4.2 berikut:

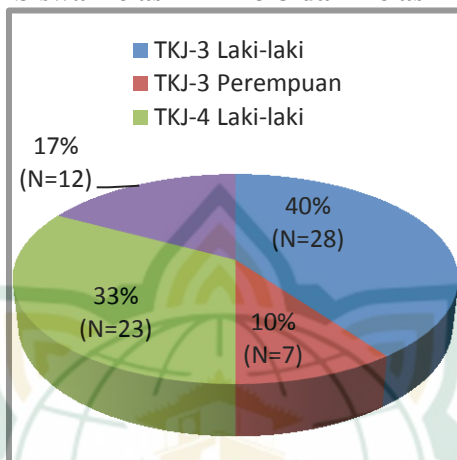
Gambar 4.2
Jumlah Peserta Didik SMKN 2 Demak Tahun Pelajaran
2020/2021



Berdasarkan Gambar 4.2 dapat kita lihat bahwa siswa SMK Negeri 2 Demak didominasi oleh siswa laki-laki. Oleh karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* pada siswa SMKN 2 Demak tanpa membedakan laki-laki dan perempuan, peneliti bermaksud memilih kelas XI TKJ yang jumlah siswa perempuannya lebih banyak dibandingkan jurusan lainnya, (dapat dilihat pada lampiran 7).

Setelah instrumen peneliti diujikan kepada siswa kelas XI TKJ-1, XI TKJ-2, XI TKJ-3, dan kelas XI TKJ-4 melalui angket *online* dalam *google form*, ternyata kelas yang jumlah siswanya banyak yang bermain *game online* adalah kelas XI TKJ-3 dan kelas XI TKJ-4. Oleh karena itu, peneliti mengambil datanya hanya pada kedua kelas tersebut. Gambar 4.3 adalah data jumlah siswa kelas XI TKJ-3 dan kelas XI TKJ-4.

Gambar 4.3
Jumlah Siswa Kelas XI TKJ-3 dan Kelas XI TKJ-4



2. Analisis Data

a. Statistika Deskriptif

1) Analisis Pendahuluan

Setelah menyebarkan angket kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar PAI kepada siswa SMK Negeri 2 Demak secara *daring*, data kemudian diberi penskoran dan dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi untuk dicari nilai reratanya (lihat lampiran 8). Sehingga didapat nilai rerata (mean) dari kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar pada Tabel 4.1

Tabel 4.1

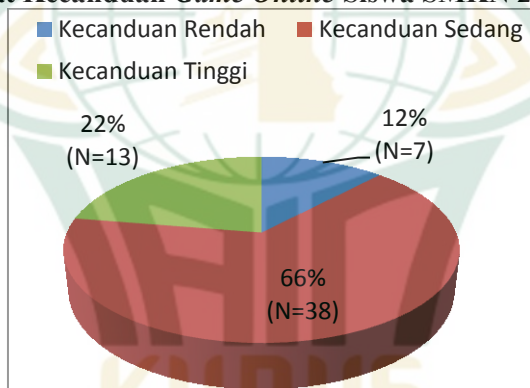
Tabulasi variabel

Variabel	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation	Variance
Kecanduan <i>Game Online</i>	58	46	91	76.24	10.367	107.485
Konsentrasi Belajar PAI Siswa	58	50	86	63.00	9.483	89.930

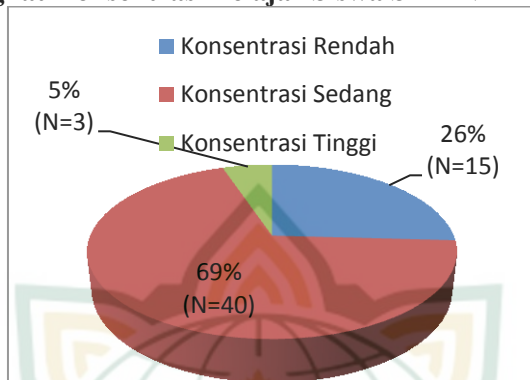
Hasil penskoran data pada kedua variabel (X dan Y) kemudian peneliti kelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan tingkat konsentrasi belajar PAI siswa SMKN 2 Demak. Berdasarkan Tabel 3.5 dapat dilihat nilai mean dari kecanduan *game online* 76 pada interval 56 – 83 adalah dalam kategori sedang. Untuk konsentrasi belajar PAI siswa dengan mean 63 pada interval 56 – 83 dalam Tabel 3.5 juga pada kategori sedang. Dengan melihat Gambar 4.4 dan Gambar 4.5 dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* dan tingkat konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak rata-rata pada kategori sedang.

Gambar 4.4

Tingkat Kecanduan *Game Online* Siswa SMKN 2 Demak



Gambar 4.5
Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 2 Demak



b. Statistika Inferensial

1) Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji kebenaran dugaan pada penelitian yang didasarkan pada kajian teori dan kerangka berfikir tertentu. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu kita tentukan uji statistik yang akan digunakan, apakah akan menggunakan uji statistik parametrik ataukah akan menggunakan uji statistik non-parametrik. Untuk itu terlebih dahulu kita melakukan uji prasyarat dari statistik parametrik berupa uji normalitas data.

a) Uji Pra Syarat

(1) Hasil Uji Normalitas

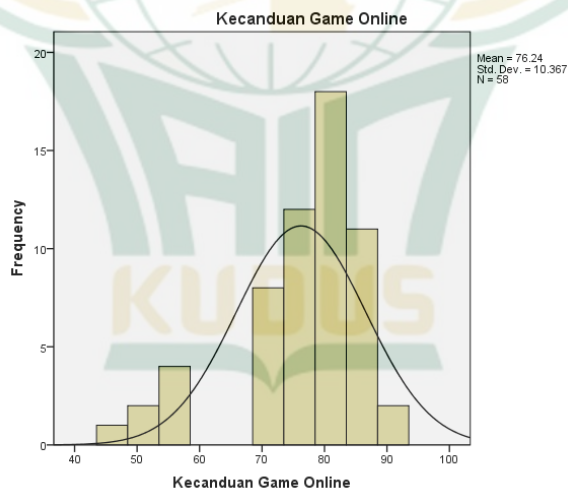
Pengujian normalitas data pada penelitian ini dibantu menggunakan program SPSS 19.0 (dapat dilihat pada lampiran 9). Hasil uji normalitas data sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.3 diketahui bahwa signifikansi pada setiap variabelnya lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Untuk memberikan gambaran lebih jelasnya dapat dilihat dalam Gambar 4.4 dan pada Gambar 4.5. Dikarenakan salah satu uji prasayat atau uji asumsi klasik

telah terpenuhi, karena data berdistribusi normal, maka uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji statistik parametrik.

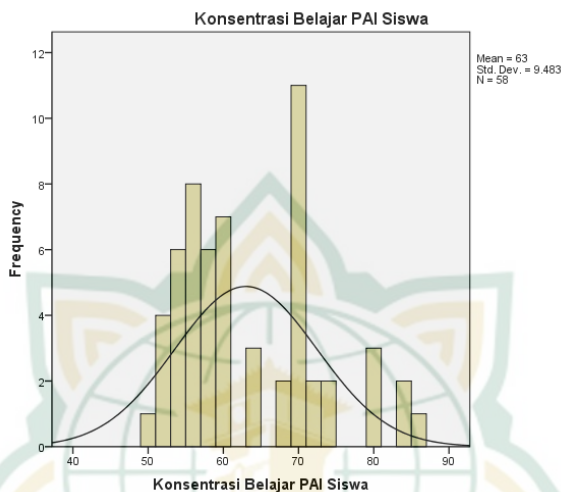
Tabel 4.2
Test of Normality

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Kecanduan Game Online	Konsentrasi Belajar PAI Siswa
N		58	58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76.24	63.00
	Std. Deviation	10.367	9.483
Asymp. Sig. (2-tiled)		.074	.055

Gambar 4.6
Hasil Uji Normalitas Variabel (X)



Gambar 4.7
Hasil Uji Normalitas Variabel (Y)



b) Analisis Uji Hipotesis Asosiatif

(1) Uji koefisien korelasi Person

Analisis uji hipotesis ini berbunyi “Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak”. Untuk menentukan taraf signifikansi dalam penelitian ini, maka perlu dikonsultasikan terlebih dahulu sehingga memberi penjelasan mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar PAI siswa melalui r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Pada taraf signifikansi 5% untuk responden berjumlah $N = 58$ didapat pada r_{tabel} adalah sebesar 0,2586,

Untuk mencari r_{hitung} atau koefisien korelasi, penelitian ini menggunakan rumus korelasi person *product moment* dalam bukunya Masrukhin.¹ Dipilihnya uji koefisien korelasi person karena diketahui kedua data pada variabel X dan Y berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan

¹ Masrukin, Statistik Deskriptif dan Inferensial, (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 89.

melalui program SPSS 19.0 pada lampiran 10, maka didapat koefisien korelasi (r) sebesar $-0,734$.

Berdasarkan perhitungan pada taraf signifikansi 5%, hasil menunjukkan bahwa $r_{hitung} = -0,734$, sedangkan r_{tabel} nya $0,2586$. Artinya, $r_{hitung} > r_{tabel}$, yang berarti hipotesis peneliti diterima, yaitu terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak tahun pelajaran 2020/2021.

(2) Interpretasi terhadap koefisien korelasi

Melihat pada Tabel 3.2 pada bab 3, maka dapat kita ketahui koefisien korelasi (r) $-0,734$ termasuk dalam kategori “Kuat” pada interval $0,60 - 0,799$. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa kecanduan *game online* mempunyai hubungan yang negatif dan signifikan dengan konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak dengan kategori hubungan yang kuat.

(3) Uji signifikansi koefisien korelasi

Uji signifikansi koefisien korelasi dilakukan dengan maksud untuk menguji seberapa besar hubungan antara variabel X terhadap variabel Y. Uji signifikansi koefisien korelasi pada penelitian ini menggunakan uji t. Dalam pengerjaannya peneliti menggunakan bantuan program SPSS 19.0.

Hasil uji t menggunakan program SPSS 19.0 didapat t_{hitung} senilai $-8,083$ sedangkan t_{tabel} nya $2,004$. Dikarenakan hasil uji koefisien korelasi (r) negatif, maka t_{hitung} juga ikut negatif. Akan tetapi karena $t_{hitung} -8,083$ bukan berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak.

Hasil t_{hitung} juga diperkuat dengan melihat nilai signifikansi dari hasil uji t (lampiran 11) yang menunjukkan bahwa nilai sign $0,000$. Artinya, nilai sign $0,000 < 0,05$. Jadi kesimpulannya kecanduan *game online* berpengaruh secara signifikan dengan

konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak.

(4) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi dilakukan dengan maksud untuk mengetahui seberapa besar kontribusi yang diberikan variabel X terhadap variabel Y. Uji koefisien determinasi dinotasikan dengan *R Square* (R^2). Untuk mencari koefisien determinasi yaitu dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi yang ditemukan.

$$\begin{aligned} R^2 &= r^2 \times 100\% \\ &= (-0,734)^2 \times 100\% \\ &= 0,538756 \times 100\% \\ &= 0,54 \times 100\% \\ &= 54\% \end{aligned}$$

Dari penjumlahan diatas, didapat koefisien determinasi dari kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak adalah sebesar 54%.

B. Pembahasan

Game online merupakan *game* atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan dengan melalui jaringan komunikasi *online* yang disambungkan dengan jaringan internet.² Menurut Chandra Zebah Aji, *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game online* bisa dimainkan pada perangkat komputer, laptop, *handphone*, iPad atau perangkat lainnya, asalkan perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet.³

Berdasarkan dari beberapa pendapat mengenai *game online*, dapat disimpulkan bahwa permainan *game online*

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

³ Maurice 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.

merupakan permainan yang berbasis pada jaringan internet dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, handphone atau perangkat lainnya, dimana pemainnya bisa mengakses secara bersamaan dengan banyak orang atau lawan mainnya.

Ada berbagai macam jenis *game online* yang berkembang di Indonesia. Diantaranya yaitu *game online* yang bergenre perang dan tembak-tembakan (First Person Shooter), yang bergenre kehebetan membuat strategi untuk memimpin negaranya (Real-Time Strategy) dan bergenre kerjasama (*Role Playing Games*).⁴ Kemudian ada juga yang bergenre *action* dan *adventure* (petualangan).⁵

Hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa SMKN 2 Demak, didapati bahwa kebanyakan dari siswa tersebut lebih suka bermain *game* yang bergenre peperangan, seperti *Garena Free Fire*, *Mobile Legends*, *PUBG* dan *Call of Duty*.⁶ Karena menurut mereka, *game* yang bergenre peperangan lebih menarik dan memiliki tantangan tersendiri. Sehingga mereka tidak merasa bosan ketika memainkannya dan seperti terlibat langsung secara nyata. Akan tetapi, terlalu sering memainkan *game online* juga dapat mengakibatkan kecanduan *game*. Kecanduan akan *game* inilah salah satu jenis kecanduan yang dipengaruhi dari kemajuan teknologi internet atau istilahnya adalah *internet addictive disorder*.⁷

Berakar dari kecanduan *game* inilah mulai muncul pro dan kontra mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan konsentrasi belajar siswa

⁴ 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.

⁵ https://carisinyal-com.cdn.ampproject.org/v/s/carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/amp/?amp_js_v=a2&_gsa=l&usqp=mq331AQFKAGwASA%3D#aoh=16005942521450&referrer. Diakses pada tanggal 20 September 2020, Pukul 15.00.

⁶ Wawancara, siswa SMK Negeri 2 Demak, Pada tanggal 11 September 2020.

⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, (Magetan: Media Grafika, 2019), 7.

dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi siswa diantaranya adalah faktor minat dan motivasi yang rendah, kesehatan yang terganggu dan juga faktor kejenuhan terhadap pelajaran. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu gangguan dari lingkungan sekolah atau sosial yang tidak kondusif.⁸ Dalam hal ini, game online memberikan pengaruh pada kedua faktor tersebut.

Tidak bisa disalahkan sepenuhnya, karena bermain *game online* juga memiliki dampak positif dan negatif tersendiri bagi pemainnya. Diantara manfaat atau dampak positifnya yaitu untuk menghilangkan kejenuhan dan kepenatan (stres) dari aktivitas sekolah. Karena apabila siswa sudah lelah dan jenuh dengan kesibukan disekolah, maka hiburan alternatif siswa adalah dengan bermain *game online*. Hal ini tidak akan mempengaruhi konsentrasi belajar siswa dari segi faktor internal apabila tidak terlalu berlebihan dalam penggunaannya.

Dampak positif lainnya yaitu secara tidak sengaja pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolognya.⁹ Hal ini memberikan manfaat kepada konsentrasi belajar siswa dalam aspek perilaku berbahasa.

Dampak positif dari bermain *game online* selanjutnya yaitu siswa juga bisa melatih koordinasi tangan, mata, motorik dan kemampuan spasial, kemudian mampu membuat keputusan dan analisa dengan cepat.¹⁰ Karena dalam beberapa tipe *game*, seperti yang bergenre real-time strategy, kemahiran membuat strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan perencanaan dan membuat

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 86.

⁹ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, 165.

¹⁰ Nuriah Halleyda, Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Clieen Centered Pada Siswa (Kasuistik) di SMP Negeri 2 Jatisrono Semester Gasal Tahun Pelajaran 2016/2017, (2018), *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, 369.

strategi yang cepat dan tepat dalam situasi tertentu. Hal ini berhubungan dengan aspek konsentrasi belajar dari segi perilaku kognitif. Karena indikator dari perilaku kognitif diantaranya yaitu kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan dan juga mampu mengadakan analisis dari pengetahuan yang diperoleh.

Selain dampak positif, game online juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Diantara dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online yaitu adiksi atau kecanduan yang kuat. Menurut Gentile, prestasi yang dimiliki oleh anak yang sudah kecanduan *game online* akan mengalami penurunan prestasi di sekolah, meningkatkan perilaku agresif, dan masalah sosial seperti penarikan 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.¹¹ Dampak negatif ini cukup besar pengaruhnya terhadap konsentrasi belajar siswa, karena dalam hal ini menyangkut semua komponen atau aspek dari konsentrasi belajar siswa, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotorik maupun bahasa.

Dampak negatif selanjutnya yaitu berbicara kotor dan terbengkalainya kegiatan sekolah. Keterikatan waktu pada penyelesaian tugas digame online dan rasa asik untuk memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan menjadi terbengkalai.¹² Diantaranya yaitu waktu untuk ibadah dan sekolah. Sehingga tak jarang siswa untuk menunda-nunda waktu dalam beribadah dan membolos sekolah.

Dampak terakhir dari *game online* yaitu pemborosan uang. Untuk menyewa komputer di warnet ataupun untuk membeli kuota dan membeli poin atau karakter dalam *game online*, kadangkala nilainya bisa mencapai ratusan ribu hingga jutaan rupiah. Hal ini tentunya tidak seimbang dengan uang

¹¹Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, 165.

¹² Tri Rizqi Arianto, Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar, (2016), *JUTIM*, Vol. 1, No. 1, 48.

saku seorang pelajar pada umumnya atau pada kalangan kelas bawah, sehingga hal tersebut dapat mendorong siswa untuk melakukan kejahatan kriminal seperti mencuri uang temannya, atau bahkan mencuri uang orang tuanya sendiri.¹³

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.¹⁴ Hal ini tentunya tidak mengajarkan nilai-nilai moral dan tidak baik pula untuk perkembangan psikis siswa, yang nantinya akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa dari segi internal berupa timbulnya perasaan gelisah, tertekan, marah, takut benci dan kesehatan jasmani lainnya. Hal tersebut diperkuat dengan hasil olah data peneliti sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis data yang di dapat peneliti pada siswa SMK Negeri 2 Demak tahun ajaran 2020/2021, terbukti bahwa hipotesis peneliti mengenai terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar PAI memang benar adanya, atau dalam kata lain Ha diterima. Hal ini dibuktikan dengan melihat nilai signifikansi pada taraf 5% dengan jumlah responden 58 di dapat r_{tabel} sebesar 0,2586, sedangkan r_{hitung} nya sebesar -0,734 yang berarti $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Oleh karena itu, kedua variabel tersebut mempunyai korelasi hubungan yang negatif dan signifikan. Jadi dapat diartikan apabila kecanduan *game online* siswa meningkat, maka konsentrasi belajar PAI siswa juga akan menurun. Begitu pula sebaliknya, apabila kecanduan *game online* siswa menurun, maka konsentrasi belajar PAI siswa akan meningkat.

Melihat hasil dari koefisien korelasi (r) -0,734 pada interval 0,60 – 0,799 dalam kategori kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online mempunyai hubungan yang negatif dan signifikan dengan konsentrasi

¹³ Tri Rizqi Arianto, Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar, 48.

¹⁴ 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.

belajar PAI siswa dalam kategori kuat. Jadi, kecanduan *game online* memberikan kontribusi atau koefisien determinasi pada konsentrasi belajar PAI siswa SMK Negeri 2 Demak sebesar 54%, dan sisanya 46% merupakan hubungan variabel lain yang belum peneliti teliti.

Hasil olah data yang dilakukan peneliti didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta”. Penelitian Ni Putu ini menggunakan signifikansi 1% dan di dapat hasil bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa dalam kategori sedang.¹⁵ Keterkaitan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian Ni Putu ini adalah sama-sama membahas hasil belajar yang dipengaruhi oleh kecanduan akan *game online*. Karena tanpa adanya konsentrasi belajar yang baik, prestasi belajar seorang siswapun tidak akan baik pula.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kontribusi kecanduan *game online* sebanyak 54% pada konsentrasi belajar PAI siswa lebih dominan pada aspek perilaku kognitif dan afektif.

¹⁵ 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, 163-171.