

**HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA
DI SMPN 1 CIDAHU KABUPATEN
KUNINGAN 2022**

MANUSKRIP

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana S1 Pada Program Studi S1 Keperawatan
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan**

Oleh :
IPAH SITI HOPIPAH
CKR0180134



**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN KUNINGAN
KUNINGAN
2022**

HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA REMAJA DI SMPN 1 CIDAHU KABUPATEN KUNINGAN 2022

Ipah Siti Hopipah

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan

hopipahsiti14@gmail.com

Abstrak

Konsentrasi belajar memiliki kontribusi besar dengan hasil belajar. Salah satu hal yang mengganggu dalam proses konsentrasi belajar adalah kebiasaan main *game online*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet pada tahun 2014 dan pengguna *game online* terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan main *game online* dengan konsentrasi belajar pada remaja di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022. Jenis penelitian adalah penelitian analitik dengan sampel penelitian $n= 183$ orang dan diambil dengan teknik *cross sectional* pada siswa kelas VII SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022. Analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan *chi square*.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden memiliki kebiasaan main *game online* pada kategori sedang sebanyak 98 orang (53,6%), dan sebagian besar remaja memiliki konsentrasi belajar tinggi sebanyak 101 orang (55,2%). Hasil uji analisis menunjukkan $pvalue = 0.024 < 0,05$. Terdapat hubungan yang bermakna antara kebiasaan main *game online* dengan konsentrasi belajar remaja di SMPN 1 Cidahu dan diharapkan remaja beserta orang tua dan pihak sekolah di SMPN 1 Cidahu mampu bekerja sama dalam menekan kebiasaan bermain *game online* pada remaja, seperti membuat inovasi dalam melakukan proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menciptakan layanan bimbingan kelompok belajar bagi remaja.

Kata Kunci: Belajar, Hasil Belajar, Kebiasaan Main Game Online, Konsentrasi Belajar dan Remaja

Abstract

Concentration study have contribution big with results study. One things that bothering the process of concentration study is habit of playing online games. Based on survey conducted by the Central Bureau of Statistics (BPS), the number of player online game increase enough fast, recorded more from 19.8 million internet users in 2014 and users online game the most is adolescents (ages 12-24 years). The puspose of this study is for knowing connection among habit of playing online games with concentration learn in teenagers at SMPN 1 Cidahu Kuningan Regency 2022. Type study is study analytic with sample research $n= 183$ people and taken with technique cross sectional on students class VII SMPN 1 Cidahu Kuningan Regency 2022. Analysis bivariate conducted with use chi-square .

Research results show part big respondent have the habit of playing online games in the category currently as many as 98 people (53.6%), and some big teenager have concentration study tall as many as 101 people (55.2%). Analysis test results show p value = 0.024 < 0.05. There are meaningful relationship among habit of playing online games with concentration study teenagers at SMPN 1 Cidahu and expected teenager along with parents and parties school at SMPN 1 Cidahu capable work same in push habit play online games for teenagers, such as make innovation in carry out the learning process, one of which is that is with create service guidance group study for teenager.

Keywords : Learning, Learning Outcomes, Habits of Playing Online Games, Concentration Learning and Youth

Pendahuluan

Proses belajar merupakan suatu proses bagi individu untuk mendapatkan pengetahuan dan juga ilmu yang dapat digunakan agar mampu mengembangkan potensi diri menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sesuai dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 (Pemerintah Indonesia, 2003). Keberhasilan proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar, dan salah satu kunci agar didapatkan hasil belajar yang maksimal adalah dengan konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar merupakan kegiatan pemusatan pikiran siswa pada semua hal yang mendukung proses belajar mengajar seperti bahan ajar, proses belajar dan tugas-tugas terkait

kegiatan belajar mengajar (Slameto, 2010). Dalam belajar, siswa harus mampu berkonsentrasi, karena konsentrasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap belajar. Namun kebiasaan bermain *game online* menjadi salah satu penyebab gangguan konsentrasi belajar pada remaja. Hasil penelitian Rini Susanti pada tahun 2018 menunjukkan bahwa konsentrasi belajar berkurang disebabkan karena berkurangnya waktu tidur dan jam belajar akibat dari bermain *game online*, sehingga dapat mempengaruhi kondisi neurologis yang berhubungan dengan terjadinya tingkat stress dan mempengaruhi tingkat konsentrasi ketika belajar (Susanti, 2018).

Game online merupakan salah satu sarana bermain dan hiburan bagi penggunanya yang dapat berdampak negatif bagi kehidupan dan perkembangan sosial, khususnya pada

anak (Pradipta et al., 2019). Dalam bermain *game online* juga membutuhkan waktu yang banyak, sehingga banyak juga pengguna *game online* melupakan waktu belajar serta bersosialisasi dengan lingkungannya. Sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku, salah satunya pada tingkat konsentrasi belajar siswa. Dalam survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet pada tahun 2014 dan pengguna *game online* terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun)(BPS, 2019). Sedangkan dalam laporan yang dimuat dalam newzoo.com (2017), Indonesia menduduki peringkat ke 16 sebagai mangsa pasar terbesar dalam penjualan *game* yang hampir mencapai 43,7 juta jiwa pengguna. Sebanyak 21% dari pengguna tersebut ada dalam rentang usia 10-20 tahun, yang mana merupakan rentang usia remaja. Dan dalam data newzoo.com (2021), data pengguna *game online* di seluruh dunia saat ini mencapai 2.8 miliar jiwa yang disebabkan karena *lockdown* selama masa pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease* 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan Tahun 2022 pada hari Selasa, tanggal 29 Maret 2022, diketahui bahwa jumlah siswa-siswi kelas VII, VIII dan IX, secara keseluruhan bertotal 970 orang. Pada saat dilakukan observasi dan wawancara pada 15 siswa, didapatkan data bahwa siswa-siswi memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan jenis yang bermacam-macam, kebiasaan bermain *game online* berkisar dalam kurun waktu rata-rata minimal lebih dari 1-2 jam/hari. Akibat dari kebiasaan bermain *game online* tersebut, siswa mengaku memiliki gangguan konsentrasi pada saat belajar, menunda ketika diberi PR (pekerjaan rumah), dan dengan mudah melupakan materi yang sudah disampaikan oleh pengajar sebelumnya. Pada saat wawancara kepada tenaga pengajar atau guru di sekolah tersebut, diketahui bahwa kelas yang memiliki tingkat konsentrasi belajar yang masih kurang adalah pada kelas VII.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti lebih lanjut mengenai hubungan antara kebiasaan main *game online* konsentrasi belajar pada remaja di

SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan Tahun 2022.

Metode

Jenis penelitian adalah penelitian analitik dengan rancangan *cross sectional* yang dilaksanakan sejak bulan Desember 2021-Agustus 2022 di SMPN 1 Cidahu dengan jumlah sampel n= 183 responden dan berdistribusi di 10 kelas A-J menggunakan teknik proporsional *random sampling*. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa-siswi yang sekolah di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan;
- b. Siswa-siswi kelas VII yang memiliki *smartphone*/PC dan pernah/masih terpasang salah satu jenis aplikasi *game online* di dalamnya;
- c. Siswa-siswi yang bersedia menjadi responden dan kooperatif.

Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa-siswi yang sudah menjadi responden dalam pelaksanaan studi pendahuluan.

Hasil

1. Gambaran kebiasaan main *game online*

Tabel 1.1 Gambaran Kebiasaan Main Game Online

No	Kebiasaan Main Game Online	F	%
1.	Lama	41	22,4
2.	Sedang	98	53,6
3.	Sebentar	44	24,0
Jumlah		183	100

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Hasil dari penelitian yang dilakukan pada 183 responden di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan tahun 2022, diketahui bahwa kebiasaan main *game online* pada remaja adalah sebagian besar responden memiliki kebiasaan main *game online* pada kategori sedang, yaitu sebanyak 98 orang (53,6%).

2. Gambaran Konsentrasi Belajar

No	Konsentrasi Belajar Remaja	F	%
1.	Rendah	82	44,8
2.	Tinggi	101	55,2
Jumlah		183	100

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Hasil dari penelitian yang dilakukan pada 183 responden di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan tahun 2022, diketahui bahwa konsentrasi belajar pada remaja adalah sebagian besar memiliki konsentrasi belajar tinggi yaitu sebanyak 101 orang (55,2%).

3. **Hubungan Antara Kebiasaan Main Game Online dengan Konsentrasi Belajar Remaja**

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan uji *chi square* adalah sebagai berikut.

Tabel 1.3 Hubungan Antara Kebiasaan Main Game Online dengan Konsentrasi Belajar Remaja

Kebiasaan Main Game Online	Konsentrasi Belajar Remaja				Total	Pvalue	
	Rendah		Tinggi				
	n	%	n	%	n		%
Lama	26	63,4	15	36,6	41	100	(0,024)
Sedang	38	38,8	60	61,2	98	100	
Sebentar	18	40,9	26	59,1	44	100	

Pembahasan

Berdasarkan tabel 1.3 diatas dijelaskan bahwa dari 41 orang responden yang memiliki kebiasaan bermain *game online* kategori lama sebagian besar memiliki konsentrasi belajar rendah yaitu sebanyak 26 orang (63,4%). Sedangkan dari 98 orang responden yang memiliki kebiasaan bermain *game online* kategori sedang, sebagian besar memiliki konsentrasi belajar tinggi, yaitu sebanyak 60 orang (61,2%). Kemudian dari sebanyak 44 responden yang memiliki kebiasaan bermain *game online* kategori sebentar, sebagian besar memiliki konsentrasi belajar tinggi yaitu sebanyak 26 orang (59,1%). Berdasarkan hasil uji statistik

Chi Square, didapat nilai *pvalue* = 0,024 (*pvalue* < 0,05).

Berdasarkan hasil tersebut diatas, kita dapat melihat bahwa kebiasaan main *game online* memiliki hubungan dengan konsentrasi belajar remaja di SMPN 1 Cidahu, hal tersebut dapat kita lihat dari nilai *pvalue*. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Theresia et al., (2019) menunjukkan hasil bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa SMP di Kota Bandar Lampung. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yakni penelitian yang dilakukan oleh Razikin, (2018) yang berjudul “Hubungan kebiasaan bermain *game* dengan

motivasi belajar peserta didik di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung,” yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif dan tidak signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa di SMP IT AR RAIHAN. Dimana apabila kebiasaan bermain *game* seseorang tinggi maka motivasi belajar siswa akan rendah dan jika kebiasaan bermain *game* seseorang rendah maka motivasi belajar akan tinggi. Kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar terganggu akibat dari *game online* yang dimainkan remaja, yang mana motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat memicu konsentrasi belajar remaja terganggu.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau bersenang-senang (Menurut kamus Macmillan (2009-2011) dalam Irmawati, 2016). Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Rofiqoh, (2020) menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar dengan kontribusi kecanduan *game online* sebanyak 54% pada konsentrasi belajar PAI siswa di SMK Negeri 2 Demak lebih dominan pada aspek perilaku kognitif dan afektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pande & Marheni, (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta,” yang memiliki hasil bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa dalam kategori sedang. Hasil penelitian Andika, (2019) yang berjudul “Pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa pada pendidikan agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu,” juga menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan asumsi peneliti, kecanduan bermain *game online* merupakan akibat lanjutan dari kebiasaan (*habit*) bermain *game online*, karena ketika seseorang sudah kecanduan *game online*, maka sudah dapat dikatakan ia sudah terbiasa bermain *game online*. Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa kebiasaan main *game online* pada remaja di SMPN 1 Cidahu memiliki hubungan yang bermakna dengan konsentrasi belajar remaja. Sehingga, perlu adanya inovasi-

inovasi yang tidak membatasi remaja untuk mengenal dunia digital 4.0 namun tetap memiliki konsentrasi belajar yang tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara kebiasaan main *game online* dengan konsentrasi belajar remaja di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Gambaran kebiasaan main *game online* pada remaja di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022 sebagian besar memiliki kebiasaan bermain *game online* kategori sedang, yaitu sebanyak 53,6%.
2. Gambaran konsentrasi belajar pada remaja di SMPN 1 Cidahu Kabupaten Kuningan 2022 sebagian besar remaja yang duduk di kelas VII SMPN 1 Cidahu memiliki konsentrasi belajar tinggi, yaitu sebanyak 55,2%.
3. Terdapat hubungan yang bermakna antara kebiasaan main *game online* remaja di SMPN 1 Cidahu dengan Konsentrasi belajarnya, yakni dengan hasil $pvalue = 0.024$ ($pvalue < 0,05$).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran bagi remaja, terkhusus di SMPN 1 Cidahu bahwa kebiasaan bermain *game online* dapat mengganggu konsentrasi belajar remaja, maka remaja diharapkan dapat melakukan upaya-upaya pencegahan dari dirinya agar konsentrasi belajar remaja dapat tetap optimal. Salah satunya yaitu dengan membatasi durasi dan frekuensi bermain *game online*, dan kemudian mencoba teknik-teknik belajar lainnya, seperti teknik pomodoro, yaitu teknik yang membagi waktu belajar menjadi 25 menit belajar, dan 5 menit istirahat, lamanya waktu belajar bisa disesuaikan oleh masing-masing individu, namun tetap mengikuti aturan pembagian waktu dari teknik pomodoro. Teknik ini bisa diterapkan ketika belajar di rumah, apabila remaja sudah terbiasa menerapkan teknik ini, ketika belajar dikelas pun remaja pasti bisa

menerapkannya, karena sudah terbiasa menggunakan teknik pomodoro tersebut, sehingga dapat membantu meningkatkan konsentrasi selama proses belajar.

2. Bagi Sekolah SMPN 1 Cidahu

Sekolah SMPN 1 Cidahu diharapkan dapat menerapkan inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar remaja yang ada di SMPN 1 Cidahu sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar remaja, dan hasil belajar remaja dapat lebih memuaskan. Seperti membuat layanan bimbingan kelompok, modifikasi metode belajar dan memberikan penghargaan atas keberhasilan dari hasil belajar yang diperoleh remaja. Tentunya masih terdapat banyak inovasi-inovasi belajar lainnya yang dapat diterapkan oleh pihak sekolah yang disesuaikan dengan keadaan sekolah di SMPN 1 Cidahu.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan para orang tua, khususnya orang tua dari remaja yang bersekolah di SMPN 1 Cidahu melalui hasil penelitian ini yang kemudian disampaikan oleh pihak sekolah dapat memahami gangguan

konsentrasi belajar yang mungkin terjadi pada remaja, dan mampu melakukan tindakan-tindakan pencegahan dini terkait antisipasi dalam mencegah gangguan konsentrasi belajar remaja tersebut. Seperti membantu remaja dalam memberikan batasan mengenai penggunaan waktu untuk main *game online* dan memperhatikan hasil belajar remaja selama proses belajar mengajar berlangsung, agar dapat diketahui kemampuan remaja dalam berkonsentrasi selama melaksanakan proses belajarnya.

4. Bagi Prodi S1 Keperawatan STIKes Kuningan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk prodi S1 Keperawatan STIKes Kuningan, khususnya pada keperawatan anak dan keperawatan komunitas, yang mana remaja merupakan salah satu bagian dari sasaran komunitas, yang didalamnya juga termasuk keperawatan anak, agar dapat bekerja sama dengan bidang pelayanan kesehatan dalam mengatasi masalah kesehatan yang ada di dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai masalah

konsentrasi belajar remaja yang disebabkan oleh kebiasaan main *game online*.

Daftar Pustaka

Pustaka Primer (Jurnal):

Andika, C. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Negeri 2 Kota Bengkulu - Repository IAIN Bengkulu. *IAIN Bengkulu*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3755/>

Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>

Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. M. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.

Razikin, H. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 53(9), 1689–1699

Rofiqoh, U. (2020). Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar PAI Siswa SMK Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2020/2021 - IAIN Kudus Repository. *Eprints Repository Software*. <http://repository.iainkudus.ac.id/4763/>

Theresia, E., Setiawati, O. R., &

Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.

<https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>

Susanti, R. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Dengan Tingkat Konsentrasi Siswa Kelas Xii Sma Al-Kautsar Kota Batam Tahun 2018. *Zona Psikologi*, 1(1), 9–15.

Buku Teks:

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Revisi Cet). Rineka Cipta.

Laporan Online:

BPS. (2019). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019* (E. Sari, S. Utoyo, & L. Anggraini (eds.)). ©Badan Pusat Statistik, Jakarta – Indonesia.

BPS. (2020). *Hasil Sensus Penduduk 2020*.

<https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>

Newzoo.com. (2017). *Newzoo Global Games Market Report 2017 | Light Version* / Newzoo. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>

Newzoo's. (2021). *Games, Esports, and Mobile Trends to Watch in 2021*. Newszoo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 (2003).<https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>

