

Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al -Ikhlah Dagean Panceng Gresik

Luki Filananoka¹, Ahmad Maujuhan Syah²

¹Institut Pesantren Sunan Drajat, Lamongan, Jawa Timur, Indonesia

¹Institut Pesantren Sunan Drajat, Lamongan, Jawa Timur, Indonesia

Email: filananoka1990@gmail.com¹, ahmad.johan@insud.ac.id²

Abstrak: Konsentrasi belajar merupakan suatu kemampuan dalam memusatkan perhatian pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Gangguan dalam konsentrasi dalam belajar bisa dari banyak faktor baik itu faktor internal dari dalam diri siswa maupun faktor eksternal lingkungan salah satu faktor tersebut adalah intensitas bermain game online yang tinggi. Bermain game online bagi siswa yang terlalu berlebihan dapat membuang waktu dengan percuma, sehingga dapat mengakibatkan siswa lalai dengan kewajiban utamanya yaitu belajar. Jika ini berlangsung terus menerus dan dalam jangka waktu lama, di perkirakan siswa akan mengalami kecanduan yang berdampak pada kesulitan dalam menerima pelajaran dikarenakan terganggunya konsentrasi siswa ketika belajar dan lebih memikirkan game dari pada memperhatikan proses berjalanya pembelajaran. Untuk itu di lakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain game online siswa di SMK Al -Ikhlah Dagean Panceng Gresik dan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Al -Ikhlah Dagean Panceng Gresik. Penelitian ini menggunakan rancangan dengan pendekatan kuantitatif. Adapun jumlah populasinya sebanyak 176 siswa SMK Al -Ikhlah Panceng, sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 20% dari populasi yaitu 37 siswa. Dengan prosedur pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk pengolahan data uji validitas dan tehnik analisisnya menggunakan rumus product moment dan rumus regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online siswa di SMK Al-Ikhlah Dagean Panceng Gresik berada dalam kategori “tinggi” dengan tingkat presentase sebesar 37,8% dari 37 siswa. Intensitas bermain game online mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMK Al-Ikhlah dagean Panceng Gresik. Hasil penelitian menyatakan pengaruh Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Konsentrasi Belajar sebesar 72.2%. dengan nilai Sig. menunjukkan nilai sebesar 0.000 yang merupakan lebih kecil atau dibawah 0.05. yang berarti intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar.

Kata Kunci : konsentrasi belajar, intensitas bermain game online

Abstract: Learning concentration is an ability to focus attention during the teaching and learning process. Disturbances in concentration in learning can be from many factors, both internal factors from within students and external environmental factors, one of these factors is the high intensity of playing online games. Playing online games for students who are too excessive can waste time in vain, so that it can result in students neglecting their main obligation, namely learning. If this goes on continuously and in the long term, it is estimated that students will experience addiction which has an impact on difficulty in receiving lessons due to disruption of student concentration when studying and thinking more about games than paying attention to the learning process. For this reason, this study was conducted to determine how much influence the intensity of playing online games has on learning concentration. This study aims to determine the level of intensity of playing online games by students at SMK Al-Ikhlah Dagean Panceng Gresik and to determine the effect of the intensity of playing online games on students' learning concentration at

SMK Al-Ikhlash Dalegan Panceng Gresik. This study uses a design with a quantitative approach. The population is 176 students of SMK Al-Ikhlash Panceng, the sample taken in this study is 20% of the population, namely 37 students. With data collection procedures in the form of questionnaires and documentation. Meanwhile, for the processing of the validity test data and the analysis technique using the product moment formula and simple linear regression formula. The results showed that the intensity of playing online games of students at SMK Al-Ikhlash Dalegan Panceng Gresik was in the "high" category with a percentage level of 37.8% of 37 students. The intensity of playing online games has a significant effect on the learning concentration of the students of SMK Al-Ikhlash Dalegan Panceng Gresik. The results of the study stated that the influence of the Intensity of Playing Online Games on Learning Concentration was 72.2%. with the value of Sig. shows a value of 0.000 which is smaller or below 0.05. which means that the intensity of playing online games has an influence on learning concentration.

Keywords: learning concentration, intensity of playing online games

A. Pendahuluan

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.¹ Sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak akan ada pendidikan.² Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan diri dari ketidaktahuan menjadi tahu, sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Selain itu, belajar juga berperan penting dalam mempertahankan kehidupan manusia, dengan belajar manusia dapat mengetahui dan memiliki sejumlah ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai hasil dari belajar. Dengan ini manusia dapat menggunakan ilmu tersebut untuk membangun kehidupan manusia menjadi lebih baik dan mampu mempertahankan kehidupan manusia dari dampak negatif ilmu pengetahuan dan teknologi.

Belajar juga merupakan kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan nasional bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Secara umum dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai sejumlah pengetahuan.³ Dalam menguasai sejumlah pengetahuan tersebut sangat diperlukan konsentrasi. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran atau terpusatnya perhatian terhadap informasi yang diperoleh seseorang selama periode belajar.⁴

Dalam proses pembelajaran, konsentrasi memiliki peranan yang sangat penting, bila siswa tidak berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung maka siswa tersebut akan sulit menyerap materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, bila dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru, maka siswa tersebut akan dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakann oleh Fadilah

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001), 59.

² *Ibid.*, 55.

³ Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : PT. Dunia Pustaka Jaya, 1996), 2.

⁴ Femi Olivia, *Membantu Anak Punya Ingatan Super* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007), 40.

Suralaga dkk. bahwa konsentrasi merupakan syarat mutlak dalam proses belajar. Manusia tidak akan mampu mempelajari sesuatu kalau ia tidak berkonsentrasi untuk mendapatkannya.⁵

Namun, konsentrasi inilah yang sulit untuk dilakukan, karena ada banyak faktor yang menyebabkan terganggunya konsentrasi. Menurut Susanto, gangguan konsentrasi disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri siswa antara lain kondisi fisik dan kondisi psikologis. Sementara itu, faktor eksternal yaitu pengaruh yang berasal dari luar diri siswa misalnya suasana ruangan, tingkat kebisingan dan lingkungan.⁶

Dalam penelitian ini faktor internal yang ingin dibahas yaitu kondisi psikologis siswa berupa pemusatan pikiran dan motivasi. Siswa yang bermain game online pikirannya akan terpusat hanya pada game online yang sering di mainkannya saja, sehingga siswa akan kesulitan untuk konsentrasi dalam proses belajarnya.

Game online menurut Kim dkk adalah permainan yang dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet).⁷ Teknologi game online diilhami oleh penemuan metode *networking computer* tahun 70-an oleh militer di Amerika Serikat. Dari konsep inilah dikembangkan berbagai fitur baru termasuk *game*. Jaringan yang digunakan masih *Local Area Network* (LAN) kemudian berkembang menggunakan jaringan yang luas melalui *www* (*world wide web*) atau internet yang bisa diakses via nirkabel.

Di Indonesia sendiri, game online mulai berkembang di pertengahan 90-an, saat game Nexia beredar. Salah satu game online yang sempat digandrungi adalah *Ragnarok Online* (RO), sebuah game yang diangkat dari komik berjudul *Ragnarok*. RO adalah game yang cukup fenomenal karena tak hanya *booming* di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. RO sangat digemari karena menawarkan kekuasaan penuh atas karakter yang diciptakan serta memberikan banyak pilihan, apakah karakter tersebut akan menjadi karakter yang beruntung, lemah, pemaarah atau yang lainnya.

Dari laporan Digital 2020: *Global Digital Overview* yang dirilis oleh Data Reportal, menemukan bahwa hampir 60 persen populasi dunia telah menggunakan internet. Itu artinya, pada awal 2020, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar. Dari semua pengguna internet di umur 16-64 tahun, sebanyak 20 persen menonton *live-streaming* dari seseorang yang bermain *game*. Sementara satu dari tujuh orang menonton turnamen *esports*. Sementara itu, sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain game setiap bulannya. Jadi, jumlah *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69 persen) dari pengguna internet mengaku mereka bermain game di perangkat *mobile*. Sementara 41 persen bermain game online di laptop atau *desktop* dan 25 persen bermain game online di konsol. Mengingat harga perangkat *mobile* yang relatif lebih

⁵ Fadilah Suralaga, dkk., *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), 101.

⁶ Susanto, *meningkatkan konsentrasi siswa melalui optimalisasi modalitas belajar siswa* jurnal pendidikan penabur. Vol 5 no 6 hal 46-51.

⁷ Rischa Pramudia Trisnani, "Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak", Vol 2, No 2 (Madiun: Dialektika Masyarakat, 2018), 74.

terjangkau dari PC *gaming* atau konsol, tidak heran jika jumlah pemain *mobile game* lebih banyak dari pemain PC dan konsol.⁸

Game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan memiliki fitur menarik yang dirancang secara khusus agar pemain tetap memainkannya. Siswa yang kecanduan game online akan merasa ketergantungan terus menerus sehingga tidak bisa terlepas dari game online tersebut. Akibatnya siswa tidak mampu mengontrol dirinya dan tidak dapat berkonsentrasi terhadap aktivitasnya sendiri, bahkan pada saat proses pembelajaran berlangsung mereka teringat akan game online.⁹

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Amerika oleh Douglas Gentile, menyimpulkan bahwa 8,5% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain game dibandingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut diketahui bahwa anak yang menghabiskan waktu bermain *video game* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game*.¹⁰

Dalam penelitian ini, peneliti memilih bertempat di SMK Al -Ikhlah yang beralamat di Jl. Pasir Putih Mulyorejo Desa Dalegan Kecamatan Panceng Kabupaten Gersik. Berawal dari observasi peneliti pada 25 Maret 2020, Peneliti menemukan sebuah masalah dimana keadaan siswa ketika pembelajaran berlangsung menunjukkan kurangnya konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari arah pandangan maupun keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat bahwa tingkat konsentrasi antar siswa berbeda-beda. Dimulai dari kegiatan awal ketika guru membuka proses pembelajaran terlihat beberapa siswa masih berbicara dengan teman sebangku, bermain *handphone*, melamun, bahkan ada berbincang dengan teman sebangkunya.

B. Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratanya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu.¹¹ Penelitian ini berupaya untuk mengemukakan korelasi antara dua variabel. Variabel tersebut adalah variabel independen yaitu intensitas bermain game online dan variabel dependen yaitu konsentrasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yang bertujuan mendeteksi sejauh mana korelasi antara intensitas bermain game online

⁸ Ellavie Ichlasa Amalia, *Jumlah Gamer Di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang*, www.hybrid.co.id (online), diakses pada tanggal 23 Juli 2020)

⁹ Hardantio P & Prasetyo WA. (2016). Pengaruh game online terhadap tingkat pemahaman mata kuliah menggunakan teorema Bayes di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. 6-7 Februari. hlm. 79-84

¹⁰ Douglas Gentile, *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study*, Vol. 20 No. 5 (Mineapolis: Psychological Science, 2009)

¹¹ Ibid., 239.

terhadap konsentrasi belajar pada siswa SMK Al -Ikhlash kecamatan Panceng kabupaten Gresik tahun ajaran 2020.

C. Temuan Data dan Diskusi

1. Hasil Uji t

Pengujian hipotesis secara parsial dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Demikian pula sebaliknya jika signifikansi $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Tabel 4.13 : Hasil Uji t

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 25.209 | 8.767 | | 2.875 | .007 |
| X | .853 | .088 | .853 | 9.654 | .000 |

a. Dependent Variable:

Y

Dari hasil uji t pada tabel 4.1 diperoleh nilai t hitung variabel X sebesar 9,654 sedangkan nilai t tabel sebesar 2,049. Maka dapat diketahui t hitung $>$ t tabel, dengan nilai sig 0,000 $<$ 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa Intensitas Bermain Game Online berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK Al-Ikhlash Panceng Gresik tahun ajaran 2020/2021.

2. Hasil Uji Regresi Sederhana

Untuk memprediksi variabel *dependent* melalui variabel *independent*, serta untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Peneliti menggunakan uji regresi. Uji regresi yang digunakan adalah uji regresi sederhana.

Tabel 4.15 : Hasil Uji Regresi

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .853 ^a | .727 | .719 | 16.690 |

a. Predictors: (Constant), X

Pada tabel tersebut, menjelaskan bahwa terdapat hasil 0.853 pada kolom R dan menunjukkan bahwa pengaruh intensitas bermain game online terhadap *konsentrasi* belajar sebesar 85,3%. Hasil tersebut belum sepenuhnya murni karena terkontaminasi oleh nilai pengganggu sehingga diukuratkan kembali menjadi 0.727 atau sebesar 72,2% pada kolom R *Square*. Sehingga bisa dikatakan bahwa pengaruh intensitas bermain game online di SMK Al-Ikhlas Panceng Gresik sebesar 72,2%. Selanjutnya pada kolom *Standart Error Of The Estimate* menghasilkan nilai sebesar 16.690 dengan model yang semakin mendekati 0 tersebut, maka dapat dikatakan model yang akurat sebesar 69 %.

3. Pembahasan

Game online adalah game yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software*. Sedangkan game online menurut Kim dkk adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (*LAN* atau Internet). Bermain game online memiliki berbagai dampak negatif jika dibandingkan dengan dampak positifnya, misalnya siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online. Dikarenakan mereka merasa bermain game online lebih menyenangkan dari pada belajar. Bermain game online bagi siswa yang terlalu berlebihan dapat membuang waktu dengan percuma, sehingga dapat mengakibatkan siswa lalai dengan kewajiban utamanya yaitu belajar.

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa tingkat intensitas bermain game online di SMK Al-Ikhlas Panceng Gresik berada pada kategori tinggi dengan tingkat presentase sebesar 37,8% dari 37 siswa.

Tingginya intensitas bermain game online memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh, baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Seperti kesehatan menurun, Munculnya gangguan mental, Menghambat proses pendewasaan diri, Mempengaruhi prestasi belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi motivasi seseorang untuk bermain game, maka semakin tinggi pula perilaku kecanduan bermain game. Kecanduan bermain game sudah tentu memilih menghabiskan waktunya untuk bermain game dari pada mengerjakan pekerjaan lain. Perilaku sering menunda-nunda pekerjaan dan malas untuk mengerjakannya akan berpengaruh pada akademik. Pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh dalam konsentrasi belajar yang berimbas pada prestasi belajar yang menurun.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Intensitas Bermain Game Online berpengaruh signifikan terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al-Ikhlas Dalegan Panceng Gresik. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Konsentrasi Belajar sebesar 72.2% berdasarkan *R Square* pada tabel uji regresi sederhana. Adapun 27,8% yang lain berpengaruh terhadap faktor lain.

Beberapa pakar menyampaikan pendapat negatif mengenai dampak bermain games antara lain yaitu Profesor Akio Muri dari Tokyo's Nihon University yang melakukan studi tentang efek video game menurunkan tingkat konsentrasi para pemainnya, dan Profesor Ryuta Kawashima dari Universitas Sendai's Tokohu yang menyimpulkan bahwa "*sound*" dan "*vision*" games dapat merusak sebagian otak, walaupun tidak menstimulasi bagian lain.

Dengan melihat dari referensi literatur dan hasil dari pengolahan data statistik, dapat disampaikan bahwa hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan konsentrasi belajar siswa menunjukkan hasil 0.727 dengan signifikansi 0,060. Maka peneliti berpendapat bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang signifikan.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisa pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat Intensitas Bermain Game Online berada dalam kategori **Tinggi**. Sedangkan tingkat konsentrasi belajar berada dalam kategori **Sedang**. Dalam proses pembelajaran, konsentrasi memiliki peranan yang sangat penting. Namun, konsentrasi inilah yang sulit untuk dilakukan, karena ada banyak faktor yang menyebabkan terganggunya konsentrasi. Gangguan konsentrasi yang terjadi dalam hal ini bisa di lihat dari tingkat intensitas bermain game online yang dalam kategori tinggi sedangkan konsentrasi belajar dalam kategori sedang.

Intensitas bermain game online mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMK Al-Ikhlash dalegan Panceng Gresik. Hasil penelitian menyatakan pengaruh Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Konsentrasi Belajar sebesar 72.2%. nilai Sig. menunjukkan nilai sebesar 0.000 yang merupakan lebih kecil atau dibawah 0.05, maka bisa dikatakan intensitas bermain game online (X) berpengaruh terhadap konsentrasi belajar (Y) siswa di SMK Al-Ikhlash Dalegan Panceng Gresik tahun ajaran 2020/2021.

E. Daftar Pustaka

Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001), 59.

Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : PT. Dunia Pustaka Jaya, 1996), 2.

Femi Olivia, *Membantu Anak Punya Ingatan Super* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2007), 40.

Fadilah Suralaga, dkk., *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), 101.

Susanto, *meningkatkan konsentrasi siswa melalui optimalisasi modalitas belajar siswa* jurnal pendidikan penabur. Vol 5 no 6 hal 46-51.

Rischa Pramudia Trisnani, "Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak", Vol 2, No 2 (Madiun: Dialektika Masyarakat, 2018), 74.

- Ellavie Ichlasa Amalia, *Jumlah Gamer Di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang*, www.hybrid.co.id (online), diakses pada tanggal 23 Juli 2020)
- Hardantio P & Prasetyo WA. (2016). Pengaruh game online terhadap tingkat pemahaman mata kuliah menggunakan teorema Bayes di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. 6-7 Februari. hlm. 79-84
- Douglas Gentile, *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study*, Vol. 20 No. 5 (Mineapolis: Psychological Science, 2009)