

Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Feby Kurnia Wijaya¹, Yulianti², Akmal Sutja³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi, Indonesia¹

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi, Indonesia²

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi, Indonesia³

Email: febykurniaa08@gmail.com¹, yulianti@unja.ac.id², sutja.akmal@unja.ac.id³

Correspondent Author: Feby Kurnia Wijaya, febykurniaa08@gmail.com

Doi : [10.31316/qcouns.v8i3.5902](https://doi.org/10.31316/qcouns.v8i3.5902)

Abstrak

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi terkadang di salah gunakan oleh kalangan remaja. Biasanya dampak kondisi kesehatan yang kecanduan *game online* adalah penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, dan sebagainya. Jenis penelitian kuantitatif metode *expost facto*. Populasi seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Jambi yang bermain *game online* jumlah 261 siswa. Teknik pengambilan sampel *purposive sampling* jumlah sampel 76 siswa, kriteria bermain *game online* 3 jam perhari atau lebih, bermain *game mobile legends*. Teknik pengumpulan data menyebar angket. Teknik analisis data uji presentase, uji normalitas data, uji linearitas, uji analisis regresi sederhana, bantuan program SPSS V.2.6. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kecanduan *game online* persentasenya 60,7 %, tingkat konsentrasi belajar persentasenya 64,9 %. Hasil uji analisis regresi sederhana diketahui pengaruh negatif artinya variabel X -0,853 meningkat maka variabel Y 108,421 mengalami penurunan pada ukuran tertentu. Koefisien determinasi kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar 0,959. Maka penelitian menunjukkan 95,9% terdapat pengaruh negatif antara variabel kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar.

Kata kunci: kecanduan *game online*, konsentrasi belajar, siswa SMP

Abstract

In the world of education, technological developments are sometimes misused by teenagers. Usually the impact of health conditions that are addicted to online games is a decrease in concentration in learning, disrupting memory function, and so on. Type of quantitative research ex post facto method. The population of all class VII students at SMP Negeri 5 Jambi City who play online games is 261 students. The sampling technique was purposive sampling, the sample size was 76 students, the criteria were playing online games 3 hours per day or more, playing mobile legends games. Data collection techniques include questionnaires. Data analysis techniques: percentage test, data normality test, linearity test, simple regression analysis test, assistance from the SPSS V.2.6 program. The research results showed that the percentage of online game addiction was 60.7%, the percentage of learning concentration was 64.9%. The results of the simple regression analysis test show that the negative influence means that the variable X -0.853 increases, so the variable Y 108.421 decreases at a certain size. The coefficient of determination for online game addiction and study concentration is 0.959. So the research shows that 95.9% of the time there is a negative influence between the variables of online game addiction and study concentration.

Keywords: online game addiction, study concentration, middle school students

Info Artikel

Diterima Januari 2024, disetujui April 2024, diterbitkan Agustus 2024



PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa masa perubahan pada pertumbuhan dan perkembangannya baik secara fisik, fisiologis, intelektual dan pada masa remaja ini dituntut untuk lebih mandiri. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah berfikir secara logis dan idealis (Intan, dkk 2023). Kemampuan berfikir ini akan terputus jika remaja kesulitan berkonsentrasi pada pelajaran. Fokus belajar adalah kemampuan memusatkan perhatian pada isi/materi pembelajaran yang diberikan. Konsentrasi bisa mungkin nurun/lemah. Karena itulah siswa perlu menggunakan strategi pembelajaran serta memperhatikan waktu proses pembelajaran serta selingan untuk istirahat. Belajar adalah proses untuk mendapatkan informasi serta pengetahuan baru dari dunia luar. Belajar dapat membuat bermacam perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut tidak hanya dalam hal penambahan pengetahuan baru, akan tetapi juga adanya perubahan dalam sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, penyesuaian diri (Yulianti, dkk 2023). Prosesnya dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik (Wahyuni, 2020: Lukman, 2021). Melalui pendekatan dan strategi pembelajaran yang baik akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang baik juga (Saraka, 2020).

Menurut Yulianti, dkk (2023) teknologi saat ini berkembang sangat pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Muncul teknologi dengan berbagai macam jenis media elektronik yang mengesankan. Pada setia media terdapat jenis dan fitur yang bermacam-macam. Hal tersebut melihat adanya bukti nyata bahwa hadirnya teknologi atas dasar perkembangan zaman dan kebutuhan manusia yang semakin banyak. Teknologi sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari dan juga teknologi dapat mudah ditemukan sekarang dalam bentuk yang beragam. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi itu sendiri yaitu *gadget*. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dihindari. Rephrase Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk bijak dalam mengatur dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak kemajuan teknologi adalah Internet. Berbagai informasi dapat diakses secara gratis melalui Internet. Tak hanya informasi, beragam fasilitas hiburan juga disediakan Internet. Salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang banyak diakses pemain secara online melalui *Internet*.

Menurut asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata bentuk kata benda, *concentration* artinya pemusatan. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan. Keberhasilan akademik seorang siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk fokus. Menurut Siswanto (Arifudin, 2022) bahwa konsentrasi yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh pada persoalan yang sedang dihadapi. Menurut Yulianti, dkk (2023) kontribusi yang berperan besar didalam keluarga adalah komunikasi keluarga karena, didalam komunikasi keluarga yang efektif yang terus menerus dilakukan, dapat menciptakan rasa keterbukaan, keakraban, dan perhatian yang lebih antar anggota keluarga terutama orangtua dan anak. Jika orang tua menggunakan cara komunikasi yang lembut, terbuka, jujur, dan penuh kasih sayang, serta mengutamakan kerja sama, maka anak akan terbentuk dengan karakter yang sama.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi terkadang disalah gunakan oleh kalangan remaja yang mana mereka banyak waktu habis ketika bermain *game online* selama di sekolah. Menurut Irpan Ali Rahman dkk, (2022:86) kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari durasinya saat bermain. Waktu main *game online* yaitu



berlangsung selama 3 jam atau lebih dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah berkembangnya kecanduan *game online*. Menurut Herman (2023) sebagian besar siswa lebih fokus pada *game* dari pada pelajarannya. Salah satu dampak pada kondisi kesehatan yang kecanduan *game online* diantaranya adalah turunnya konsentrasi belajar, terganggunya ingatan, terganggunya sirkulasi seperti sakit kepala, gangguan pada mata dan lain sebagainya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMP Negeri 5 Kota Jambi terdapat siswa yang bermain *game online* pada saat waktu belajar. *Game* yang biasa mereka mainkan yaitu sejenis *game Mobile Legends, Free Fire, PUBG, Roblox, Stumble Guys* dan *game* lainnya yang trend di tahun 2023 saat ini. Mereka bisa menghabiskan waktu kurang lebih 3-4 jam perharinya untuk bermain *game online* bahkan ada yang sampai seharian dan tidak memperdulikan tugas-tugas sekolahnya, tidak dapat konsentrasi saat pelajaran berlangsung dan *game online* tidak hanya untuk anak laki-laki saja tetapi anak perempuan juga bisa bermain *game online*.

Individu yang terus menerus bermain *game online* dengan durasi melebihi 3 jam perharinya dapat terganggu konsentrasinya dalam belajar, hal tersebut tentu sangat berdampak negatif bagi siswa saat proses belajar sedang berlangsung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *expost-facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah 261 siswa siswi yang kelas VII yang bermain *game online* dari total keseluruhan 334 dengan 10 ruang kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan jumlah sampel 76 siswa dengan kriteria sampel yaitu bermain *game online* 3 jam perhari atau lebih, bermain *game online mobile legends*. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis data primer, yang artinya data diambil langsung oleh peneliti dari sumbernya atau responden (Sutja, dkk 2017) dengan sebaran angket yang telah dipersiapkan. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Skala pengukuran menggunakan skala likert dengan 5 opsi jawaban dan dimulai dari perhitungan 0. Pembakuan instrumen meliputi mengukur validitas instrument, uji reliabilitas instrument. Teknik analisis data meliputi uji presentase. Persyaratan analisis meliputi uji normalitas data, uji linearitas, dan uji analisis regresi sederhana. Terakhir menggunakan kriteria penafsiran pengaruh.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.
 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		76
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,22137348
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,070
	Positive	,070
	Negative	-,057
Test Statistic		,070
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode kalmogorov smirnov diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari dua variabel yang di uji berdistribusi normal.

Tabel 2.
 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan Game Online * Konsentrasi Belajar	Between Groups	(Combined)	6369,338	40	159,233	1,806	,039
		Linearity	3077,141	1	3077,141	34,907	,000
		Deviation from Linearity	3292,196	39	84,415	,958	,554
Within Groups			3085,333	35	88,152		
Total			9454,671	75			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai signifikansi pada linearity $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan hubungan kedua variabel linear.



Tabel 3.
 Uji Analisis Regresi Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized		Standardize	t	Sig.
		Coefficients		d		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	108,421	1,072		101,112	,000
	Kecanduan Game Online	-,853	,020	-,979	-	,000

a. Dependent Variable: Konsentrasi Belajar

Berdasarkan hasil uji analisis regresi sederhana di atas, maka dapat diketahui regresi sederhananya sebagai berikut :

$$Y = a + b X$$

$$Y = 108,421 + -0,853 X$$

Maka, dari hasil tersebut dapat diketahui pengaruh negatif yang artinya variabel (X) Kecanduan Game Online -0,853 meningkat maka variabel (Y) Konsentrasi Belajar 108,421 mengalami penurunan pada ukuran tertentu.

Tabel 4.
 Pengukuran Indeks Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,979 ^a	,959	,959	2,278

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online

Berdasarkan tabel model summary di atas dapat disimpulkan bahwa nilai R Square sebesar 0,959 yang mana indek determinasi yang diterjemahkan menjadi presentase sebesar 95,9% yang dapat diartikan bahwa 95,9% dari variabel konsentrasi belajar dipengaruhi oleh kecanduan game online dan sisanya sebesar 4,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk kedalam penelitian ini. Dapat diartikan dalam kriteria penafsiran pengaruh termasuk ke dalam (0,82 – 1,00) yang artinya “sangat tinggi atau sangat kuat”. Maka penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang negatif antara variabel (X) kecanduan game online terhadap variabel (Y) konsentrasi belajar.

Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kecanduan game online dapat hasil presentasinya sebesar 60,7 %. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kecanduan game online pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat” Menurut Saifuddin (2023:97) permasalahan yang umum muncul ketika seseorang bermain game online sampai menghabiskan waktu yang lama dan terganggu aktifitasnya dapat timbul gangguan kejiwaan akibat dari durasi dan intensitas penggunaan game online yang tinggi.



Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, contohnya *saja computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Menurut Saifuddin (2023) Game online dapat diartikan sebagai permainan yang memanfaatkan koneksi internet dan melibatkan orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Game Online juga pada dasarnya diciptakan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*. Perkembangan game online juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online itu pun merupakan cerminan dari pusatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Andri, 2019).

Kecanduan *game online* adalah suatu bentuk ketergantungan yang terjadi pada diri individu yang berlebihan terhadap *game online* dan ingin melakukannya secara terus menerus hingga menimbulkan dampak negatif pada fisik maupun psikologinya. Kecanduan *game online* biasanya terjadi pada remaja yang mana masa remaja adalah masa dimana mereka mulai ingin mengembangkan dirinya dan mencari kesenangan salah satunya dengan bermain *game online*.

Konsentrasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian mengenai konsentrasi belajar dapat hasil persentasenya sebesar 64,9 %. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa konsentrasi belajar pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat”. Menurut Slameto (2020) Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah seseorang yang dapat berkonsentrasi dengan baik.

Menurut Slameto (2020) Konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Menurut Fatirul & Walujo (2020) Konsentrasi belajar merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian pada isi/bahan ajar yang disampaikan. Konsentrasi sangat memungkinkan menjadi menurun atau melemah. Oleh sebab itu pembelajar perlu menggunakan bermacam-macam strategi pembelajaran, serta memperhatikan waktu proses pembelajaran serta selingan atau istirahat. Saat pembelajar melakukan hal ini maka konsentrasi/perhatian pelajar akan meningkat kembali.

Konsentrasi belajar adalah suatu bentuk pemusatan fikiran atau perhatian agar dapat mampu memahami materi yang disampaikan dan mengesampingkan sesuatu hal yang mengganggu pada saat proses pembelajaran.

Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kosentrasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ yang artinya variabel kecanduan game online (X) memiliki pengaruh terhadap variabel konsentrasi belajar (Y). Besarnya pengaruh diambil dari nilai R square 0,959 yang jika dipresentasikan hasilnya adalah 95,9 %.

Sesuai dengan hasil data tersebut maka tujuan penelitian ini dikatakan tercapai yang mana penelitian ini telah mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh kecanduan game



online (X) terhadap konsentrasi belajar (Y) yaitu sebesar 95,9 % dengan penafsiran “Sangat Tinggi Atau Sangat Kuat”.

Menurut Herman (2023) anak-anak sekolah sekarang game online menjadi permainan favorit dan seakan tidak ada ruang aktifitas lainnya kecuali game. Sebagian besar siswa lebih berfokus pada game dari pada pelajarannya. Saat ini berbagai media elektronik maupun cetak sudah memberitakan angka anak-anak yang kelainan jiwa karena kecanduan game. Dampak pada kondisi kesehatan yang kecanduan game online adalah penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, kelainan respons otak, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Jambi, maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online diperoleh hasil persentasenya sebesar 60,7 % hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar diperoleh hasil persentasenya sebesar 64,9 %. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa konsentrasi belajar pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat”. Hasil penelitian melalui uji analisis regresi sederhana tersebut dapat diketahui ada pengaruh negatif yang artinya variabel (X) kecanduan game online -0,853 meningkat maka variabel (Y) konsentrasi belajar 108,421 mengalami penurunan pada ukuran tertentu. Kemudian guru bimbingan dan konseling hendaknya lebih memperhatikan siswa apalagi tentang dampak negatif dari kecanduan game online yang membuat siswa kurang konsentrasi dalam belajar serta melakukan tindakan agar siswa dapat mengurangi bermain game online dan dapat konsentrasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: Cv Widina Media Utama.
- Hasibuan, A. A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 20-28.
- Herman H., S. M. (2023). *Studi Kritik Pendidikan Kotemporor: Analisis Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Cv Bintang Semesta Media.
- Kustiawan, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika.
- Margiathi, O. L. (2023). Dampak konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu (Jpe)*, 61-68.
- Rahman, D. A. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, V, 85-90.
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi Siber Memahami Interaksi Dan Perilaku Manusia Dalam Dunia Digital*. Kencana.
- Saraka. (2020). The Impact Of Teaching Entrepreneurship Engagement On Teacher’s English Proficiency, Teaching Skills, Self-Regulations And Supply Chain For Indonesian Efl Students. *International Journal Of Supply Chain Management*, 9(1), 784–793.
- Sari, E. A. (2023). *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar (Vol. Vi)*. (E. Afriyanti, Ed.) Indramayu: Penerbit Adab.



- Slameto, D. (2020). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Sutja, A. Dkk. 2017. Penulisan Skripsi. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Wahyuni, S. (2021). Peran Pamong Belajar: Studi Naturalistik Terhadap Pamong Belajar Dalam Melaksanakan Layanan Program Pendidikan Non Formal. Papatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan, 17(2), 102–114.
- Walujo, F. &. (2020). Belajar Dan Pembelajaran: (Hasil Kajian Penelitian Dan Pengembangan) Model Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Strategi Problem Based Learning. (M. Prof. Dr. Iskandar Wiryokusumo, Ed.) Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Yulianti, R. F. (2023). Komunikasi Dalam Keluarga Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Anak. Innovative: Journal Of Social Science Research, 2807-4246.
- Yulianti, S. N. (2023). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. Jurnal Mahasiswa Bk An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia, Ix, 475-489.
- Yulianti Yulianti, T. D. (2023, Juni 30). Studi Kasus Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman, 9, 41-50.

