ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di MIN 4 Tulungagung" ini ditulis **oleh Irma Fatchatul Muna, NIM 17205163021**. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN SATU TULUNGAGUNG), 2021 yang dibimbing **Dr. H. Mochamad Arif Faizin, M.Ag. NIP. 197608272005011055.**

Kata kunci : *Game online*, Konsentrasi Belajar, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi arus globalisasi yang semakin maju sehingga perkembangan tekhnologi yang semakin maju dan semakin canggih menghasilkan berbagai macam produk tekhnologi yang memenuhi kebutuhan manusia, salah satunya *game online*. *Game online* ini merupakan alat yang digunakan untuk menjadi hiburan bagi pemain. Salah satu pemain *game online* adala seorang pelajar, dimana bagi pelajar pasti berdampak pada konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian skripsi ini adalah (1) Adakah pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di MIN 4 Tulungagung? (2) Adakah pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung? (3) Adakah pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa di MIN 4 Tulungagung?. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung (2) Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung (3) Untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar peserta didik di MIN 4 Tulungagung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasi. Populasinya yang digunakan adalah seluruh siswa-siswi MIN 4 Tulungagung, sampel yang digunakan adalah siswa-siswi kelas VA dan VB di MIN 4 Tulungagung yang berjumlah 30 orang. Tekhnik sampling yang digunakan *Nonprobability Sampling* dan jenis *Sampling Purposive*, tekhnik dan instrument pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul sebelumnya dianalisis menggunakan uji prasyarat dengan uji normalitas dan linearitas, uji hipotesisnya menggunakan uji regresi sederhana dan uji MANOVA dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistik 18.0*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa dengan hasil T_{hitung} = 3,609 dengan nilai sign 0,001 dengan nilai T_{tabel} = 2,051. Maka sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan taraf sign 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa. (2) Ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa dengan hasil T_{hitung} = 4,280 dengan nilai sign 0,000 dengan nilai T_{tabel} = 2,051. Maka sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan taraf sign 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa. (3) Ada pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* dengan hasil nilai signifikansi adalah 0,000. Jadi, nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga diambil

keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti *game online* mempunyai pengaruh signifikan secara statistic terhadap konsentrasi belajar dan hasil belajar.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of *Online Games* on Study Concentration and Student Learning Outcomes at MIN 4 Tulungagung" was written by **Irma Fatchatul Muna, NIM 17205163021**. Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK), Sayyid State Islamic University (UIN) Ali Rahmatullah Tulungagung (UIN ONE TULUNGAGUNG), 2021, Advisor by **Dr. H. Mochamad Arif Faizin, M.Ag. NIP. 197608272005011055.**

Keywords: Online games, Concentration of Learning, Learning Outcomes.

This research is motivated by the increasingly advanced flow of globalization so that the development of increasingly advanced and increasingly sophisticated technology produces various kinds of technological products that meet human needs, one of which is online games. This online game is a tool used to be entertainment for players. One of the online game players is a student, which for students will definitely have an impact on learning concentration and student learning outcomes.

The formulation of the problem in this thesis research is (1) Is there any effect of *Online Games* on student learning concentration at MIN 4 Tulungagung? (2) Is there any effect of *Online Games* on student learning outcomes at MIN 4 Tulungagung? (3) Is there any effect of *Online Games* on learning concentration and student learning outcomes at MIN 4 Tulungagung?. The objectives of this study are (1) to determine the effect of *Online Games* on the concentration of students' learning at MIN 4 Tulungagung (2) to determine the effect of *Online Games* on student learning outcomes at MIN 4 Tulungagung (3) to determine the influence of games online on learning concentration and student learning outcomes at MIN 4 Tulungagung.

The type of research used in this research is quantitative correlation. The population used is all students of MIN 4 Tulungagung, the sample used is students of class VA and VB at MIN 4 Tulungagung, totaling 30 people. The sampling technique used was Non-probability Sampling and the type of purposive sampling. The data collection techniques and instruments were questionnaires and documentation. Previously collected data were analyzed using prerequisite tests with normality and linearity tests, hypothesis testing using simple regression tests and MANOVA tests with the help of SPSS applications.

The results showed that (1) There was an effect of *Online Games* on students learning concentration with the result Tcount = 3.609 with a sign value of 0.001 with a T_{table} value = 2.051. So that $T_{count} > T_{table}$ and the sign level is 0.001 < 0.05, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of *Online Games* on students learning concentration. (2) There is an effect of *Online Games* on student learning outcomes with the results of T_{count} = 4.280 with a sign value of 0.000 with a value of T_{table} = 2.051. So that $T_{count} > T_{table}$ and the sign level is 0.001 < 0.05, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of *Online Games* on student learning outcomes. (3) There is an effect of *Online Games* on learning concentration and learning outcomes for *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* with a significance value of 0.000. So, the

significance value is less than 0.05, so the decision is made H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that *Online Games* have a statistically significant effect on learning concentration and learning outcomes.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع " **تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم ونتائج التعليم الطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج**" قد كتبته: إرما فتحة المنى. رقم القيد: 17205163021. قسم مدرس المدرسة الإبتدائية كلية التربية وعلوم التدريسية. كلية التربية و علوم التدريسية. جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف: الدكتور الحاج محمد عارف فائزن الماجستير. رقم الموظف: 197608272005011055.

الكلمة الإرشادية: الألعاب عبر الإنترنت، تركيز التعليم، نتائج التعليم الطلاب.

خلفية هذا البحث عن تيار العولمة يتقدم بشكل متزايد بحيث ينتج عن تطوير التكنولوجيا المتقدمة والمتطورة بشكل متزايد أنواعًا مختلفة من المنتجات التكنولوجية التي تلبي احتياجات الإنسان ، من بينها الألعاب عبر الإنترنت. هذه اللعبة على الإنترنت هي أداة تستخدم للترفيه عن اللاعبين. أحد لاعبي الألعاب عبر الإنترنت هو طالب، والذي سيكون له بالتأكيد تأثير على تركيز التعلم ونتائج تعلم الطلاب.

مسائل البحث مما يلي: (1) هل هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج؟. (2) هل هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعليم الطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج؟. (3) هل هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم ونتائج التعليم الطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج؟. أغراض البحث مما يلي: (1) لمعرفة هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج. (2) لمعرفة هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعليم الطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج. (3) لمعرفة هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم ونتائج التعليم الطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج.

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو ارتباط كمي. المجتمع المستخدم هو جميع طلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج، والعينة المستخدمة هي طلاب الصف السابع-أ و السابع-ب في بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية 4 تولونج أجونج، ويبلغ مجموعهم 30 شخصًا. كانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات غير الاحتمالية

ونوع أخذ العينات الهادف، وكانت تقنيات وأدوات جمع البيانات عبارة عن استبيانات وتوثيق. تم تحليل البيانات التي تم جمعها سابقًا باستخدام اختبارات المتطلبات المسبقة مع اختبارات الحالة الطبيعية والخطية، واختبار الفرضيات باستخدام اختبارات الانحدار البسيطة واختبارات مانوفا بمساعدة تطبيقات برمجيات معالجة البيانات الإحصائية.

نتائج البحث مما يلي: (1) هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم، مع $ت_{حسابي}$ الناتج = 3.609 بقيمة تسجيل 0.001 بقيمة $ت_{جدول}$ = 2,051.. بحيث يكون $ت_{حسابي} > ت_{جدول}$ ومستوى الإشارة 0.001 <0.05 لذلك يمكن استنتاج أن H_0 مرفوض وقبول H_1، مما يعني أن هناك تأثيرًا للألعاب عبر الإنترنت على تركيز تعلم الطلاب. (2) هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على نتائج التعليم الطلاب، مع $ت_{حسابي}$ الناتج = 4,280 بقيمة تسجيل 0.001 بقيمة $ت_{جدول}$ = 2,051.. بحيث يكون $ت_{حسابي} > ت_{جدول}$ ومستوى الإشارة 0.001 <0.05 لذلك يمكن استنتاج أن H_0 مرفوض وقبول H_1، مما يعني أن هناك تأثيرًا للألعاب عبر الإنترنت على ت نتائج التعليم. (3) هناك تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعليم ونتائج التعليم الطلاب، من أجل *بيلاي تريس، ويلكس لامدا، هوتلينغز تريس، أكبر جذر* روي مع النتيجة أن قيمة الأهمية هي 0.000. لذلك ، قيمة الأهمية أقل من 0.05 ، لذلك يتم اتخاذ القرار H_0 ويتم قبول H_1. هذا يعني أن الألعاب عبر الإنترنت لها تأثير مهم إحصائيًا على تركيز التعلم ونتائج التعلم.