

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA  
2023

Amaranggana Nur Ani'mah<sup>1</sup>, Gatot Suparmanto<sup>2</sup>, S. Dwi Sulisetyawati<sup>3</sup>

Email : [amarangga03@gmail.com](mailto:amarangga03@gmail.com)

**Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Konsentrasi Belajar Siswa/Siswi SMA Negeri Jumapolo**

Abstrak

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak yang negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosila dan keuangan. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar siswa SMA N Jumapolo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode total sampling dengan jumlah 72 responden menggunakan alat ukur kuisioner dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *spearman rank*.

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji *spearman rank* didapatkan hasil bahwa hasil  $p\text{-value } 0.000 (p\text{-value}) < 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar. Dan diperoleh hasil korelasi  $(r) = -0.434$  maka dapat dikatakan jika semakin tinggi kecanduan bermain *game online* maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar.

**Kata kunci :** *Kecanduan, Bermain Game Online, Konsentrasi Belajar*

**Daftar Pustaka :** 45 (2014-2020)

UNDERGRADUATE DEGREE IN NURSING STUDY PROGRAM  
FACULTY OF HEALTH SCIENCES  
KUSUMA HUSADA UNIVERSITY OF SURAKARTA  
2023

Amaranggana Nur Ani'mah<sup>1</sup>, Gatot Suparmanto<sup>2</sup>, S. Dwi Sulisetyawati<sup>3</sup>

Email : [amarangga03@gmail.com](mailto:amarangga03@gmail.com)

***The Relationship Between Addiction to Playing Online Games and Studying Concentration of Students at Public Senior High School of Jumapolo***

*Abstract*

*Adolescents who become addicted to online gaming may suffer negative or harmful effects. Health, psychological, academic, social, and financial aspects result from an addiction to online gaming. Addiction to online gaming can affect the academic achievement of students. Free time that should be spent learning lessons at school is instead spent completing tasks in online games. The concentration power of adolescents is usually disturbed, so their ability to absorb lessons delivered by the teacher is not optimal. The objective of this research was to determine the connection between addiction to playing online games and studying concentration of students at Public Senior High School (SMA N) of Jumapolo.*

*This type of study is quantitative research with a cross-sectional approach. The total sampling technique was used to select 72 respondents using a questionnaire and an observation measuring instrument. The spearman rank test was used in the data analysis method.*

*According to the findings of statistical tests using the spearman rank test,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted because the  $p$ -value was  $0.000$  ( $p$ -value)  $< 0.05$ , indicating that there is a significant relationship between addiction to playing online games and studying concentration. Based on the correlation finding ( $r = -0.434$ ), studying concentration decreases as online gaming addiction increases.*

***Keywords :*** *Addiction, Online Game Playing, Studying Concentration*

***Reference :*** *45 (2014-2020)*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat pada zaman sekarang serentak membawa perubahan dalam segala hal. Salah satu hasil dari perkembangan yang sangat menonjol di era sekarang yaitu dengan adanya internet. Internet telah menjadi salah satu sarana utama dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Salah satu manfaat internet yang cukup besar berhubungan dengan hiburan. Hal ini dialami oleh semua kalangan istimewa anak-anak dan remaja. Hiburan internet yang cukup banyak dinikmati adalah *game online* (Desriyanti, 2018). *Game online* merupakan situs permainan dunia maya yang terhubung melalui jaringan internet. Industri *game online* yang semakin berkembang menjadikan fitur dan teknologinya semakin *portable* atau mudah sehingga *game online* dapat diakses dimana dan kapan saja (Nurdilla, 2018).

Di Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game online* yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain *game online* 2-10 jam per minggu (Gurusinga, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan yee, ditemukan bahwa pada usia 12-22 tahun sebanyak 64,5% remaja laki-laki dan 47,5% remaja putri yang bermain *game online*, menyatakan bahwa mereka kecanduan *game online* (Khasanah, 2020).

Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya

akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Nurdilla, 2018). *World Health Organization* (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam 11<sup>th</sup> *Revision Of The International Classification Of Disease* (ICD-11). Penyakit kecanduan *game online* ini memiliki beberapa karakteristik antara lain pola perilaku bermain secara terus menerus yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*, sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan hidup lainnya (WHO, 2018).

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak yang negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosila dan keuangan (King & Delfabbro, 2018 : Sandy & Hidayat, 2019). Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal (Sandy & Hidayat, 2019).

Konsentrasi belajar adalah salah satu aspek psikologis yang tidak begitu mudah diketahui oleh orang lain selain dari individu yang sedang

belajar. Secara teoritis, jika konsentrasi siswa rendah, maka akan menimbulkan aktivitas yang rendah pula serta dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar. Siswa yang memiliki dunia sendiri akan lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya atau siswa tersebut akan melakukan hal-hal yang sangat mengganggu belajar (Juita, 2020).

Di 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 dibanding belajar, seperti bermain ponsel, game online, atau kegiatan yang lain baik positif maupun negatif yang berasal dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi wawancara yang sudah dilakukan peneliti di SMA Negeri Jumapolo didapatkan hasil yaitu dengan melakukan wawancara terhadap 10 siswa, yang dilakukan pada tanggal 30 Maret 2022. Fenomena yang terjadi di SMA Negeri Jumapolo yaitu masih banyak siswa yang bermain game online. Tidak sedikit dari mereka yang bermain lebih dari 2 jam dalam sehari, mereka juga sering bermain game online ketika ada jam kosong. Dari observasi yang dilakukan juga didapatkan informasi yaitu ketika waktu jam pelajaran mereka sulit berkonsentrasi karena belum menyelesaikan game yang mereka mainkan, maka dari itu game online tersebut dapat mengganggu

konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar siswa/siswi SMA Negeri Jumapolo”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *cross sectional study*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Jumapolo dan dilakukan pada tanggal 24 November 2022. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Negeri Jumapolo yang berjumlah 72 siswa dengan menggunakan teknik total *sampling*. Alat penelitian yang digunakan yaitu 2 kuisioner dengan teknik analisis data menggunakan uji *spearman rank*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisa Univariat

1. Karakteristik Responden
  - a. Usia

**Tabel 1**  
**Karakteristik responden**  
**berdasarkan usia, November**  
**2022 (n=72)**

Karakteristik	Mean	Standard Deviasi	Min	Maksimum
Usia	16.03	0.443	15	17

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa hasil rata-rata 16.03 tahun dengan usia tertua yaitu 17 tahun dan usia termuda yaitu 15

tahun. Usia tersebut merupakan usia remaja pertengahan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alem, 2020) tentang “Hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan kualitas tidur siswa kelas XI SMK N 1 Seruyan Tengah” dan didapatkan hasil rata-rata responden usia remaja pertengahan.

Remaja pertengahan ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru, sehingga fenomena minat dan peran masyarakat untuk menjadi dewasa yang mandiri mulai terlihat (Astuti, 2018). Dibandingkan dengan orang dewasa, remaja dianggap lebih umum dan lebih cenderung menjadi kecanduan game online. Masa remaja berada dalam keadaan tidak stabil yang mengarah pada kecenderungan untuk bereksperimen dan menjadi penasaran dengan hal-hal baru (Jordan dan Andersen, 2016).

Remaja biasanya lebih tertarik untuk bermain game online dan dengan berkembangnya minat tersebut, anak muda akan semakin banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game, yang mana dapat menyebabkan anak muda ketagihan bermain game online (Kuss dan Griffiths, 2012).

Menurut opini peneliti rata-rata usia responden termasuk dalam kategori remaja pertengahan, dimana seorang siswa masih mencari kesenangan tersendiri dan masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya sebagai siswa dalam pembelajaran disekolah dan mencapai hasil yang diinginkan. Di era sekarang ini banyak remaja yang menggunakan fungsi smartphone

untuk bermain game online yang membuat mereka ketagihan dan mengakibatkan proses pembelajaran terganggu. Pada dasarnya kegiatan siswa dirumah juga membantu pekerjaan orang tuanya, tetapi ketika sudah memegang smartphone maka akan teralihkan oleh game tersebut.

b. Jenis kelamin

**Tabel 2**  
**Karakteristik responden**  
**berdasarkan jenis kelamin,**  
**November 2022 (n=72)**

	Jenis Kelamin	
	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	45	62.5
Perempuan	27	37.5
Total	72	100.0

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa mayoritas responden yaitu berjenis kelamin laki-laki sebanyak 45 responden (62.5%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dona F, fathra & siti (2018), didapatkan hasil mayoritas yang bermain game online yaitu laki-laki. Dimana laki-laki memilih game online karena memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan dalam permainan dan dapat dimainkan bersama temannya yang berbeda, sedangkan perempuan dengan karakteristik yang mudah dimainkan.

Menurut Vollmer, Randler, Horzum dan Ayas (2014), jenis kelamin merupakan faktor penting dalam penggunaan komputer dan video game dimana laki-laki rentan

kecanduan dibandingkan dengan perempuan.

Menurut opini peneliti berpendapat bahwa remaja terutama laki-laki banyak yang sulit berkonsentrasi pada saat pembelajaran. Karena kecanduan game online. Karena jika sudah bermain game online biasanya seseorang tersebut lupa akan hal-hal yang lain atau aktivitas yang lain dan akan berfokus bermain sampai game tersebut selesai. Hal tersebut bisa terjadi secara terus menerus karena didalam game tersebut tersedia layanan chat, bahkan bisa berkomunikasi langsung dengan tim melalui voice note.

c. Informasi

**Tabel 3**

**Karakteristik responden berdasarkan informasi, November 2022 (n=72)**

	Informasi	
	Frekuensi	Presentase (%)
Pernah	67	93.1
Tidak pernah	5	6.9
Total	72	100.0

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mendapatkan informasi yaitu sebanyak 67 responden (93.1%) dan sebagian kecil yang tidak mendapatkan informasi yaitu 5 responden (6.9%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alem (2020), dimana

hasil yang didapatkan yaitu sebagian besar responden mendapatkan informasi sebanyak 50 responden (90.9%).

Remaja yang pernah mendapatkan informasi mengenai game online akan membuat remaja tersebut semakin penasaran dan pada akhirnya tertarik untuk mencoba game online tersebut (Azizah, 2018). Sumber informasi menjadikan remaja semakin penasaran terhadap game online. Game online adalah aktivitas yang menghabiskan waktu dan emosional yang dapat membuat remaja kecanduan game online. Remaja yang menjadi tanggungan akan menolak untuk tidur, belajar, berolahraga, bersosialisasi dengan orang lain dan melakukan aktivitas yang lain, yang mana akan membuat konsentrasi seseorang juga terganggu (Young dalam Syahrani, 2015).

Menurut opini peneliti berpendapat bahwa remaja yang pernah mendapatkan informasi mengenai game online mereka akan tertarik dan akan mencoba sehingga menyebabkan remaja tersebut cenderung asyik untuk terus bermain game online. Remaja juga tidak menghiraukan akan dampak yang ditimbulkan jika terus menerus bermain game online yang mana akan mengganggu aktivitas yang lain salah satunya yaitu tingkat konsentrasi belajar pada saat di sekolah.

d. Sumber informasi

**Tabel 4**

**Karakteristik responden berdasarkan sumber**

**informasi, November 2022  
(n=72)**

	Sumber Informasi	
	Frekuensi	Presentase (%)
Teman	13	18.1
Radio/Tv	3	4.2
Internet	56	77.8
Total	72	100.0

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mendapatkan sumber informasi dari internet yaitu sebanyak 56 reponden (77.8%).

Di era globalisasi ini, jutaan game telah dibuat dengan teknologi yang semakin maju. Setiap orang dapat mengakses berbagai permainan menarik melalui jaringan internet yang biasa disebut dengan permainan online. Karena bermain game untuk hiburan, itu bisa menjadi kebiasaan. Artinya, kebiasaan bermain game online mengharuskan remaja untuk melakukan kontak mata dalam waktu yang lama didepan layar smartphone, yang tentunya akan berdampak pada kesehatan mata (Dewi dalam Fithriyana, 2019).

Sumber informasi akan mempengaruhi pemahaman seseorang terhadap hal-hal tertentu, sehingga informasi yang diperoleh dapat terkumpul secara utuh. Dalam hal ini dapat menggunakan pengalaman pribadi untuk mendapatkan pengetahuan (Notoatmojo, 2014).

Menurut opini peneliti di era yang sekarang ini remaja

mendapatkan sumber informasi tentang game online sangatlah mudah seperti melalui internet. Remaja yang semakin penasaran terhadap game online akan terus mencari dan menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game online. Di era sekarang remaja lebih mudah mendapatkan akses internet dengan kuota yang mudah didapat dan harga smartphone yang masih terjangkau.

2. Tingkat Kecanduan Game Online

**Tabel 5**

**Kuisisioner kecanduan bermain game online , November 2022  
(n=72)**

	Kecanduan game online	
	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	30	41.7
Sedang	28	38.9
Rendah	14	19.4
Total	72	100.0

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa responden dengan kecanduan bermain game online dengan kriteria tinggi sebanyak 30 reponden (41.7%), dengan kriteria sedang sebanyak 28 responden (38.9%) dan dengan kriteria rendah sebanyak 14 responden (19.4).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Latifatul, 2018) yang berjudul hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan kualitas tidur, dimana hasil dari penelitian tersebut didapatkan bahwa hampir seluruh responden dengan kebiasaan bermain game online dengan kriteria selalu

sebanyak 70 responden (76.1%). Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ni Putu, 2015) yang berjudul hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa, dimana penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa responden dengan kecanduan bermain game online dengan kriteria tinggi sebanyak 17 responden (30.9%).

Intensitas atau lamanya waktu bermain game online dapat mempengaruhi kecerdasan emosi remaja tersebut, factor yang menyebabkan naiknya tingkatan bermain game online akan membuat remaja merasa penasaran untuk terus bermain di tingkat yang lebih sulit dengan tantangan yang baru (Kholidiyah dan Yuwono, 2013). Dibandingkan dengan orang dewasa, remaja lebih sering dan lebih mudah menggunakan game online. Jika terlalu banyak bermain game online dapat berdampak negative bagi remaja (Kusumadewi dalam Saputra, 2017).

Menurut opini peneliti remaja yang bermain game online terlalu sering akan membuat mereka penasaran dan akan terus bermain untuk mendapatkan tantangan yang baru dalam game tersebut. Sehingga akan membuat remaja tersebut semakin asyik dan akan terus menerus bermain game online tanpa menghiraukan aktivitas yang lain. Sejalan dengan observasi yang dilakukan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online mempunyai ciri antara lain remaja yang bermain game lebih dari 3 jam dalam sehari dan dilakukan setiap

hari, emosional yang mulai tidak terkontrol yang membuat mereka mudah berbicara kasar dan mudah marah, merasa gelisah ketika dalam sehari belum bermain game.

### 3. Tingkat Konsentrasi Belajar

**Tabel 6**  
**Kuisisioner konsentrasi belajar,**  
**November 2022 (n=72)**

	Konsentrasi Belajar	
	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	10	13.9
Sedang	29	40.3
Buruk	33	45.8
Total	72	100.0

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa responden dengan konsentrasi belajar dengan kriteria buruk sebanyak 33 responden (45.8%), kemudian dengan kriteria sedang sebanyak 29 responden (40.3%) dan dengan kriteria baik sebanyak 10 responden (13.9%).

Berdasarkan definisi dari (Liang Gie dalam Hartanto, 2015) tentang konsentrasi belajar merupakan kegiatan memusatkan perhatian atau pikiran dengan mengesampingkan hal-hal lain selain yang sedang dipelajari. Sedangkan saat seseorang sedang bermain game online mereka akan focus atau memusatkan perhatiannya hanya pada game tersebut yang pada dasarnya bermain game online merupakan bukan bagian dari pelajaran (Neil dalam Winkel 2014).



Salah satu aspek konsentrasi belajar ialah adanya konsentrasi perhatian dimana seseorang dapat memusatkan perhatian pada suatu objek dengan focus dan seksama, yang dimana hal ini juga berbanding terbalik pada seseorang yang sedang bermain game online, dimana seseorang membutuhkan pusat perhatian yang penuh juga ketika melakukannya (Chaplin dalam Putik, 2014).

Menurut opini peneliti siswa yang kecanduan bermain game online maka konsentrasinya juga akan terganggu karena mereka hanya memikirkan game yang mereka mainkan dan akan hilang konsentrasi ketika pembelajaran di kelas. Siswa merasa tidak bisa memusatkan perhatiannya pada pembelajaran karena game yang belum terselesaikan. Siswa juga sulit untuk menjelaskan kembali materi yang diberikan gurunya, siswa akan merasa gelisah ketika pembelajaran berlangsung dan belum menyelesaikan permainannya. Siswa juga mudah merasa bosan ketika guru terlalu lama menjelaskan materi pada saat didalam kelas.

## B. Analisa Bivariat

**Tabel 7**

**Hasil Uji Bivariat mengenai Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Konsentrasi Belajar, November 2022 (n=72)**

	<b>p-value</b>	<b>r</b>
Spearman Rank	0.000	-0.434

**Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan**

## **Konsentrasi Belajar Pada Siswa/siswi SMA Negeri Jumapolo**

Hasil uji statistik dengan uji *spearman rank* hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar didapatkan hasil p-value 0.000 (*p-value*) < 0.05 sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2013) yang mengatakan bahwa terdapat siswa smp kelas vii SMPN 1 Samboja, terdapat 10.2% anak remaja merasakan dampak negative dari seringnya bermain game online, yaitu menjadi seseorang yang malas belajar dan sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini juga didukung oleh survei yang dilakukan oleh (Juniarto, 2021) melalui poling dari media social Instagram, menunjukkan hasil sebanyak 34 orang dari total 57 orang yang mengikuti poling memilih bahwa game online dapat menurunkan konsentrasi belajar.

Hal ini sejalan juga dengan Praktisi Psikologi (Greenfield dalam Ridwan, 2015) yang mengatakan bahwa sekitar 6% dari seluruh pengguna jaringan internet bahwa mereka memiliki kecanduan akan bermain game online. Seseorang yang memiliki kecanduan game online memiliki gejala yakni, lupa akan waktu, ketika seorang pemain game online lupa akan waktunya maka orang tersebut sulit untuk membagi focus perhatiannya dari permainan yang sedang dimainkan dengan kegiatan lainnya. Hal tersebut juga

didukung dari hasil kuisioner yang dibagikan oleh peneliti bahwa beberapa siswa yang bermain game online ketika pelajaran berlangsung, subjek mengalami kesulitan untuk focus memperhatikan guru ketika materi sedang berlangsung.

Menurut opini peneliti dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kecanduan bermain game online maka semakin rendah konsentrasi belajar siswa tersebut. Siswa yang mempunyai kebiasaan bermain game online maka akan berpengaruh pada aktivitas yang lainnya, mereka akan menghiraukan aktivitas yang lainnya salah satunya yaitu sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini juga akan berdampak pada kesehatan mental, menurunnya daya tahan tubuh, menurunkan prestasi belajar, mudah tersinggung, depresi, kurang tidur dan kelelahan.

Remaja yang bermain game online berawal hanya untuk iseng dan menghilangkan rasa bosan dengan aktivitas yang dilakukan sebelumnya yang mana bisa menimbulkan kecanduan setelah dilakukan berulang kali atau terus menerus. Siswa tersebut akan mudah teralihakan fokusnya ketika pembelajaran berlangsung namun ada satu game yang belum mereka selesaikan yang akhirnya membuat mereka hilang konsentrasi pada saat pembelajaran. Sebagian dari mereka juga kurang berkonsentrasi ketika mempunyai banyak masalah. Ketika mulai merasa bosan pada pembelajaran mereka akan mengalihkan ke hal-hal menarik contohnya bermain game. Di era sekarang yang semua akses mudah

diperoleh membuat siswa semakin lebih mudah mengakses permainan game online terlebih sekarang ini smartphone bisa didapatkan dengan harga yang masih terjangkau.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diperoleh pada penelitian ini yaitu semakin tinggi kecanduan bermain game online maka akan semakin buruk konsentrasi belajar siswa. Dapat dikatakan kecanduan game online yaitu diantaranya ketika siswa bermain game online lebih dari 3 jam dalam sehari dan dilakukan setiap hari, kemudian juga akan berpengaruh pada emosional siswa tersebut yang rentan berbicara kasar dan marah. Mudanya akses internet di era sekarang dan harga smartphone yang terjangkau juga menjadi salah satu faktor dari hal tersebut. Konsentrasi yang buruk dapat mengakibatkan pembelajaran yang terganggu dan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Hubungan antara kecanduan bermain game online dengan konsentrasi belajar dapat dilihat ketika siswa melakukan pembelajaran di sekolah focus mereka akan terganggu ketika ada game yang mereka mainkan belum terselesaikan yang membuat konsentrasi mereka akan terganggu.

## **SARAN**

### **1. Bagi Tempat Penelitian**

Dari hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau materi pembinaan kepada siswa tentang kebiasaan bermain *game online* dan pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa.

### **2. Bagi Responden**

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mengontrol bermain *game online* agar dapat berkonsentrasi dalam belajar. Dan disarankan agar siswa mengikuti kegiatan-kegiatan diluar sekolah seperti ekstrakurikuler atau kegiatan dimasyarakat untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online*.

### 3. Bagi Institusi Pendidikan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan menjadi bahan perbandingan yang akan mengkaji hal-hal yang serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alem, Habibi. (2020). "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas XI Di SMKN 1 Seruyan Tengah". Skripsi Sarjana Keperawatan. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
- Astuti, Sri. (2018). "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa/Siswi Di SMP Negeri 24 Samarinda". Skripsi : Fakultas Ilmu Kesehatan dan Farmasi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Azizah. L. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja di SMK Dwija Bhakti 2 Jombang. Skripsi.
- Desiriyanti Lisa. (2018). "Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Di Lingkungan Universitas Sumatera Utara". Skripsi Sarjana. Universitas Sumatera Utara (USU).
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 - 16.
- Gurusinga Fitri Mona. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Penelitian Keperawatan Medik*. Vol 2 (2), 1-8.
- Juita. (2020). Identifikasi Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Journal Educationhygis Education*. Vol 1 (1), 24-29.
- Khasanah Nur Nopi. (2020). Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja : Sebuah Studi Di Game Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan*. Vol 14 (1), 1-6.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder : Theory, Assessment, Treatment And Prevention*. New York : Academi Press.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Internet gaming addiction : A*

- systematic review of empirical research. International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. Diakses tanggal 08 Desember 2020 dari <http://link.springer.com>.
- Mutia Rahma. (2018). "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar". Skripsi Sarjana. Universitas Muhamadiyah Jakarta.
- Notoatmodjo. (2017). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : Renika Cipta.
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. Vol 5 (2), 120-126.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang : Multimedia Edukasi.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). *Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality*. Diakses tanggal 08 Desember 2020.
- World Health Organization (WHO). (2018). *International Classification Of Diseases 11<sup>th</sup> Revision (ICD-11)*. World Health Organization (WHO).