

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI  
BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 5 MAKASSAR**

*Skripsi ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)*



**OLEH:**

**IKA MERDEKAWATI**

**C121 16 011**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2019**



Halaman Persetujuan Skripsi

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI  
BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 5 MAKASSAR**

oleh :

**IKA MERDEKAWATI**


**C12116011**


Disetujui untuk diseminarkan

Dosen Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Elly L. Sjattar, S.Kp., M.Kes  
NIP. 19740422 199903 2 002

  
Moh. Svafar Sangkala, S.Kep., Ns., MANP  
NIP. 19801215 201404 1 001

Diketahui,

Dekan Fakultas Keperawatan  
Universitas Hasanuddin

  
Dr. Arryanti Saleh, S.Kp., M.Si  
NIP. 19680421 200112 2 002



Halaman Pengesahan

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI  
BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 5 MAKASSAR**

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Tim Penguji Akhir

Pada

Hari/Tanggal : Jumat/03 Januari 2020

Pukul : 10.00-12.00 WITA

Tempat : Ruang Ujian 2

Oleh

**IKA MERDEKAWATI**  
C121 16 011

Dan yang bersangkutan dinyatakan

**LULUS**

Tim Penguji Akhir :

Pembimbing I : Dr. Elly L. Sjattar, S.Kp., M.Kes

Pembimbing II: Moh. Syafar Sangkala, S.Kep., Ns., MANP

Penguji I : Dr. Kadek Ayu Erika, S.Kep., Ns., M.Kes

Penguji II : Titi Iswanti Afelya, M.Kep., Ns., Sp. Kep.MB

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Mengetahui,



Dr. Ariyanti Saleh, S.Kp., M.Si  
NIP. 19680421 200112 2002



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Merdekawati

NIM : C12116011

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini dengan judul “HUBUNGAN PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 5 MAKASSAR” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pemikiran orang lain kecuali yang tertulis dalam naskah dan terlampir dalam pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian besar atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi yang seberat-beratnya atas pembuatan tidak terpuji tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan sama sekali

Makassar, 7 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

  
METERAI  
TEMPEL  
F5D4CAHF117463846  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
(Ika Merdekawati)



## ABSTRAK

Ika Merdekawati. C12116011. **HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 5 MAKASSAR.** Dibimbing oleh Elly L. Sjattar dan Moh. Syafar Sangkala

**Latar belakang:** *Game online* merupakan salah satu media hiburan yang sangat diminati remaja saat ini. Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan terhadap *game online* sehingga menimbulkan berbagai dampak negatif seperti sulit berkonsentrasi dalam belajar serta menurunkan motivasi remaja untuk belajar.

**Tujuan:** Untuk mengetahui hubungan penggunaan *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar

**Metode penelitian:** Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian secara observasional. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 5 Makassar. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *stratified random sampling* dengan besar sampel yakni 286 orang.

**Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan konsentrasi belajar ( $p = 0.0001$ ) pada siswa SMA Negeri 5 Makassar dengan tingkat kemaknaan  $\alpha < 0.05$ . Mayoritas siswa SMA Negeri 5 Makassar berada pada kategori adiksi rendah dan sebagian siswa SMA Negeri 5 Makassar mempunyai konsentrasi yang baik.

**Kesimpulan:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMA Negeri 5 Makassar memiliki tingkat adiksi *game online* yang rendah dan sebagian memiliki konsentrasi belajar yang baik. Selain itu terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel.

**Kata kunci:** *Game online*, konsentrasi belajar, remaja

**Sumber literature:** 70 kepustakaan (2009-2019)



## ABSTRACT

Ika Merdekawati. C12116011. **THE CORRELATION BETWEEN USAGE OF ONLINE GAMES AND CONCENTRATION OF LEARNING IN STUDENTS OF HIGH SCHOOL 5 MAKASSAR.** Guided by Elly L. Sjattar and Moh. Syafar Sangkala

**Background:** Online games are one of the entertainment media that are in great demand by teenagers today. Excessive use of online games can result in adolescents experiencing addictions to online games, resulting in various negative impacts such as difficulty concentrating in learning and reducing the motivation of adolescents to learn.

**Objective:** To find out the relationship between the use of online games and the concentration of learning of students in high school 5 Makassar

**Method:** This research uses quantitative research design with observational type of research. This study uses a cross sectional study design. The sample in this study were high school 5 Makassar students. The sampling technique in this study used stratified random sampling with a sample size of 286 people.

**Results:** The results of this study indicate that there is a significant relationship between the use of online games and the concentration of learning ( $p = 0.0001$ ) in high school 5 Makassar students with significance level  $\alpha < 0.05$ . The majority of students in Makassar 5 Public High Schools are in the low addiction category of game online and some students have good concentration.

**Conclusion:** The results of this study indicate that the majority of students of high school 5 Makassar have low levels of online game addiction and good concentration of learning. In addition there is a significant relationship between the two variables. Future researchers are expected to examine more closely the other factors that influence the concentration of learning in adolescents.

**Keywords:** Online game, learning concentration, adolescent

**Literature:** 70 literature (2009-2019)



## KATA PENGANTAR

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur atas segala nikmat yang Allah SWT karena atas limpahan rahmat kesehatan yang diberikan kepada kita terutama kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Penggunaan *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 5 Makassar”**. Kemudian, tidak pula kita hanturkan salam dan shalawat kepada junjungan Nabi kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pedoman atau petunjuk hidup yaitu Al-Qur’an dan As-Sunnah untuk keselamatan dunia dan akhirat.

Penulis juga ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang membantu proses penyusunan skripsi ini. Pun dalam menyusun skripsi ini banyak mengalami kendala dan kesulitan yang penulis alami. Namun berkat semangat, dorongan, dan dukungan dari teman-teman terdekat dan bantuan dari para Dosen/Ners maupun pengarang sumber dan referensi yang tersedia. Pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terima kasih yang sedalam-sedalamnya kepada:

1. Dr. Ariyanti Saleh, S.Kp., M.Kes selaku Dekan Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin dan Selaku Pembimbing Akademik.
2. Dr. Yuliana Syam, S.Kep., Ns., M.Kes selaku ketua program studi ilmu keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin



Elly L. Sjattar, S.Kp., M.Kes selaku pembimbing pertama dan Moh.  
r Sangkala, S.Kep., Ns., MANP selaku pembimbing kedua yang selalu

sabar dan memberikan arahan serta masukan dalam penyempurnaan penyusunan skripsi ini.

4. Dr. Kadek Ayu Erika, S.Kep., Ns., M.Kes selaku penguji pertama dan Titi Iswanti Afelya, M.Kep., Ns., Sp. Kep.MB selaku penguji kedua yang senantiasa telah memberikan masukan-masukan demi menyempurnakan penulisan skripsi ini.
5. Kepala sekolah, guru serta staf SMA Negeri 5 Makassar yang membantu dalam terlaksananya penyusunan skripsi ini.
6. Ayahanda saya Drs. H. Abdul Asis dan Ibunda saya Hj. St. Hasnah B.Sc yang selalu memberikan dukungan moral maupun moril dan dorongan kepada penulis.
7. Seluruh Dosen di PSIK FK UH yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis dan teman-teman TR16EMINUS.
8. Sahabat (.) Bila, Isma, Medly, Nunu, Tika yang tiada henti-hentinya memberikan batuan, dorongan dan motivasi untuk secepatnya menyelesaikan proposal penelitian ini.
9. Terima kasih kepada Nurul Azizah Achmad dan Mudju Silvara Rifu Rinamu yang senantia memberi semangat dari jauh dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Teman-teman KKN Desa Rompegading Kab. Soppeng yaitu Farid, kak Dalman, Ainun, Nisa, Mirah, Rizhnu, kak Tasha, Fitri, Astri serta Eca yang telah membantu dengan doa.





Dari semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, peneliti tentunya tidak dapat memberikan balasan yang setimpal kecuali berdoa semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada Hamba-Nya yang senantiasa membantu sesamanya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari bahwa peneliti hanyalah manusia biasa yang tidak luput dari salah dan khilaf dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, karena sesungguhnya kebenaran sempurna hanya milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, peneliti senantiasa mengharapkan masukan yang konstruktif sehingga peneliti dapat berkarya lebih baik lagi di masa yang akan datang. Akhir kata mohon maaf atas segala salah dan khilaf.

Makassar, 7 Desember 2019

Ika Merdekawati



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II</b> .....	<b>9</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Game Online Pada Remaja .....	9
1. Definisi Game Online.....	9
2. Durasi Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja.....	10
3. Dampak Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja.....	13
4. <i>Game Online</i> dan Perilaku Belajar Remaja .....	15
B. Konsentrasi Belajar pada Remaja .....	17
1. Definisi Belajar dan Konsentrasi Belajar .....	17
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	18
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar .....	21
Pengukuran Konsentrasi Belajar.....	22
.....	24
<b>GKA KONSEP DAN HIPOTESIS</b> .....	<b>24</b>



A. Kerangka Konsep .....	24
B. Hipotesis.....	24
<b>BAB IV .....</b>	<b>25</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Rancangan Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
C. Populasi dan Sampel .....	25
D. Alur Penelitian .....	30
E. Variabel Penelitian .....	31
F. Instrumen Penelitian .....	33
G. Pengolahan dan Analisis Data .....	35
H. Etika Penelitian.....	37
<b>BAB V.....</b>	<b>40</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan .....	45
C. Keterbatasan Penelitian .....	54
<b>BAB VI.....</b>	<b>55</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Table 4.1</b> Perhitungan besar sampel kelas X di SMAN 5 Makassar .....	25
<b>Table 4.2</b> Perhitungan besar sampel kelas XI di SMAN 5 Makassar .....	26
<b>Tabel 4.3</b> Perhitungan besar sampel kelas XII di SMAN 5 Makassar .....	26
<b>Tabel 5.1</b> Distribusi responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin, kelas dan jenis game online .....	38
<b>Tabel 5.2</b> Distribusi responden berdasarkan karakteristik usia, lama bermain <i>game online</i> , durasi bermain <i>game online</i> .....	39
<b>Tabel 5.3</b> Distribusi responden berdasarkan skala adiksi <i>game online</i> dan konsentrasi belajar siswa SMAN 5 Makassar .....	40
<b>Tabel 5.4</b> Distribusi responden berdasarkan skala adiksi <i>game online</i> pada siswa SMAN 5 Makassar .....	41



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 3.1</b> Kerangka konsep .....	22
<b>Bagan 4.1</b> Alur penelitian .....	28



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan untuk Responden .....	59
Lampiran 2. Lembar Persetujuan menjadi Responden ( <i>Informed Consent</i> ).....	60
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian.....	61
Lampiran 4. Surat-Surat .....	66
Lampiran 5. Lembar Master Tabel Penelitian .....	70
Lampiran 6. Lembar Hasil Uji Statistik dengan Program Komputer .....	91



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat disertai perkembangan jaringan internet yang hampir terhubung ke seluruh pelosok Indonesia. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, mencari hiburan dan lain-lain. Meningkatnya perkembangan teknologi mempunyai dampak positif tersendiri bagi siswa dalam memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan mereka dalam hal belajar serta mencari hiburan. Salah satu hiburan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu *game online*. *Game online* adalah salah satu jenis permainan yang menggunakan jaringan internet dan dapat dimainkan bersama dengan pemain yang lain (Nuhan, 2016). *Game online* merupakan suatu ruang untuk berkomunikasi dan dapat bermain bersama dengan pemain *game online* yang lain (Musthafa, 2015). Dengan demikian *game online* merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan jaringan internet serta dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan pemain lainnya.

Berdasarkan survei Newzoo (2019) jumlah pemain *game* didunia mengalami peningkatan 9,6% dan sekarang mencapai sebanyak 2,5 miliar pemain *game* di seluruh dunia. *Game online* sangat diminati oleh berbagai

ulangan dan tentu saja pemain *game online* terbanyak berasal dari  
ulangan anak-anak dan remaja. Berdasarkan hasil survei Asosiasi



Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 sebanyak 90,2% siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan internet dan 36 juta atau 13,5% penduduk Indonesia menggunakan internet untuk bermain *game online* selain itu berdasarkan survei tersebut *game online* menempati peringkat keenam dari aktivitas pengguna internet setelah komunikasi lewat pesan, sosial media, mencari informasi terkait pekerjaan, mencari data terkait sekolah/kuliah dan hanya sekedar mengisi waktu luang.. Berdasarkan hasil penelitian Ulfa (2017) ditemukan sebanyak 45% remaja hobi bermain *game online*, 15% suka saja, 20% hanya sekedar mengisi waktu serta 20% lainnya bermain *game* karena bosan dirumah.

*Game online* merupakan salah satu hal yang mempengaruhi kehidupan remaja karena *game online* mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *game online* yaitu *game online* dapat meningkatkan kemampuan pemain dalam hal menganalisa, merencanakan, serta pemain *game online* juga mempunyai fokus yang lebih baik daripada orang lain. Selain itu *game online* juga mampu meningkatkan kemampuan para pemainnya dalam berbahasa asing seperti bahasa Inggris yang sangat baik bagi siswa dalam hal pembelajaran (Fauziah, 2013). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurazmi, Elita, & Wan Nishfa Dewi (2018) juga membuktikan bahwa sebanyak 59,9% atau 160 orang dari 267 responden penelitian tersebut tidak mengalami kecanduan *game online*. Pada

penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa *game online* membantu remaja untuk menjadi lebih cerdas karena saat bermain *game online* pemain





dilatih untuk menganalisis strategi yang harus dilakukan dan membutuhkan perencanaan yang baik untuk menyelesaikan permainan tersebut sehingga pemain dapat lebih meningkatkan dan melatih konsentrasinya.

Selain mempunyai dampak positif, *game online* juga mempunyai dampak negatif bagi remaja karena pada saat bermain *game neurotransmitter dopamine* akan meningkat sehingga menimbulkan perasaan senang (*pleasure effect*) dan akan mengakibatkan seseorang yang mengalami gangguan *neurotransmitter dopamine* akan rentan mengalami kecanduan (Depkes, 2018). Remaja yang mengalami kecanduan *game online* menjadi acuh dengan lingkungan sekitarnya yang mengakibatkan sulitnya bersosialisasi dengan remaja lainnya karena pemain *game online* biasanya bermain *game* pada rentang waktu 7-9 jam/hari (Nurazmi et al., 2018). Organisasi kesehatan dunia atau *World Health Organization* (WHO) 2018 telah menetapkan kecanduan *game* sebagai penyakit gangguan mental ke dalam *International Statistical Classification of Diseases* (ICD). ICD merupakan klasifikasi statistik penyakit internasional yang berisi daftar penyakit, gejala, tanda dan penyebabnya. ICD juga merupakan standar untuk melaporkan penyakit serta kondisi kesehatan yang digunakan oleh seluruh tenaga kesehatan di dunia (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Berita kecanduan *game online* juga dilaporkan oleh Farasonalia (2019) yang dimuat dalam berita harian ompas menyebutkan bahwa sebanyak tiga anak harus menjalani terapi di



Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang, lantaran kecanduan bermain game hingga menderita gangguan jiwa. Psikiater RSJD Amino Gondohutomo, Hesti Anggriani, mengungkapkan, anak-anak yang harus menjalani terapi itu rata-rata berusia sembilan tahun. Hal yang serupa kembali dilansir di Kompas bahwa sebanyak lima anak di Jember, Jawa Timur, menjalani perawatan kejiwaan di Rumah Sakit Umum dr Soebandi, Jember, karena mengalami kecanduan game online. Dokter spesialis kejiwaan RSU dr Soebandi Jember mengatakan, kelima remaja yang berada di kelas 5 SD hingga 1 SMP ini terlalu fokus bermain game hingga lupa akan kegiatan lain seperti makan dan belajar. Selain tidak mau belajar, kelima anak tersebut menjadi lebih emosional. (Purba, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fauziah (2013), *game online* juga mengakibatkan remaja sulit berkonsentrasi dalam hal belajar serta menurunkan motivasi belajar pada siswa, sebanyak 10,2% pelajar mengalami dampak tersebut. Hal ini juga senada dengan Indah & Sari (2014) yang menjelaskan bahwa bermain *game online* mengakibatkan konsentrasi belajar siswa terganggu dan siswa menjadi tidak termotivasi dalam belajar.

Seseorang yang mempunyai konsentrasi belajar yang baik akan memacu siswa untuk semangat dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Narwoto & Soeharto, 2013). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Malawi & Tristiar (2016) menjelaskan bahwa



konsentrasi yang baik mampu meningkatkan kemampuan berpikir dengan tanggap saat belajar dan akan meningkatkan prestasi belajar yang baik. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (2016) yaitu terdapat hubungan yang signifikan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa dan dalam hal ini siswa menjadi malas belajar dan konsentrasi mereka terganggu akibat *game online* yang membuat prestasi siswa menjadi menurun.

Hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 September 2019 di SMA Negeri 5 Makassar didapatkan hasil bahwa SMA Negeri 5 Makassar merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di Kota Makassar dan salah satu sekolah yang mempunyai siswa terbanyak, ditemukan bahwa mayoritas siswa sering menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game online* dan membuka media sosial. Pernyataan guru BK di SMA Negeri 5 Makassar juga menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang ditemukan bermain *game* saat jam pelajaran.

Berdasarkan data dan informasi diatas, menunjukkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin meneliti tentang hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 5 Makassar, selain karena minimnya beberapa penelitian yang terkait hal tersebut serta peneliti juga ingin melihat lebih lanjut konsentrasi belajar yang ada di SMA Negeri 5

Makassar.



## B. Rumusan Masalah

Setiap tahun pengguna *game online* semakin meningkat, *game online* diminati oleh semua kalangan tidak hanya dari kalangan anak-anak dan remaja. Tetapi tentu saja pengguna *game online* yang paling banyak berasal dari kalangan remaja. Salah satu yang menjadi dampak negatif *game online* yaitu membuat remaja kesulitan dalam berkonsentrasi dalam belajar serta menurunkan motivasi belajar (Nuhan, 2016). Tetapi *game online* juga mempunyai dampak positif yaitu melatih kecerdasan otak dalam hal analisa, perencanaan, serta melatih konsentrasi (Nurazmi et al., 2018).

Berdasarkan uraian singkat dalam latar belakang masalah diatas memberi dasar bagi peneliti untuk membuat rumusan masalah yaitu bagaimana hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar

### 2. Tujuan Khusus

a. Mengetahui gambaran frekuensi penggunaan *game online* pada siswa SMA Negeri 5 Makassar

b. Mengetahui gambaran konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar



- c. Mengetahui hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi serta pengetahuan khususnya dalam bidang keperawatan mengenai hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar pada remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Orang Tua Siswa

Dapat memberikan informasi kepada orang tua khususnya yang memiliki remaja mengenai hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar.

- b. Bagi Siswa dan Mahasiswa

- 1) Siswa dapat mengurangi waktu dalam bermain *game online*
- 2) Siswa dapat mengetahui dampak penggunaan *game online*
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai hubungan *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar.



c. Manfaat Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lanjutan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Game Online Pada Remaja

Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan pengaruh yang cukup besar pada remaja. Dengan adanya akses internet yang terjangkau, remaja dapat mencari hiburan melalui internet salah satunya yaitu *game online*. Kehadiran *game online* memperoleh peminat yang banyak khususnya kalangan remaja. *Game online* menjadi tempat para remaja mencari hiburan untuk menghilangkan stress dan banyak remaja yang menjadikan *game online* sebagai hobi mereka.

##### 1. Definisi Game Online

Menurut Ray (2018) *game online* merupakan salah satu media hiburan yang berbasis jaringan internet yang dapat dimainkan melalui komputer, *laptop* ataupun *handphone*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang membutuhkan jaringan komputer yang dalam hal ini yaitu internet. *Game online* mempunyai beberapa jenis yaitu *casual*, *action*, *shooter* dll. Beberapa contoh *game online* yang populer yaitu *Mobile Legends*, *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Garena Free Fire* dll.

Konsumen *game online* tidak hanya berasal dari kalangan anak-anak tetapi *game online* juga banyak diminati dari kalangan remaja serta kalangan dewasa. Menurut survei sebanyak 21% pemain



*game* yang berusia dibawah 18 tahun, 40% pemain *game* yang berusia 18-35 tahun, 18% pemain *game* yang berusia 36-49 tahun dan 21% yang berusia 50 tahun keatas (ESA, 2019). *Game online* dapat mengakibatkan kecanduan karena *game online* merupakan permainan yang mempunyai keunikan yang dapat membuat mereka ingin terus bermain sehingga banyak yang mengorbankan waktu mereka hanya untuk bermain *game online* (Jenab & Hudaya, 2015).

## 2. Durasi Bermain *Game Online* pada Remaja

Bermain *game online* perlu menjadi perhatian khusus bagi orang tua yang mempunyai anak-anak ataupun remaja yang senang bermain *game online*. Kecanduan *game* telah ditetapkan di dalam *International Classification of Disease (ICD)* sebagai salah satu penyakit gangguan mental (WHO, 2018). Bermain *game online* terlalu sering mempunyai dampak negatif terhadap remaja karena remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, fokus remaja juga menjadi terbagi antara bermain *game online* dengan belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun serta membuat remaja menjadi acuh dengan lingkungan sekitarnya (Kurniawan, 2017).

*Scottish Intercollegiate Guidelines Network SIGN* (2010) dan pedoman *National Institute for Health and Care Excellence* (2015) merekomendasikan agar remaja bermain *game* tidak lebih dari 2 jam per hari atau 14 jam per minggunya. Tetapi berdasarkan penelitian





(King & Delfabbro, 2016) durasi bermain *game* remaja yaitu selama 3 jam per harinya yang tentu saja tidak sesuai dengan pedoman internasional SIGN dan NICE. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Kim, Hughes, Park, Quinn, & Kong, 2016) yang juga menemukan bahwa remaja laki-laki di Korea rata-rata bermain *game* selama 3 jam per harinya. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian (Nurazmi et al., 2018) remaja di Indonesia bermain *game* selama 7-9 jam per harinya yang tentu saja 3 kali lebih banyak dari durasi bermain *game* yang direkomendasikan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan pada remaja di Manado, sebanyak 66,7% atau 44 responden bermain *game online* lebih dari 3 jam (Piyeki, Bidjuni, & Wowiling, 2014). Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan durasi remaja bermain *game online* sekitar 3-9 jam per harinya.

Efendi (2014) melakukan penelitian mengenai faktor-faktor penyebab remaja bermain *game online*, yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua ketika anak membutuhkan mereka untuk berinteraksi atau menceritakan masalah mereka, sehingga anak beralih ke *game online* untuk mencari hiburan.
- b. Pengawasan orang tua terhadap anak saat bermain *game online* yang kurang mengakibatkan anak bermain *game* tanpa batasan waktu. Sehingga anak menjadi kecanduan dan melupakan prioritas mereka sebagai pelajar yaitu belajar.



- c. Perilaku orang tua yang sering memberikan apa yang anak mereka inginkan (memberi hati), membatasi/melarang, meragukan ataupun membiarkan anak melakukan apa yang mereka mau merupakan perilaku yang tidak baik karena dapat membuat anak memilih kesenangan mereka sendiri yang bisa saja tidak bermanfaat bagi mereka.
- d. Anak yang bosan dengan rutinitas sehari-hari yang selalu sama. Anak juga membutuhkan media hiburan untuk beristirahat atau menghilangkan kejenuhan mereka dari kegiatan-kegiatan yang membuat mereka bosan.

Penelitian mengenai indikator kecanduan *game online* diteliti oleh Lee (2011) dan menjelaskan bahwa indikator remaja kecanduan *game online*, diantaranya yaitu:

- 1) Pemakaian yang melewati batas (*Excessive Use*), dimana remaja merasa bahwa bermain *game online* merupakan aktivitas yang wajib dilakukan dan mempengaruhi perasaan serta perilaku sehingga remaja merasa sangat butuh untuk bermain *game online*
- 2) Gejala penarikan (*Withdrawal Symptoms*), yaitu perasaan yang tidak memuaskan ketika waktu untuk bermain *game online* dikurangi menjadi lebih sedikit daripada biasanya. Hal ini akan mempengaruhi remaja seperti remaja menjadi gelisah tidak dapat tidur, dan dapat pula berpengaruh pada psikis remaja yang menjadi lebih sering emosi kepada orang lain.



- 3) Toleransi (*Tolerance*), yaitu bertambahnya durasi untuk bermain *game online* agar remaja mendapatkan kepuasan saat bermain *game online*. Karena apabila bermain *game* secara rutin, tingkat kepuasan saat bermain *game* akan menurun, maka hal ini akan menyebabkan durasi bermain *game online* bertambah untuk mendapatkan kepuasan tertentu saat bermain *game online*.
- 4) Dampak negatif (*Negative Repercussion*), yaitu akibat dari remaja bermain *game online* yang terlalu lama sehingga timbul dampak negatif antara remaja dengan lingkungan sekitarnya seperti terabaikannya tugas remaja untuk belajar, pergaulan sosial yang berubah dll.

### 3. Dampak Bermain *Game Online* pada Remaja

Bermain *game online* dapat menimbulkan dampak positif serta dampak negatif pada remaja. Menurut (Syahrani, 2015) dan (Masya & Candra, 2016) dampak positif dari *game online* yaitu:

- a. Remaja mendapatkan ilmu dan keterampilan mengenai teknologi lebih baik daripada yang lain.
- b. Remaja lebih mendapatkan kosa kata baru serta dapat mengerti bahasa asing seperti bahasa Inggris yang terdapat dalam *game online*.
- c. Dapat memudahkan orang tua dalam mengawasi remaja
- d. Remaja akan lebih aktif, cepat serta kreatif dalam berpikir



- e. Remaja dapat meluapkan emosional mereka saat bermain *game online*

Adapun dampak negatif dari *game online* yaitu:

- a. Prestasi akademik menurun

*Game online* dapat menyebabkan prestasi akademik menurun (Kuss & Griffiths, 2012). Remaja yang bermain *game online* dalam waktu yang berlebihan akan mengabaikan aktivitas yang lain seperti belajar karena dengan meningkatnya durasi bermain *game online* remaja akan lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya daripada dunia nyata (Müller et al., 2015)

- b. Depresi dan harga diri rendah

Remaja yang terlalu lama bermain *game online* dapat menyebabkan depresi, meningkatkan kesepian dan harga diri rendah pada remaja itu sendiri karena kurangnya interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitarnya (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011; Männikkö, Billieux, & Käriäinen, 2015).

- c. Kesepian dan penurunan kompetensi sosial

Bermain *game online* untuk sementara waktu dapat menghilangkan stress, tetapi jika bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama akan menyebabkan kurangnya interaksi sosial dengan dunia nyata sehingga akan membuat hubungan



dengan lingkungan sekitar memburuk dan akan meningkatkan kesepian (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015)

#### 4. *Game Online* dan Perilaku Belajar Remaja

Bermain *game online* merupakan suatu hiburan tersendiri bagi remaja untuk melepaskan kejenuhan mereka terhadap aktivitas sehari-hari mereka seperti belajar. Tetapi bermain *game online* dengan durasi waktu yang lama dapat memberikan dampak negatif pada tidur dan belajar remaja. Dalam hal ini orang tua sangat berperan penting untuk mengawasi anak-anak mereka saat bermain *game online* (Sugaya, Shirasaka, Takahashi, & Kanda, 2019). *Childnet International* (2011) merupakan sebuah organisasi yang bertujuan menjadikan internet sebagai tempat yang aman bagi anak-anak dan remaja merekomendasikan agar orang tua memberi batasan waktu untuk anak-anak bermain *game online* serta merekomendasikan agar anak beristirahat sekitar 5 menit setiap bermain *game* selama 45-60 menit.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurazmi et al. (2018) melibatkan 267 siswa di Pekanbaru menyatakan bahwa remaja bermain *game online* selama 7-9 jam per harinya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suplig (2017) menemukan bahwa sebanyak 30% responden bermain *game online* lebih dari 20 jam dalam seminggu. Remaja yang terlalu lama bermain *game* melebihi 2 jam per hari, akan mengalami kecanduan *game online* dengan ciri-ciri remaja akan berpikir setiap saat untuk selalu bermain



*game online (salience)*, durasi waktu bermain game online akan semakin bertambah (*tolerance*), remaja akan meluapkan emosional mereka melalui game online (*mood modification*), remaja akan kembali lagi ke kebiasaannya atau kambuh untuk bermain game online (*relapse*), merasa gelisah jika tidak bermain game online (*withdrawal*), mudah bertengkar dengan orang lain jika ada masalah dengan *game online (conflict)* serta remaja akan fokus pada *game online* dan tidak melakukan aktivitas lainnya sehingga timbul dampak negatif terhadap aktivitas sosialnya (*problems*) (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

Meskipun bermain *game online* mempunyai dampak positif bagi remaja dalam perkembangan kognitif mereka, bermain *game online* berlebihan akan membuat remaja menjadi malas belajar karena mereka banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain *game online* serta jika mereka telah kecanduan *game online* mereka akan menggunakan waktu belajar mereka untuk bermain *game online* dan menjadi lupa waktu. (Kurniawan, 2017) juga mengemukakan bahwa semakin tinggi intensitas dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula perilaku untuk menunda tugas belajar. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian Masya & Candra (2016) menemukan sebanyak 20,76% responden mempunyai prestasi belajar yang rendah akibat *game online*. Oleh karena itu kecanduan *game online* tidak dapat di anggap masalah yang mudah karena dapat



mempengaruhi prestasi akademik menjadi menurun serta para remaja mengorbankan hobi, tidur, pendidikan dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Kuss & Griffiths, 2012).

## **B. Konsentrasi Belajar pada Remaja**

### **1. Definisi Belajar dan Konsentrasi Belajar**

Belajar merupakan suatu proses berubah seorang individu untuk menjadi lebih baik dalam hal kepandaian, sikap, keahlian, dan sebagainya. Belajar merupakan suatu proses penerimaan informasi secara langsung maupun tidak langsung yang dapat berupa teori, skill, ataupun perilaku. Menurut Hanafy (2014) belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan fisik dan psikologis untuk membentuk suatu perilaku baru pada individu yang belajar dan bersifat tetap. Belajar mempunyai tujuan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai sesuatu yang dari tidak tahu menjadi tahu mengenai sesuatu (Oktavianti., Zuliana., & Ratnasari., 2017).

Menurut KBBI konsentrasi adalah pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Dalam hal belajar, konsentrasi yaitu pemusatan perhatian serta pikiran saat proses belajar dan mengalihkan semua hal yang tidak berhubungan dengan belajar (Setiyaningsih, 2019). Konsentrasi merupakan fokus dalam suatu proses belajar yang menghasilkan kemampuan, penghargaan serta penerapan pengetahuan yang terdapat dalam proses belajar (Aviana & Hidayah, 2015). Proses belajar yang efektif dapat mempengaruhi keberhasilan remaja dalam



mencapai prestasi belajar, dan salah satu yang mempengaruhi proses belajar yaitu konsentrasi (Riyani, 2012). Konsentrasi merupakan indikator untuk menilai suksesnya proses pembelajaran, jika konsentrasi siswa saat belajar rendah maka akan menghasilkan kualitas belajar yang rendah dan menimbulkan siswa tidak serius dalam belajar (Malawi & Tristiar, 2016).

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Wahab (2015) menjelaskan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi belajar yaitu sebagai berikut:

### **a. Faktor Internal**

#### **1) Faktor fisiologis**

Keadaan jasmani seseorang memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses belajar. Keadaan fisik yang baik dan sehat akan memberikan dampak positif pada aktivitas belajar. Selain itu, pancaindra juga merupakan salah satu fungsi fisiologis yang mempengaruhi aktivitas belajar. Pancaindra mempermudah seseorang dalam menerima informasi saat belajar karena pancaindra merupakan pintu untuk seseorang dapat menerima informasi.





## 2) Faktor psikologis

### a) Kecerdasan

Kecerdasan merupakan salah satu faktor psikologis yang paling mempengaruhi belajar karena kecerdasan dapat menentukan kualitas belajar seseorang dan semakin cerdas seseorang maka akan semakin besar seseorang sukses dalam belajar

### b) Motivasi

Efektifnya belajar seseorang salah satunya dipengaruhi oleh motivasi. Karena motivasi merupakan pencetus agar seseorang ingin melakukan aktivitas belajar.

### c) Minat

Minat merupakan ketertarikan seseorang atau keinginan yang besar untuk melakukan sesuatu. Oleh karena itu belajar dapat dipengaruhi dari minat individu itu sendiri.

### d) Sikap

Sikap merupakan reaksi seseorang terhadap sesuatu baik secara positif maupun negatif. Dalam proses belajar sikap dapat dipengaruhi oleh perasaan seseorang terhadap guru, pelajaran atau lingkungan sekitarnya.



e) Bakat

Bakat merupakan kemampuan umum yang dimiliki seseorang untuk belajar. Bakat akan mendukung proses seseorang agar dapat berhasil dalam belajar maka dari itu bakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan sosial

Seseorang yang tinggal dalam lingkungan yang kumuh akan mempengaruhi proses belajarnya karena masyarakat yang tinggal di lingkungan kumuh biasanya terdiri dari pengangguran serta anak terlantar sehingga seseorang yang belajar akan kesulitan untuk mencari teman belajar ataupun berdiskusi mengenai pelajaran. Selain sosial masyarakat belajar juga dapat dipengaruhi oleh keluarga. Hubungan yang baik dengan keluarga akan memudahkan seseorang melakukan aktivitas belajar yang baik. Dan faktor sosial terakhir yang mempengaruhi belajar yaitu sekolah. Guru dan teman-teman di sekitarnya dapat mempengaruhi proses belajar seseorang karena dalam hubungan yang baik antara guru dan yang lainnya dapat menumbuhkan motivasi seseorang untuk belajar lebih baik.



## 2) Lingkungan nonsosial

Lingkungan alam di sekitar yang mempunyai udara yang segar, terlindung dari sinar matahari dan hal-hal lainnya yang dapat membuat nyaman seseorang dalam belajar akan mendukung proses belajar yang baik. Selain itu sarana dan prasarana sekolah, kurikulum sekolah serta buku panduan juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi dapat disebabkan oleh dua hal yaitu faktor internal yaitu keinginan individu itu tersendiri untuk belajar serta keadaan jasmani individu tersebut dan faktor eksternal yaitu lingkungan yang nyaman untuk belajar serta sarana dan prasarana yang memadai dapat meningkatkan konsentrasi belajar (Olivia, 2010). Kesulitan dalam konsentrasi juga biasa disebabkan karena kurangnya minat individu tersebut dalam pelajaran yang sedang dipelajari, memikirkan hal lain, bosan terhadap pelajaran serta lingkungan sekitar yang bising yang dapat mengganggu konsentrasi (Slameto, 2010).

Faktor lainnya yang mempengaruhi konsentrasi belajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pengajar dapat meningkatkan konsentrasi belajar karena dapat memudahkan dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga pemahaman siswa dapat meningkat (Rohmawati & Sukanti, 2012). Selain itu Aviana &



Hidayah (2015) juga menjelaskan bahwa konsentrasi belajar dapat dipengaruhi oleh metode mengajar yang digunakan oleh pengajar karena penggunaan metode mengajar yang sesuai dengan siswa akan membuat siswa tidak mengantuk dan tidak bosan saat belajar.

#### **4. Pengukuran Konsentrasi Belajar**

Penilaian konsentrasi belajar dilakukan untuk menjelaskan data yang telah diperoleh saat penelitian untuk menilai konsentrasi belajar individu. Konsentrasi belajar dapat dinilai dengan menggunakan kuesioner konsentrasi belajar.

Kuesioner konsentrasi belajar dengan jumlah pernyataan sebanyak 36 dan dibagi ke dalam sembilan indikator yaitu memberikan perhatian penuh saat proses belajar berlangsung (pernyataan nomor 1 dan 4), mampu fokus terhadap pelajaran secara terus menerus (pernyataan nomor 2, 5, 15 dan 25), memperhatikan dan menghormati orang lain ketika berbicara (pernyataan nomor 3, 6, 21, 22, dan 26), mengikuti petunjuk yang diberikan oleh guru (pernyataan nomor 7, 8, 12, 13, 23,27 dan 28), mampu mengatur tugas-tugas dan kegiatannya (pernyataan nomor 9, 14, 24, 29 dan 30), tidak malas mengerjakan tugas (pernyataan nomor 10, 11, 31, 33 dan 34), mampu menjaga barang-barang miliknya (pernyataan nomor 16 dan 20), tidak mudah terusik orang lain (pernyataan nomor 17, 18 dan 35) serta tidak pelupa (pernyataan nomor 19, 32 dan 36). Kuesioner konsentrasi belajar telah divalidasi oleh Setiyaningsih (2019) dan



realibilitas kuesioner ini juga telah diuji dengan total nilai *cronbach's alpha* 0,739.

