

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Nasional dalam Riinawati (2021).

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.

Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

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.

Berkembangnya teknologi informasi dalam periode waktu belakangan ini memberikan perubahan yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Banyak hal dalam kehidupan manusia berubah akibat berkembangnya teknologi informasi. Di antara perubahan tersebut yang 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 janis game yaitu *Game Mobile Legends*, *Game Garena Free-Fire*, *Playerunknown's Battlegrounds Mobile*.

paling tampak, yaitu mulai permainan tradisional yang perlahan di gantikan oleh permainan yang lebih modern. Hal ini terjadi karena permainan modern jauh lebih praktis, mudah dimainkan, meminimalisir bahaya pada anak serta menawarkan permainan yang sangat bervariasi. Salah satu jenis permainan modern saat sekarang adalah *game online*

paling tampak, yaitu mulai permainan tradisional yang perlahan di gantikan oleh permainan yang lebih modern. Hal ini terjadi karena permainan modern jauh lebih praktis, mudah dimainkan, meminimalisir bahaya pada anak serta menawarkan permainan yang sangat bervariasi. Salah satu jenis permainan modern saat sekarang adalah *game online*.

Game online atau sering di sebut *online game* adalah permainan (*Games*) yang di mainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet). *Game online* merupakan *game* (permainan) dimana banyak orang iplyaIndonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta *Game* di Indonesia, *internet game* adalah sebuah game (permainan) yang di mainkan secara *online* via internet, bias menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya (Danik Elmirasari, dkk 2019 :3)

Game online menurut Kim dkk dalam Kustiawan & Utomo, 2019:5) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*, selanjutnya Winn dan Fisher dalam Kustiawan & Utomo 2019: 5-6) mengatakan multiplayer *online game* merupakan pengembangan dari *game* yang di mainkan satu rorang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat di mainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online yang tujuan awalnya hanya sekedar untuk melepas penat atau untuk menyegarkan otak, kenyataannya permainan itu dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan. Selain itu, durasi permainan yang semakin meningkat menjadi faktor utama yang menjadikan individu menjadi adiktif yang kemudian akan berdampak negatif pada perilaku dan kehidupan sehari-hari Wawan Waldiyansah (2021).

Game online dapat membuat para pemainnya lupa waktu. Ini terjadi karena rata-rata pemainnya kecanduan, dan banyak dari pemain *game online* yang menjadikan aktivitas bermain *game* sebagai cara untuk mengatasi kejenuhan. Bermain *game online* secara berlebihan tentu memiliki dampak bagi penggunanya baik itu dampak positif maupun negative, salah satu hal negative yang terjadi akibat bermain *game online* secara berlebihan adalah tidak dapat membagi waktu dengan baik dan mengubah perilaku anak kearah yang menyimpang Handayani, dkk (2022).

World Health Organization dalam Irawan, dkk (2021), mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Menurut Brand, Todhunter & Jervis dalam Irawan, dkk (2021) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering

terjadi pada peserta didik. Karena peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dalam kesehariannya.

Pada era modernisasi sekarang ini, belajar bukan lagi menjadi rutinitas yang disukai siswa. Hal tersebut dikarenakan ada banyak hal yang membuat siswa malas ataupun jenuh dalam belajar, seperti membutuhkan konsentrasi yang tinggi, waktu dan tenaga yang dikeluarkan, perasaan dan paksaan untuk meninggalkan berbagai kegiatan yang menyenangkan dibandingkan belajar, seperti bermain ponsel, game online, atau kegiatan lain baik positif atau negatif yang berasal dari lingkungan sekitar (Setyani& Ismah 2018)

Konsentrasi belajar memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran apapun. Hal tersebut dikarenakan aspek yang mendukung siswa dalam belajar adalah konsentrasi. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri karena tidak mendapatkan apapun dari pelajaran tersebut. Karena begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi dapat menjadi prasyarat untuk siswa dalam belajar agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran. (Setyani& Ismah 2018)

Menurut Supriyo (dalam Riinawati 2021) konsentrasi adalah pemusatan perhatian pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Konsentrasi belajar adalah suatu hal yang sulit untuk diatasi oleh siswa, karena banyak hal yang dapat

mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar. Untuk dapat membantu siswa agar dapat berkonsentrasi dalam belajar dibutuhkan waktu yang cukup lama, ketelatenan guru dalam menghadapi siswa dan juga bimbingan serta perhatian guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar Navia & Yulia (dalam Riinawati 2021).

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada saat melaksanakan PL-KPLS selama 3 bulan di SMP Negeri 16 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 di SMP N 16 Kota Jambi, keteangan dari guru BK dan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwasanya banyak siswa mengalami penurunan akan konsentrasi belajarnya yang diakibatkan dari seringnya siswa bermain *game online*. Dari fenomena yang terjadi ditempat saat penarikan pra penelitian peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 16 Kota Jambi**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini agar penelitian tidak jauh atau tidak menyimpang dari tujuan penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk memperoleh informasi yang diperlukan, batasan masalah adalah 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 16 Kota Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Seberapa besar tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi.
2. Seberapa besar tingkat konsentrasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi.

3. Apakah terdapat pengaruh antara kecanduan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kecanduan bermain *game online* siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat konsentasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah :

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 dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara kecanduan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 16 Kota Jambi..

H. Definisi Operasional

Menurut Sutja dkk (2017 :53), definisi operasional adalah inti dari permasalahan yang akan di teliti dan menduduki tempat yang amat penting dalam setiap penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

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 Sutja dkk (2017: 54), kerangka konseptual di sebut juga paradigm yaitu gambaran tentang pemikiran yang di gunakan untuk penelitian. Kerangka konseptual di lukiskan dalam bentuk bagan atau chart agar terlihat permasalahan penelitian dalam kerangka yang utuh, variabel independen maupun dependen dari penelitian dapat di pahami dengan jelas.

