

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, dunia teknologi semakin berkembang, seperti perkembangan gadget dan perangkat kerja lainnya seperti laptop dan *Personal Computer* (PC). Tidak hanya perangkatnya saja, tetapi juga program – program yang ada pada tiap perangkat kerja tersebut baik yang mendukung kinerja ketika menggunakan program – program yang ada, atau hanya sekedar untuk bermain game.

Sebuah permainan yang semakin berkembang juga berpengaruh pada anak - anak, permainan tersebut juga bervariasi, namun permainan saat ini yang disukai anak – anak adalah *game online*. (5) Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. (2) Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identic dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang (Masya & Candra, 2016) Ada beberapa anak yang gemar bermain *game online* yang bertemakan kekerasan, hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan

berdampak buruk bagi anak – anak dan sangat berbahaya, tetapi disamping semakin merebaknya *game online* yang bertemakan kekerasan, masih ada vendor game tertentu yang peduli akan perkembangan anak dengan mengembangkan permainan – permainan yang berbasis pendidikan. (Eka Rusnani, 2013).

Kegemaran bermain game digital sebagian besar merambah dikalangan remaja. (3) Brian dan Wiemer-hastings (dalam Kusumawati, Aviani, & Molina 2005) menunjukkan 88% pengguna internet adalah laki-laki dimana 44% nya adalah pelajar dengan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah 21-40 jam per minggu. walaupun memang bermain game digital juga tidak luput dari semua kalangan. Berdasarkan literatur internasional mengenai dampak permainan digital dan internet yang di teliti oleh Gunuc (2016), penyebaran kegemaran bermain game digital dikalangan remaja di beberapa negara adalah sebagai berikut: 10,1% di Turki, 5,8 % di Polandia, 5,8% di Italia, 13,5% di China, 4,6% di Rumania, 17,7% di Romania, 5,1% sampai 10,6% di Jerman, 4,4% sampai 13,9% di Eropa. Dapat dikatakan bahwa perbedaan ini dapat berubah dari satu masyarakat ke hasil lainnya berdasarkan faktor budaya, akses terhadap teknologi, pendidikan orang tua, tingkat pendapatan, teknik pengukuran yang berbeda, alat penelitian yang berbeda dan waktu penelitan yang dilakukan dan pemilihan sampel yang berbeda.

(1) Yee (dalam Fitri, Erwinda dan Ifdil, 2007), menjelaskan adiksi adalah perilaku yang tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain. Jadi, adiksi merupakan suatu ketergantungan terhadap

sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif. (6) Game online juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012). (4) Akan dikatakan kecanduan game online kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari game online tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bias diambil kesimpulan bahwa kecanduan game online adalah memainkan game online secara berlebihan dengan melupakan hal-hal yang lain. Game online menjadi fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pada halhal yang lain. (Suplig,2017)

Seorang ahli psikologi yang berasal dari Amerika bernama David Greenfield (Ridwan, 2015), terdapat sekitar 6% dari seluruh pengguna jaringan internet bahwa mereka mempunyai kecanduan akan *game online*. Namun, tidak semua *game online* dapat menimbulkan kecanduan dan berbahaya, terdapat beberapa *game* yang dapat melatih kemampuan seseorang. Seorang pemain *game online* yang disebut dengan istilah *gamer* memiliki gejala yang serupa dengan orang yang kecanduan akan obat bius, yakni lupa terhadap waktu ketika bermain *game online*. Sebagian besar orang yang kecanduan terhadap *game online* disebabkan karna menemukan kepuasan tersendiri dalam sebuah permainan yang tidak mereka dapati di dunia nyata.

Tidak kalah dari negara adidaya Amerika, penikmat *game online* di Indonesia juga banyak, hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh GFK Indonesia yang bertajuk Mobile Apps Market Study Indonesia dari 2000 responden dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Bandung, Semarang dan Surabaya, 38 diantaranya menyatakan bahwa paling sering mengunduh aplikasi *game online*, 27% lainnya mengunduh aplikasi jenis *instant messaging*. (Solopos, 2016).

Stevanus Soeyanto selaku National Sales Manager AMD Indonesia yang merupakan perusahaan prosesor mengatakan bahwa pertumbuhan gamers di Indonesia bisa mencapai 200% tiap tahunnya. Perkembangan *game online* di Indonesia dibuktikan dengan semakin banyaknya *game kafe* yang bermunculan seperti di Supernova Cyber Café di Yogyakarta (Solopos, 2017).

Pertumbuhan *game online* yang luar bisa juga ditunjukkan di kota Solo, ditunjukkan oleh Produsen prosesor grafis dan kartu grafis, Nvidia, melalui salah satu produknya, Nvidia Geforce, bekerja sama dengan Poseidon Game Arena Solo meresmikan Icafe (sebutan untuk arena *e-sport* atau tempat olahraga digital) di Jl. Depok 1, Manahan, Banjarsari, Solo, Icafe ini digadang – gadang sebagai Icafe terbesar, terlengkap dan termodern di Indonesia dalam program Nvidia Geforce.

Dalam perkembangannya, *game* dibagi menjadi 2 berdasarkan jaringan bermainnya, yakni *game online* dan *game offline*. Dua jenis *game* ini sering dimainkan oleh anak – anak, remaja, hingga orang dewasa, laki – laki bahkan perempuan. Dampak negatif *game online* sendiri adalah pertama, dampak psikologis bagi seseorang yang suka bermain *game online*, yaitu mengalami kesulitan dalam konsentrasi dan sulitnya bersosialisasi. Karna terlalu asik bermain *game online* hingga kecanduan, hal itu akan membuat seorang anak/remaja malas

belajar dan sulit berkonsentrasi. Pada siswa SMP kelas VII SMPN 1 Samboja, terdapat 10.2% yang mengalami dampak negatif ini (Fauziah, 2013). Namun, disamping itu sebagian besar orang memiliki kecenderungan untuk memainkan *game online* untuk menetralkan dan mengurangi masalah – masalah yang dihadapi (Mark, 2009) dan juga hubungan antara kesehatan psikologis dengan permainan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan. (Antonius, Tim, Ad, Regina, Dike, 2010)

Selain itu peneliti melakukan pengambilan data awal berupa polling dalam media sosial Instagram, berdasarkan pengalaman pribadi dari partisipan di polling tersebut, dari 57 orang yang menjawab, 34 diantaranya menjawab bahwa bermain *game online* dapat menurunkan konsentrasi belajar. Sedangkan 23 sisanya menjawab bahwa *game online* dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Pada penelitian terdahulu oleh Li & Yang (2016) menyatakan bahwa hal yang mempengaruhi rendahnya konsentrasi belajar juga bisa berasal dari kurangnya minat belajar dari siswa itu sendiri, siswa yang memiliki minat yang tergolong tinggi dan sedang memiliki konsentrasi belajar yang lebih baik ketimbang siswa yang memiliki minat yang tergolong rendah. Hal ini perlu diperhatikan mengingat pentingnya konsentrasi belajar seperti yang diungkapkan oleh Su, Hsu, Chen, Huang & Huang (2014) bahwa konsentrasi belajar siswa didalam kelas harus diperhatikan oleh guru agar segala bentuk materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Dampak pada lingkungan sosialnya, *game online* dapat menjadikan seseorang menjadi kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. *game online*

membuat seseorang menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal yang terjadi di lingkungan kita. Melakukan apapun untuk bisa bermain *game online* Terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat seseorang menjadi sulit bersosialisasi, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan yang sebenarnya. Terdapat 40% siswa yang terdampak hal ini di siswa kelas VII SMPN 1 Samboja.

Dampak positif dari bermain *game online* diantaranya para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan cara berpikir dan menganalisis suatu permasalahan, pemain *game online* juga memiliki fokus yang lebih daripada orang lain yang tidak bermain game. Pemain game juga dapat membuat seseorang menghilangkan stress dan kepenatan dari kegiatan di sekolah. Manfaat yang lain yaitu secara tidak langsung pemain game akan memahami beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada bagian-bagian dalam game online itu sendiri. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hung, Huang dan Hwang (2014) menunjukkan bahwa apabila anak – anak memainkan permainan yang berbasis permainan matematis, hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar matematika dengan lebih baik daripada model pembelajaran game mobile dan model pengajaran tradisional.

Bagi kebanyakan anak, mereka dapat memilih memainkan game melalui komputer, konsol, atau smartphone adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap hari. Apabila *game online* dimainkan dalam waktu yang wajar, sebenarnya tidak akan menimbulkan masalah tertentu, bagaimanapun anak - anak sekarang tumbuh dan berkembang di zaman serba teknologi. Umumnya pemain

game online bermain sampai berjam – jam, bahkan berhari – hari. Tidak sedikit yang mengaku tidak bisa berhenti bermain dalam waktu tertentu. Namun, bagaimanapun juga, jika sudah mengganggu kegiatan lainnya, seperti sudah tidak peduli lagi dengan lingkungannya, nilai sekolah kurang baik, tidak mau lagi berpartisipasi di kegiatan lain, menarik diri dari dunia luar atau terpaku sering berlama – lama bermain game didepan gadget atau komputer elektronik lainnya hal tersebut sudah memberikan dampak yang tidak baik bagi seorang anak (Harmanto & Nur, 2014).

Berdasarkan beberapa permasalahan yang timbul dari dampak bermain game online, yaitu berkurangnya konsentrasi belajar pada beberapa siswa SMP kelas VII di SMPN 1 Samboja, dan peneliti telah melakukan survei dan wawancara singkat secara acak pada siswa sma di Kota Surakarta, menunjukkan bahwa bermain game online dapat mempengaruhi konsentrrasi belajar seseorang terutama pada pelajar. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Hubungan antara Bermain *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar pada Siswa SMA di Kota Surakarta”**.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Surakarta.

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, penulis memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian mengenai hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA dapat memberi manfaat seperti berikut :

1. Bagi Siswa

Dapat dijadikan pertimbangan untuk mampu mengatur waktu bermain *game online* yang wajar agar tidak menimbulkan dampak tertentu seperti mengurangnya konsentrasi belajar dikelas.

2. Bagi Orang Tua Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi orang tua terhadap anak untuk memberikan pengawasan terhadap penggunaan gawai yang dimiliki anak.

3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi apabila ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel penelitian yang sama mengenai hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA.