

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode 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 berpikir secara logis dan idealis (Intan, dkk 2023). Kemampuan berfikir ini akan menjadi terganggu apabila remaja sulit berkonsentrasi saat pembelajaran. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian pada isi/bahan ajar yang disampaikan. Konsentrasi sangat memungkinkan menjadi menurun atau melemah. Oleh sebab itu siswa perlu menggunakan strategi pembelajaran serta memperhatikan waktu proses pembelajaran serta selingan untuk beristirahat.

Seorang anak dapat dikatakan konsentrasi pada pelajarannya jika mereka bisa memusatkan perhatiannya pada apa yang dipelajarinya. Dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah untuk mengalihkan perhatiannya pada masalah di luar yang dipelajarinya. Karena sering terjadi konsentrasi anak hilang pada saat pelajaran dan disebabkan pelajaran tersebut tidak dapat diterima dengan baik (Nurhadi, 2019:148).

Menurut Yulianti, dkk (2022) peran orangtua dalam pembelajaran anak mencakup berbagai kegiatan yang memungkinkan anak mengembangkan kemampuan budaya yang unggul. Kegiatan orangtua tersebut meliputi

perhatian, mengisi alat bantu belajar, mengatur waktu belajar, dan memberikan dukungan belajar. Ketika orangtua memperhatikan belajar anaknya, maka secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa di sekolah guru menjadi peranan penting untuk mengawasi kegiatan siswa selama disekolah dan belajar agar tetap berkonsentrasi dalam belajar, tetapi ketika dirumah orangtua yang menjadi peranan penting untuk dapat menjaga dan mengawasi agar anak dapat berkonsentrasi pada saat belajar di sekolah.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi terkadang di salah gunakan oleh kalangan remaja yang mana mereka menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* selama di sekolah. Hal tersebut bisa di bilang sebagai kecanduan *game online*. Ada beberapa jenis *game online* yang sedang marak di indonesia yaitu *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG) sebuah game yang dimainkan dengan berinteraksi langsung dengan pemain lainnya (Ismi Zakiah, 2021:13). MMORPG terdiri dari 3 jenis game yaitu *Game Mobile Legends*, *Game Garena Free-Fire*, *Playerunknown's Battlegrounds Mobile*.

Dengan kemudahan akses dalam perkembangan teknologi ini dapat berdampak negatif kepada anak-anak apabila orangtua tidak memperdulikan. Kecanduan *game online* banyak terjadi pada anak-anak. Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang mana ingin terus bermain *game online* yang berlangsung secara terus menerus dan memakan waktu yang

cukup lama. Dengan kecanduan *game online* tersebut terkadang remaja tidak konsentrasi pada saat jam pelajaran yang berlangsung selama di sekolah.

Menurut Herman (2023:196) sebagian besar siswa lebih fokus pada *game* dari pada pelajarannya. Salah satu dampak pada kondisi kesehatan yang kecanduan *game online* di antaranya adalah penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, gangguan pada mata dan lain sebagainya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada saat melaksanakan PL-KPLS selama 3 bulan di SMP Negeri 5 Kota Jambi terdapat siswa yang bermain *game online* pada saat jam pelajaran. 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* ini tidak hanya untuk anak laki-laki saja tetapi juga ada anak perempuan yang bermain *game online*.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 27 Januari s.d 16 Februari 2023, peneliti pun melakukan wawancara dengan salah satu siswa yang bermain *game online*. KA merupakan siswa yang bermain *game online mobile legends*, KA jarang sekali mengerjakan tugas-tugas yang ada di sekolah bahkan tidak memperdulikan tugas maupun PR yang ada di sekolah KA tidak konsentrasi saat jam pelajaran dan tidak bersemangat dalam

belajar dan terkadang bermain *game online* di kelas. Selanjutnya ZD merupakan siswa yang bermain game online permasalahannya sama yaitu bermain game online sehingga ZD jika di kelas kadang tidur pada saat jam pelajaran karena begadang bermain game online di rumah sehingga tidak fokus dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa, peneliti juga mewawancarai guru Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Tri Fani Habibah dan menanyakan tentang kecanduan *game online* di sekolah tersebut dan hasilnya pun pada umumnya di sekolah tidak memperbolehkan membawa Handphone kecuali mata pelajaran TIK atau perintah dari guru, tetapi banyak siswa yang melanggar aturan tersebut. Kebiasaan siswa bermain *game online* pada saat jam istirahat karena yang pertama tidak ada yang mengawasi kedua jam istirahat yang lama mereka juga kurang bisa mengatur waktu menggunakannya dan menghabiskan banyak sekali kuota. Bermain *game online* tidak hanya anak laki-laki saja tetapi anak perempuan pun juga bermain *game online* yang mana dampak negatifnya selain mereka tidak konsentrasi dalam belajar mereka berkenalan dengan laki-laki yang tidak dikenal dan sangat mengkhawatirkan terkhusus perempuan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dideskripsikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan menyelidiki masalah ini dengan lebih mendalam dan mengembangkannya menjadi judul penelitian yaitu **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar di SMP Negeri 5 Kota Jambi”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menjelaskan konsentrasi belajar berdasarkan pemusatan pikiran, fokus, minat dan mempunyai motivasi yang ada pada diri siswa.
2. Penelitian ini hanya menjelaskan permasalahan kecanduan *game online* baik remaja putra maupun remaja putri dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* 3 jam atau lebih per hari.
3. Sampel pada penelitian ini adalah siswa/i yang bermain game *Mobile Legends* pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian batasan masalah, maka peneliti memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat kecanduan *game online* siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi ?
2. Seberapa besar tingkat konsentrasi belajar kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi ?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada bagian rumusan masalah, maka peneliti memberikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengukur seberapa besar tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi
2. Untuk mengukur seberapa besar tingkat konsentrasi belajar pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi
3. Untuk mengungkapkan adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada bagian tujuan penelitian, maka peneliti memberikan manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari suatu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta ilmu pengetahuan agar memperkaya ilmu kita semua khususnya mengenai kecanduan *game online* dengan konsentrasi belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar bahwa seorang siswa yang kecanduan *game online* dapat menyebabkan konsentrasinya menurun pada saat belajar.

- b. Bagi para remaja, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai konsentrasi belajar dari dampak kecanduan *game online*.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar.

F. Anggapan Dasar

Menurut Sutja, dkk (2017:47) anggapan dasar atau asumsi adalah merupakan suatu prinsip, kepercayaan, sikap atau predisposisi yang digunakan peneliti untuk membangun hipotesis atau pertanyaan penelitian. Adapun anggapan dasar atau asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti kurang dapat konsentrasi belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Seseorang dapat konsentrasi belajar ketika memusatkan pikirannya pada pelajaran, fokus dalam belajar, minat dan mempunyai motivasi belajar.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Muslich Anshori, dkk (2017:45) hipotesis adalah suatu pernyataan yang untuk sementara diterima kebenarannya ketika suatu fenomena diketahui dan berfungsi sebagai dasar kerja dan pedoman pengujian.

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang hubungan antara fenomena yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan pada bagian latar belakang, maka hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar di SMP Negeri 5 Kota Jambi.

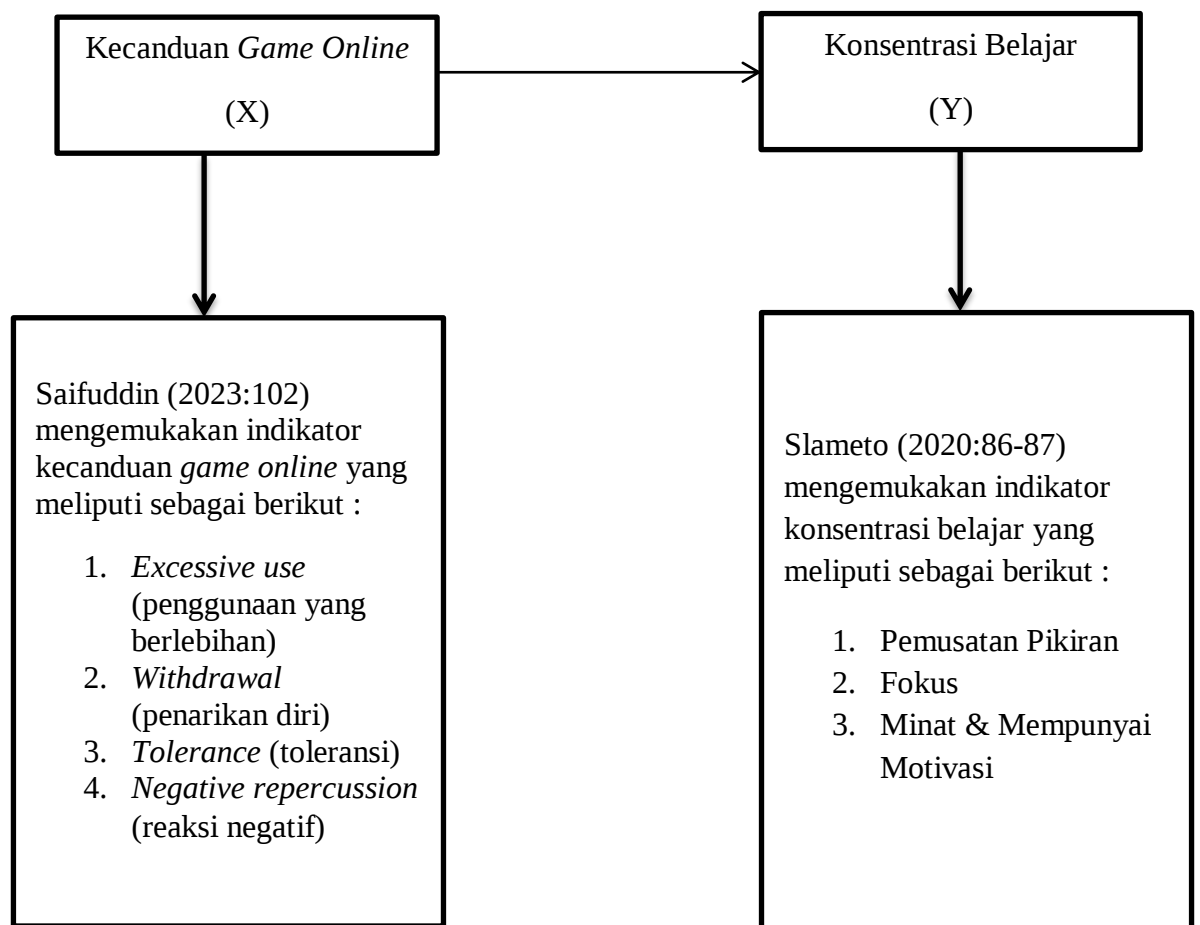
H. Definisi Operasional

Menurut Gainau, M. B. (2021:22) definisi operasional adalah definisi yang diberikan oleh peneliti sendiri yang menjelaskan bagaimana peneliti akan mengukur variabel-variabel yang dimasukkan dalam penelitian. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* merupakan permainan yang dilakukan lebih dari 3 jam tau lebih dalam sehari, dimana banyak orang yang dapat bermain dengan waktu yang sama melalui jaringan *online*.
2. Konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan, dengan ditandai dengan pemusatan pikiran, fokus, minat dan mempunyai motivasi.

I. Kerangka Konseptual

Menurut Sarmanu (2017:45) kerangka konseptual yang memuat variabel-variabel yang diteliti dapat mencakup pengaruh atau hubungan antara variabel yang satu atau lainnya.



Dari penjelasan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kecanduan game online pada variabel x diambil berdasarkan teori Saifuddin tahun 2023 pada halaman 103. Sedangkan indikator konsentrasi belajar pada variabel y diambil berdasarkan teori Slameto tahun 2020 pada halaman 86-87.