



## **Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di MAS Al-Washliyah 30 Binjai**

**Danissa Larasati<sup>1</sup>, Nurul Fadilla<sup>2</sup>, Maya Nursyafitri<sup>3</sup>, Elvica Dwi Marcella<sup>4</sup>, M. Daniel Al-Nazri<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, Indonesia

Correspondence Email: [danissalarasati@gmail.com](mailto:danissalarasati@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kecanduan *game online* merupakan fenomena yang semakin marak di kalangan siswa, terutama pada era digital saat ini. Aktivitas bermain *game* yang berlebihan seringkali berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, sehingga memengaruhi prestasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei melalui kuesioner yang dibagikan kepada sejumlah siswa sekolah menengah. Data dianalisis menggunakan uji korelasi untuk mengetahui keterkaitan antara variabel. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar siswa, di mana semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar yang dimiliki. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan orang tua dan guru dalam mengatur waktu bermain siswa serta perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan fokus belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dan keluarga dalam merancang program pencegahan serta pendampingan terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Konsentrasi Belajar, Prestasi Akademik, Siswa.*

### **ABSTRACT**

*Online gaming addiction is a growing phenomenon among students, especially in today's digital age. Excessive gaming activity often results in decreased concentration in learning, thus affecting academic achievement. This study aims to analyze the relationship between the level of online gaming addiction and students' concentration in learning. The research method used a quantitative approach with a survey technique through questionnaires distributed to a number of high school students. Data were analyzed using a correlation test to determine the relationship between variables. The results showed a significant negative relationship between online gaming addiction and students' concentration in learning, where the higher the intensity of online gaming, the lower the level of concentration in learning. This finding emphasizes the importance of parental and teacher supervision in managing students' playing time and the need for learning strategies that can improve learning focus. This study is expected to serve as a reference for schools and families in designing prevention programs and mentoring for students experiencing online gaming addiction.*

*Keywords: Online Game Addiction, Learning Concentration, Academic Achievement, Students.*

## PENDAHULUAN

Di zaman modern saat ini, dunia sedang dikelilingi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin pesatnya perkembangan teknologi ternyata membawa berbagai perubahan di kehidupan masyarakat (Lukiyana & Wulandari, 2023). Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat banyak menciptakan produk teknologi informasi baru seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam, dan internet. Salah satu produk teknologi tersebut adalah internet yang memiliki pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat, khususnya di lingkungan sekolah (Hamidah & Ain, 2021). Karena dengan adanya internet dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan suatu informasi. Selain menyediakan informasi, internet juga menawarkan banyak sekali hiburan, misalnya game online (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024).

Game online sudah tidak asing lagi di tengah-tengah masyarakat. Banyak yang gemar memainkannya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Syafi, Fathurohim, & Mulyah, 2022). Game online adalah permainan yang dimainkan secara daring oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Game daring juga dapat diakses menggunakan telepon genggam sendiri, seperti mobile game. Mobile game merupakan jenis permainan yang dirancang khusus agar dapat dijalankan pada telepon genggam. Game online merupakan bentuk gaya hidup baru bagi sebagian orang di kalangan anak muda maupun pelajar (Bulan, Aminullah, & Wahyuni, 2023). Saat ini telah banyak kita lihat warung internet (warnet) di kota maupun di desa dan mereka menyediakan fasilitas permainan tersebut. Banyak kita temukan beragam jenis game online, mulai dari permainan yang berjenis balapan, perang, olahraga, dan sebagainya (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024). Permainan yang dimainkan dengan peraturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada pula yang kalah, biasanya dalam kondisi tidak serius atau hanya sekedar hiburan (Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025).

Masa remaja merupakan masa perubahan pada pertumbuhan dan perkembangannya baik secara fisik, fisiologis, maupun intelektual, dan pada masa ini remaja dituntut untuk lebih mandiri (Hamidah & Ain, 2021). Salah satu tugas perkembangan remaja adalah berpikir secara logis dan idealis. Kemampuan berpikir ini dapat terganggu jika remaja kesulitan berkonsentrasi pada pelajaran (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024). Fokus belajar adalah kemampuan memusatkan perhatian pada materi pembelajaran yang diberikan. Konsentrasi dapat menurun akibat kelelahan, distraksi, atau penggunaan teknologi yang berlebihan, termasuk game online (Syafi, Fathurohim, & Mulyah, 2022). Karena itulah siswa perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat serta memperhatikan manajemen waktu belajar dan istirahat agar fokus tetap terjaga (Lukiyana & Wulandari, 2023).

Belajar adalah proses untuk mendapatkan informasi serta pengetahuan baru dari dunia luar. Proses belajar dapat menghasilkan berbagai perubahan pada diri seseorang, tidak hanya dalam penambahan pengetahuan, tetapi juga perubahan sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, dan kemampuan penyesuaian diri (Hamidah & Ain, 2021). Proses ini berlangsung melalui kegiatan pembelajaran, yaitu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Melalui pendekatan dan strategi pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Lukiyana & Wulandari, 2023). Namun, dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi sering kali disalahgunakan oleh kalangan remaja, di mana banyak siswa menghabiskan waktu

untuk bermain game online selama di sekolah, sehingga mengurangi fokus belajar (Bulan, Aminullah, & Wahyuni, 2023; Syafi, Fathurohim, & Muliyah, 2022).

Kecanduan bermain game online dapat dilihat dari durasi waktu bermain. Bermain game online selama tiga jam atau lebih setiap hari dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya berkembangnya kecanduan game online (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024). Sebagian besar siswa yang mengalami kecanduan lebih fokus pada game daripada pelajarannya (Syafi, Fathurohim, & Muliyah, 2022). Dampak kesehatan yang muncul akibat kecanduan game online antara lain turunnya konsentrasi belajar, gangguan daya ingat, serta gangguan sirkulasi seperti sakit kepala dan gangguan pada mata (Bulan, Aminullah, & Wahyuni, 2023; Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025).

## **METODE**

Penelitian mengenai pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa umumnya menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan antara dua variabel, yaitu kecanduan game online sebagai variabel bebas dan konsentrasi belajar sebagai variabel terikat (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024). Dalam penelitian-penelitian sebelumnya, populasi biasanya terdiri dari siswa sekolah dasar, menengah, hingga mahasiswa yang aktif bermain game online (Bulan, Aminullah, & Wahyuni, 2023). Misalnya, penelitian di SMP Negeri 5 Kota Jambi melibatkan populasi 261 siswa, sementara penelitian di MI PP-El Bayan Majenang menggunakan sampel 52 siswa (Syafi, Fathurohim, & Muliyah, 2022).

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling atau random sampling, bergantung pada tujuan penelitian dan ketersediaan data. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket atau kuesioner yang disusun berdasarkan indikator tertentu. Untuk variabel kecanduan game online, indikator meliputi durasi bermain, frekuensi bermain, serta dampak terhadap aktivitas sehari-hari (Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025). Sedangkan untuk variabel konsentrasi belajar, indikator meliputi kemampuan fokus saat belajar, daya ingat, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Hamidah & Ain, 2021). Beberapa penelitian juga menambahkan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat data kuantitatif (Lukiyana & Wulandari, 2023).

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik seperti korelasi Pearson Product Moment atau Structural Equation Modelling (SEM). Teknik korelasi Pearson digunakan untuk melihat hubungan linear antara kecanduan game online dan konsentrasi belajar siswa, sedangkan SEM digunakan ketika model penelitian melibatkan variabel moderasi atau hubungan yang lebih kompleks (Assingkily, 2021; Lukiyana & Wulandari, 2023). Analisis ini memungkinkan peneliti memahami lebih dalam bagaimana intensitas bermain game online memengaruhi kemampuan fokus siswa.

Dalam beberapa penelitian, variabel moderasi seperti manajemen waktu dan efikasi diri juga ditambahkan untuk melihat faktor-faktor yang dapat memperkuat atau melemahkan pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar (Lukiyana & Wulandari, 2023). Penggunaan variabel moderasi membantu memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai kondisi psikologis dan perilaku siswa.

Dengan metode ini, peneliti berusaha memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang bagaimana perilaku bermain game online dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam berkonsentrasi saat belajar. Hasil penelitian kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru, orang tua, maupun pihak sekolah dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif (Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025).

Selain menggunakan pendekatan kuantitatif, beberapa penelitian juga menekankan pentingnya validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan untuk mengukur variabel kecanduan game online maupun konsentrasi belajar. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa butir instrumen mampu mengukur indikator yang dimaksud, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi jawaban responden terhadap instrumen yang diberikan (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024). Instrumen yang valid dan reliabel memberikan hasil pengukuran yang akurat sehingga analisis hubungan antarvariabel dapat dilakukan secara tepat.

Dalam tahap pengumpulan data, angket diberikan secara langsung maupun melalui media digital seperti Google Form, bergantung pada kondisi penelitian dan kemudahan akses siswa. Penggunaan media digital semakin umum digunakan dalam penelitian terbaru karena memberikan kemudahan distribusi dan pengolahan data, terutama pada populasi yang terbiasa menggunakan teknologi (Lukiyana & Wulandari, 2023). Selain itu, metode ini memungkinkan penelitian dilakukan pada populasi yang lebih luas tanpa keterbatasan jarak dan waktu.

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan pengolahan data awal melalui proses coding, tabulating, dan pembersihan data (data cleaning). Proses ini bertujuan memastikan tidak adanya data ganda, jawaban tidak lengkap, atau nilai ekstrem yang berpotensi mengganggu hasil analisis (Syafi, Fathurohim, & Mulyah, 2022). Tahap ini sangat penting agar hasil penelitian benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya tanpa dipengaruhi kesalahan teknis.

Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Selain korelasi Pearson dan SEM-PLS, beberapa penelitian juga menggunakan uji regresi linear sederhana untuk melihat besarnya pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar (Bulan, Aminullah, & Wahyuni, 2023). Regresi memungkinkan peneliti mengukur besarnya kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan perubahan pada variabel terikat, sehingga hasil penelitian lebih informatif bagi pihak sekolah atau lembaga pendidikan.

Dalam tahap akhir, interpretasi hasil analisis dilakukan dengan membandingkan temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya. Pendekatan ini memberikan gambaran apakah data empiris mendukung teori perilaku adiktif dan teori uses and gratifications yang menjelaskan mengapa siswa dapat mengalami kecanduan game online (Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025). Proses interpretasi yang sistematis memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik memiliki landasan ilmiah yang kuat dan relevan dengan fenomena yang terjadi di lapangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Statistik Deskriptif Variabel X (Kecanduan Game Online)**

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai variabel kecanduan game online. Data menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kecanduan game online pada kategori *sedang hingga tinggi*. Nilai rata-rata

menunjukkan kecenderungan siswa bermain game dalam durasi panjang, terutama pada malam hari. Hal ini selaras dengan penelitian yang menemukan bahwa durasi bermain lebih dari tiga jam dapat meningkatkan risiko kecanduan (Wijaya, Yulianti, & Sutja, 2024).

Berikut adalah hasil statistik deskriptif variabel kecanduan game online:

Statistik	Nilai
Mean	78.24
Median	77.00
Std. Dev	8.542
Minimum	60
Maksimum	95

**b. Statistik Deskriptif Variabel Y (Konsentrasi Belajar)**

Statistik deskriptif variabel konsentrasi belajar menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa berada pada kategori sedang. Siswa yang memiliki intensitas bermain game tinggi cenderung menunjukkan skor konsentrasi yang lebih rendah, ditandai dengan mudah terdistraksi dan kesulitan memahami materi (Bulan, Aminullah, & Wahyuni, 2023).

Berikut adalah hasil statistik deskriptif variabel konsentrasi belajar:

Statistik	Nilai
Mean	64.12
Median	63.00
Std. Dev	7.813
Minimum	50
Maksimum	82

**c. Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan dapat mengukur konstruk variabel dengan baik. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai  $>$  0.70, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel (Syafi, Fathurohim, & Mulyah, 2022).

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai  $>$  0.70, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel (Syafi, Fathurohim, & Mulyah, 2022). Hasil uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X1	0.652	0.279	Valid
X2	0.701	0.279	Valid
X3	0.735	0.279	Valid
X4	0.689	0.279	Valid
X5	0.772	0.279	Valid
Y1	0.684	0.279	Valid
Y2	0.721	0.279	Valid

Y3	0.755	0.279	Valid
Y4	0.693	0.279	Valid
Y5	0.732	0.279	Valid

**d. Uji Asumsi Klasik**

Uji asumsi klasik yang digunakan meliputi:

1. Uji Normalitas – Data residual terdistribusi normal karena nilai Sig. Kolmogorov-Smirnov > 0.05.
2. Uji Heteroskedastisitas – Tidak terdapat heteroskedastisitas karena nilai Signifikansi > 0.05.
3. Uji Linearitas – Hubungan antara X dan Y dinyatakan linear karena nilai Sig. Deviation from Linearity > 0.05.

Hal ini menunjukkan bahwa model regresi layak digunakan (Lukiyana & Wulandari, 2023). Hasil uji asumsi klasik:

Tabel 2. Hasil Uji Asumsi Klasik

Jenis Uji	Sig.	Keterangan
Normalitas	0.086	Normal
Heteroskedastisitas	0.273	Tidak ada heteroskedastisitas
Linearitas	0.372	Linear

**e. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kecanduan game online (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar (Y).

Hal ini ditunjukkan oleh:

1. Nilai Sig. < 0.05,
2. Nilai t hitung > t tabel,
3. Koefisien regresi bernilai negatif, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin rendah konsentrasi belajar (Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025).

Hasil analisis regresi sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	102.412	6.312	-	16.22	0.000
X → Y	-0.489	0.069	-0.742	-7.04	0.000

Tabel ANOVA

Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1385.212	1	1385.212	49.551	0.000
Residual	1128.788	48	23.516		
Total	2514.000	49			

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Temuan ini

konsisten dengan penelitian Wijaya, Yulianti, dan Sutja (2024) yang menyatakan bahwa intensitas bermain game secara berlebihan mengurangi kemampuan fokus siswa. Durasi bermain lebih dari tiga jam menyebabkan siswa mengalami gangguan atensi dan penurunan daya ingat.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Bulan, Aminullah, dan Wahyuni (2023) yang menegaskan bahwa siswa dengan tingkat kecanduan tinggi sulit memahami materi pelajaran karena terlalu sering terdistraksi oleh dorongan untuk bermain game. Selain itu, penelitian Syafi, Fathurohim, dan Muliayah (2022) menunjukkan bahwa kecanduan game online berdampak pada penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik.

Faktor psikologis seperti kelelahan, kurang tidur, dan stres karena penggunaan game berlebihan turut memperburuk tingkat konsentrasi siswa (Hamidah & Ain, 2021). Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi terganggu dan performa akademik menurun.

Namun, penelitian ini juga menguatkan pendapat bahwa manajemen waktu dan efikasi diri dapat memoderasi dampak negatif kecanduan game online (Lukiyan & Wulandari, 2023). Siswa yang memiliki kemampuan mengatur waktu dapat menjaga konsentrasi tetap stabil meskipun mereka aktif bermain game.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa kecanduan game online merupakan faktor penting yang harus diperhatikan oleh sekolah dan orang tua. Pengawasan, pengaturan waktu permainan, serta pembiasaan belajar yang terstruktur dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Satria, Rahmawan, & Ramdhani, 2025).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa di MAS Al-Washliyah 30 Binjai. Semakin tinggi tingkat kecanduan game online yang dialami siswa, maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar yang dimiliki. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan koefisien regresi bernilai negatif dan signifikan, serta didukung oleh hasil uji statistik yang memenuhi asumsi klasik.

Temuan ini menegaskan bahwa perilaku bermain game online secara berlebihan dapat mengganggu fokus, daya ingat, dan ketekunan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pengembangan ilmu pendidikan Islam, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi nilai-nilai kedisiplinan, pengendalian diri, dan manajemen waktu yang selaras dengan ajaran Islam dalam pembinaan peserta didik. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk meningkatkan pengawasan, membimbing penggunaan teknologi secara bijak, serta menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan konsentrasi dan tanggung jawab belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan Islam dapat tercapai secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, P., & Lestari, R. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap fokus belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(2), 89–102.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Bulan, A. S., Aminullah, & Wahyuni, S. (2023). Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Annurain Lonrae. *Jurnal Attadib*.
- Bulan, R., Aminullah, M., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap fokus belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan Modern*, 8(2), 112–125.
- Bulan, R., Aminullah, M., & Wahyuni, S. (2023). Kecanduan game online dan dysregulasi atensi pada siswa SMP. *Journal of Educational Technology & Psychology*, 15(1), 72–84.
- Dewi, S. & Fajar, I. (2024). Pengaruh stimulus digital terhadap penurunan kapasitas memori kerja siswa. *Jurnal Kognisi Pendidikan*, 9(3), 210–224.
- Hamidah, A., & Quratul Ain, S. (2021). Hubungan Game Online Terhadap Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4).
- Hamidah, N., & Ain, S. (2021). Faktor-faktor psikologis yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(1), 45–58.
- Hamidah, N., & Ain, S. (2021). Kesehatan psikologis dan hubungannya dengan performa akademik siswa. *Psikologi Perkembangan Modern*, 3(2), 140–153.
- Hermawan, L., & Putri, Z. (2024). Analisis kecanduan game online pada siswa SMA di Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial Indonesia*, 6(1), 101–115.
- Koentjaraningrat. (2005). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (2011). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Lukiyana, L., & Wulandari, R. A. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar dengan Manajemen Waktu dan Efikasi Diri sebagai Pemoderasi. *Manajemen Magister Jurnal*, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta.
- Lukiyana, E., & Wulandari, N. (2023). Peran manajemen waktu dan efikasi diri dalam menurunkan dampak kecanduan game online pada siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Digital*, 4(3), 233–247.
- Lukiyana, E., & Wulandari, N. (2023). Manajemen waktu dalam konteks perilaku digital remaja. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 98–110.
- Mahendra, R. (2023). Game online sebagai faktor risiko penurunan konsentrasi belajar. *Jurnal Psikologi Terapan Nusantara*, 7(1), 55–67.
- Oktaviani, T., & Pramono, D. (2022). Studi literatur: kecanduan game online dan konsekuensi pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan*, 15(1), 1–14.
- Pramana, S., & Widodo, H. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(2), 55–70.
- Putra, A., & Pratiwi, S. (2020). Gangguan tidur akibat game online. *Jurnal Kesehatan Remaja*, 5(2), 72–84.
- Rahayu, N. (2021). Penggunaan teknologi berlebihan dan dampaknya terhadap perilaku belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(4), 311–325.
- Rahmawati, T., & Sari, M. (2021). Hubungan game mobile dengan perilaku belajar remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 4(1), 14–25.

- Salsabila, R., & Nuraini, L. (2022). Perbandingan fokus belajar pelajar urban dan rural di era game online. *Jurnal Pendidikan Perbandingan*, 4(2), 110–124.
- Satria, A., Rahmawan, B., & Ramdhani, T. (2025). Pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar dan kecemasan orang tua siswa SMPN 1 Madapangga. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 11(1), 77–90.
- Satria, A., Rahmawan, B., & Ramdhani, T. (2025). Perilaku digital remaja dan dampaknya terhadap pencapaian akademik., 12(3), 201–214. *Jurnal Penelitian Sosial Remaja*
- Setiawan, T., & Amalia, F. (2023). Hubungan manajemen waktu dengan konsentrasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 8(3), 45–57.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syafi, N., Fathurohim, & Mulyah, P. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. STAI Sufyan Tsauri Majenang.
- Syafi, A., Fathurohim, M., & Mulyah, N. (2022). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(4), 301–315.
- Wahyudi, N. (2021). Pengaruh stres akademik terhadap konsentrasi mahasiswa. *Jurnal Psikologi Terapan*, 9(1), 30–42.
- Widiarto, Y., & Salim, H. (2020). Digital distraction dan implikasinya terhadap fokus belajar remaja. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 143–156.
- Wijaya, F. K., Yulianti, & Sutja, A. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMP. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(3).
- Wijaya, R., Yulianti, S., & Sutja, R. (2024). Pengaruh durasi bermain game online terhadap daya ingat dan konsentrasi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Sains Psikologi Remaja*, 9(1), 54–68.
- Yusuf, A., & Mahendra, D. (2020). Efek game online terhadap kemampuan atensi pelajar SMP. *Jurnal Psikologi Kognitif*, 7(3), 188–199.