

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME DENGAN TINGKAT
KONSENTRASI SISWA KELAS XII SMA AL-KAUTSAR
KOTA BATAM TAHUN 2018**

Rini Susanti

Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Batam

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menghasilkan perkembangan terbaru, yaitu internet. Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Dari hasil observasi, rupanya permainan game paling banyak dikonsumsi oleh pelajar. Bahkan beberapa dari mereka nampak membolos sekolah untuk bermain *game*. Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul tentang “Hubungan Kecanduan Bermain Game dengan Tingkat Konsentrasi Siswa.

Jenis penelitian adalah analitik dengan rancangan *crossectional* dimana dilakukan observasi atau pengukuran variabel sekali dan sekaligus pada waktu yang sama yang dilakukan di SMA AL-KAUTSAR Kota Batam. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara total sampling. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Al-Kautsar Batam yang berjumlah 35 siswa yang ditentukan dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Hasil penelitian di analisis dengan distribusi frekuensi di tabulasi silang kemudian di uji dengan Chi-square.

Berdasarkan hasil Distribusi Frekuensi bermain game dari 35 responden Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Al -Kautsar Kabil kelas XII yang kecanduan yaitu sebanyak 19 responden (54,3%) dan dari 35 responden yang bermain game online tidak kecanduan yaitu sebanyak 16 responden (45,7%). Dan Berdasarkan Distribusi Frekuensi konsentrasi belajar siswa dari 35 responden dengan konsentrasi baik yaitu sebanyak 14 responden (40%) dan dari 35 responden dengan konsentrasi kurang baik yaitu sebanyak 21 responden (60%). Dari uji statistic yang dilakukan dengan menggunakan uji chi-square pada SPSS versi 16 didapatkan nilai p value sebesar 0,00 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game dengan konsentrasi belajar.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan game dengan tingkat konsentrasi siswa kelas XII SMA AL-KAUTSAR Kota Batam Tahun 2018.

Kata Kunci : kecanduan game , tingkat konsentrasi, siswa

**THE CORRELATION BETWEEN GAME ADDICTION AND CONCENTRATION
LEVEL OF XII GRADE STUDENTS OF AL-KAUTSAR HIGH SCHOOL
BATAM CITY 2018**

Rini Susanti

Medical Faculty of Batam University

ABSTRACT

Technology has produced its most recent development, which is internet. The development of internet keeps increasing rapidly and attracting users from various communities. Wide use of internet produces developments in social media and game which has improved rapidly in almost every part of the community. Based on above phenomenon, the author is interested to conduct a study with a title regarding "The Correlation between Game Addiction and Students' Concentration Level."

This is an analytical study with cross-sectional design where observation or variable measurement was conducted once and in the same time in Al-Kautsar High School, Batam. This study used total sampling method to obtain samples. Samples used in this study were XII grade students of Al-Kautsar High School, Batam which consisted of 35 students chosen according to inclusion and exclusion criteria. Results were analyzed using frequency distribution in cross-tabulation, then were tested with Chi-square.

According to game frequency distribution results, 19 participants (54.3%) out of 35 XII grade students of Al-Kautsar Kabil High School who played online game were addicted and 16 participants (45.7%) were not addicted. According to learning concentration frequency distribution results, 14 participants (40%) out of 35 XII grade students of Al-Kautsar High School had good concentration and 21 participants (60%) out of 35 had poor concentration. Statistical test performed using chi-square test on SPSS ver. 16 showed p value of 0.00 which can conclude that there was a correlation between game addiction and learning concentration.

According to this study, it can be concluded that there was a significant correlation between game addiction and concentration level of XII grade students of Al-Kautsar High School, Batam in 2018.

Key Word : game addiction , concentration level, students

PENDAHULUAN

Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kecenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dihalangi, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat *kompetitif*. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.

SUBJEK DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah analitik dengan rancangan *crossectional* dimana dilakukan observasi atau pengukuran variabel sekali dan sekaligus pada waktu yang sama (Siswanto, dkk, 2013).

Lokasi penelitian ini adalah di Kota Batam, waktu penelitian dilaksanakan pada awal bulan februari 2018.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Al-Kautsar Kota Batam Tahun 2018 yang berjumlah 35 siswa.

Metode pengambilan sampel yang dilakukan adalah cara *total sampling*. Dimana pengambilan

sampel dilakukan secara acak. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Al-Kautsar Batam yang berjumlah 35 orang. Variabel Independen pada penelitian ini adalah kecanduan bermain *game*. dan variabel dependen pada penelitian ini adalah tingkat konsentrasi.

Bermain game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Weinstein, 2010).

Konsentrasi belajar merupakan suatu istilah yang berasal dari dua kata yaitu konsentrasi dan belajar. Konsentrasi dalam bahasa Inggris berasal dari kata *concentrate* yang berarti memusatkan. Menurut Lindarto (2014) Cara pengukuran dengan menggunakan Angket dan instrument konsentrasi dimana Angket dengan kuesioner terdiri dari 2 pilihan jawaban yaitu : Ya dan Tidak. dan instrument konsentrasi tersebut cara mengukur konsentrasi belajar. dimana siswa diminta untuk menghubungkan angka angkasecara berurutan tersusun dari 0-99 baik secara horizzontal maupun vertical dalam waktu satu menit.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat.

HASIL**A. Distribusi Frekuensi Bermain Game**

Tabel 1. Distribusi Frekuensi bermain game

No	Bermain Game	F(n)	Persentase (%)
1	Kecanduan	19	54,3
2	Tidak Kecanduan	16	45,7
Total		35	100

. Berdasarkan Tabel .1 diatas di dapatkan hasil Distribusi Frekuensi bermain game online dari 35 responden Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Al Kautsar Kabil kelas XII yang kecanduan yaitu sebanyak 19 responden (54,3%) dan dari 35 responden yang bermain game online tidak kecanduan yaitu sebanyak 16 responden (45,7%).

B. Distribusi Frekuensi Berdasarkan konsentrasibelajar

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan konsentrasi belajar

No	Konsentrasi Belajar	F (n)	Persentase (%)
1	Baik	14	40
2	Kurang Baik	21	60
Total		35	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dipaparkan bahwa Distribusi Frekuensi konsentrasi belajar di siswa kelas 12 Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Al Kautsar dari 35 responden dengan konsentrasi baik yaitu sebanyak 14 responden (40%) dan dari 35 responden dengan knsentrasi kurang baik yaitu sebanyak 21 responden (60%).

C. Hubungan kecanduan bermain game dengan Konsentrasi Belajar

Tabel 3. Hubungan kecanduan bermain game dengan konsentrasi belajar.

Kon	Game				Tot	p-val	
	K		TK				
	F	%	F	%	F	%	
Baik	6	9.2	0	0	8	60	0.00
K. B	21	60	8	30.8	27	40	
Tot	27	69.2	8	100	35	100	

Ket :

Kon :Konsentrasi

K :Kecanduan

TK : Tidak Kecanduan

Berdasarkan tabel di atas tabel 3 dapat disimpulkan bahwa hubungan kecanduan bermain game terhadap konsentrasi belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Al Kautsar Kabil Nongka Kota Batam tahun 2018 kelas XII dari 35 responden dengan kecanduan game konsentrasi baik berjumlah 6 responden (9.2%) yang memilih tidak kecanduan yaitu 0 responden (0%) dan yang memilih kecanduan game online konsentrasi kurang baik yaitu 21 responden (60%), dari 35 responden dengan konsentrasi kurang baik berjumlah 14 responden (40%) yang memilih konsentrasi baik sebanyak 8 responden (30,8%) dan yang memilih kurang baik sebanyak 27 responden (77,1%). Dari uji statistic yang dilakukan dengan menggunakan uji chi-square pada SPSS versi 16 didapatkan nilai p value sebesar 0,00 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game dengan konsentrasi belajar.

PEMBAHASAN

A. Distribusi Frekuensi Bermain Game

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas (SMS) Swasta Al Kautsar tentang kecanduan bermain online game menunjukkan bahwa, terdapat siswa yang kecanduan bermain game sebanyak 21 orang (60%) dan siswa yang tidak kecanduan bermain game sebanyak 14 orang (40%). Dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa lebih dari setengah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Al-Kautsar kelas XII yang mengalami kecanduan bermain *game* hal ini disebabkan karena kebiasaan pemain bermain *game* secara terus menerus dalam jumlah waktu yang lama sehingga mengakibatkan para pemain menjadi sulit mengurangi waktu untuk bermain *game* itu sendiri dan dapat menyebabkan pemain menjadi kecanduan bermain *game* tersebut.

B. Distribusi Frekuensi Konsentrasi Belajar

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat dari tabel.2 dari 35 responden dimana distribusi frekuensi responden yang konsentrasi belajarnya kurang sebanyak 60%, untuk pesponden yang konsentrasi belajarnya baik sebanyak 9.2% responden

Dari hasil tersebut didapatkan responden yang memiliki konsentrasi belajar kurang lebih banyak dibandingkan tingkat konsentrasi belajar baik. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa kondisi. Secara keseluruhan responden yang

memiliki konsentrasi belajar kurang, kemungkinan memiliki jam tidur dan istirahat yang kurang efektif.

Tidur yang cukup dan istirahat, bisa mengurangi kebiasaan tertidur di kelas atau saat pelajaran berlangsung yang menyebabkan konsentrasi belajar berkurang. Kurangnya jumlah belajar jam tidur mempengaruhi kondisi neurologis yang berhubungan dengan terjadinya tingkat stress dan mempengaruhi tingkat konsentrasi, begitu pula halnya dengan kurangnya istirahat dapat mengakibatkan hal tersebut.

C. Hubungan Kecanduan Bermain Game dengan konsentrasi belajar

Berdasarkan hasil tabel 3 Hasil uji statistik menunjukkan ada hubungan antara variabel bermain *game* dengan variabel konsentrasi belajar ($p=0,00$). Dimana jika siswa kelas XII yang tidak kecanduan bermain *game* maka tidak mempengaruhi konsentarasinya belajarnya sedangkan jika kecanduan bermain *game* maka dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

KETERBATASAN PENELITIAN

Adapun keterbatasan pada penelitian ini, Penelitian ini dilakukan pada saat siswa sedang belajar, sehingga menyebabkan penelitian ini tidak berjalan dengan kondusif.

Kecanduan bermain *game* tidak hanya satu-satunya yang menyebabkan terganggunya konsentrasi dalam belajar, tetapi

banayak faktor lain yang dapat mengganggu konsentrasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Hubungan Kecanduan Bermain Game dengan Tingkat Konsentrasi Siswa Kelas XII SMA AL-KAUTSAR Kota Batam Tahun 2018 didapatkan Lebih dari setengah responden (54.3%) mengalami kecanduan bermain game. Lebih dari setengah responden (60%) yang mengalami konsentrasi kurang baik dalam belajar. Uji statistik pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara kecanduan bermain game dengan konsentrasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka Insan Madani
- Freeman, C. B. 2008. *Internet Gaming Addictions*. Jurnal for Nurse Practitioner, Vol. 4
- Iyannehemiah. (2013). Dampak Game Online Bagi Pelajar. Diakses dari <https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampakgame-online-bagi-pelajar/>. Pada 10 November 2017 pukul 8.00 WIB.
- .Imanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan Tidak Kecanduan Game Online* (Skripsi). Depok: Fakultas Psikologi
- Jannah, Nurul dkk. 2015. *Journal Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling* (Diakses 10 November 2017)
- Kozier, B., Berman, A., & Snyder, S. 2010. *Buku Ajar Fundanmental Keperawatan Konsep, Proses & Praktik*. Jakarta: EGC.
- Lee, Eun Jin. 2011. *Acase Study of Internet Game Addictions*. Jurnal of Addictions Nursing, 22
- Linisari, Rifninda Nur. 2015. *Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim di SD Negeri Sidomulyo Sleman Tahun Ajaran 2014/2015*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maryama, Siti. 2011. *Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Keluhan Kelelahan Mata*

SARAN

Disarankan bagi siswa agar jangan terlalu larut dalam bermain game sebab bisa mengakibatkan kecanduan bermain game. bagi peneliti lain disarankan agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut namun dengan metode yang berbeda dan jumlah sampel yang lebih besar agar dapat mewakili seluruh populasi siswa. dan bagi institusi pendidikan penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan referensi bagi siswa dan mahasiswa yang membacanya.

- pada pengguna Komputer di Bagian Outbound Call Gedung Graha Telkom BSD (Bumi Serpong Damai) Tangerang* [tesis]. Program Studi Kesehatan Masyarakat: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nursalam. 2011. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)*. Universitas Sebelas Maret
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Bandung: Rineka Cipta
- Riyanto, A. 2011. *Pengolahan dan Analisis Data Kesehatan*. Nuha Medika: Yogyakarta
- Siswanto, dkk. 2013. *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Kedokteran*. Bursa Ilmu: Yogyakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang* mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tenzaratwi. (2013). *Pengaruh Game Online Di Kalangan Pelajar*. Diakses dari <https://tenzaratwi.wordpress.com/2013/05/03/pengaruh-game-online-dikalangan-pelajar/>. Pada, 19 November 2017 pukul 16:57 WIB.
- Wahyu Taufik.(2014). *Jenis-jenis Game*. Diakses dari <http://muhammadwahyutaufik.blogspot.com/2014/03/jenis-jenis-game.html>. Pada, 19 November 2017 pukul 8.45 WIB.
- Young, K.S., & Abreu, C.N.D. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: JohnWiley & Sons,Inc