

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMK MIFTAHUL ULUM
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan keguruan

Oleh:

**Anggun Wijayanti
NPM : 1811080252**



Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMK MIFTAHUL ULUM
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan keguruan

Oleh:

**Anggun Wijayanti
NPM : 1811080252**

Pembimbing I : Andi Thahir, S.PSI, MA.,Ed.D

Pembimbing II : lip Sugiharta, M.Si

Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penulis bertujuan mendeskripsikan “Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Miftahul Ulum Bandar Lampung”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan wawancara, dokumentasi dan observasi. Data primer diperoleh langsung dari responden mengenai Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik.

Berdasarkan analisis data diketahui siswa yang bermain *game online* mendapatkan nilai ulangan harian kurang dari nilai setandar KKM kelas XI TKJ. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui dampak positif yang diperoleh dari terlalu sering memainkan *game online* seperti merasa senang, bangga dengan hasil yang dicapai dari bermain *game online*, mengurangi rasa bosan, memperluas pertemanan di *game online*, mengisi waktu luang. Sedangkan dampak negatif yang diperoleh seperti kesulitan dalam membagi waktu, sering berkata kasar, tidak mampu berkonsentrasi dalam hal lain, tidur sampai larut malam, menghabiskan paket internet, mengganggu waktu saat jam pelajaran, kurang aktif dalam belajar. Dari hasil wawancara siswa mengalami dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar dipengaruhi dari waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar siswa cenderung menggunakan waktu tersebut untuk bermain *game online*, dan berpengaruh saat belajar dikelas, tidur hingga larut malam membuat siswa mengantuk didalam kelas, memikirkan hal-hal yang berhubungan dengan *game* membuat tidak berkonsentrasi.

Kata Kunci: *game online*, *konsentrasi belajar*

ABSTRACT

Learning Concentration of Students at Miftahul Ulum Middle School Bandar Lampung ". This research is a qualitative research with a case study type of research.

This study uses interviews, documentation and observation collection techniques. Primary data was obtained directly from respondents regarding the Impact of Online Games on Student Learning Concentration.

Based on data analysis, it is known that students who play online games get daily test scores less than the KKM standard for class XI TKJ. Based on the results of the study, it is known that there are positive impacts that are obtained from playing online games too often such as feeling happy, proud of the results achieved from playing online games, reducing boredom, expanding friendships in online games, filling free time. Meanwhile, the negative impacts such as difficulties in allocating time, often speaking harshly, not being able to concentrate on other things, sleeping late, spending internet packages, disturbing time during class hours, being less active in studying. From the results of interviews, students experienced the impact of online games on learning concentration. It was influenced by the time that should be used for learning. Students tended to use that time to play online games, and when studying in class, sleeping late at night made students sleepy in class, thinking about things that associated with the game makes it not concentrate.

Keywords: online games, study concentration

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggun Wijayanti
Npm : 1811080252
Jurusan/Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Miftahul Ulum Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 02 September 2023
Penulis



Anggun Wijayanti
NPM .1811080252



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)783260

PERSETUJUAN

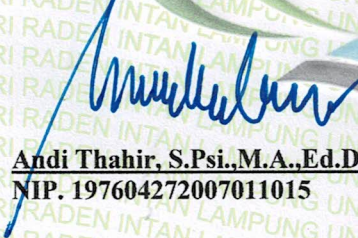
Judul Skripsi : Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung
Nama : Anggun Wijayanti
NPM : 1811080252
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing 1

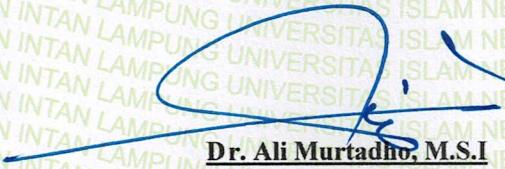
Pembimbing II


Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed.D
NIP. 197604272007011015


Iip Sugiharta, M.Si
NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam


Dr. Ali Murtadho, M.S.I
NIP. 197907012009011014




**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)783260


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung”**. Disusun oleh **Anggun Wijayanti, NPM: 1811080252**, Program Studi: **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**. Telah diujikan dalam sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: **Rabu, 20 September 2023**.


Tim Penguji

Ketua : **Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I** 

Sekretaris : **Reiska Primanisa, M.Pd** 

Penguji Utama : **Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd** 

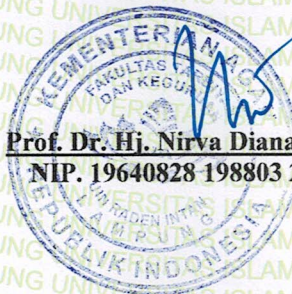
Penguji Pendamping I : **Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed.D** 

Penguji Pendamping II : **Iip Sugiharta, M.Si** 

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002



MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ ۗ

“Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik
bagi diri sendiri”
(Q.S Al- Isra' : 7)¹



¹ Saudi Arabia Kementrian Agama, “Al-Qur’an Al-Karim Dan Terjemahannya,”
Komplek Percetakan Al Qur’anul Karim Kepunyaan Raja Fahd, 1971.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Dengan mengucap rasa Syukur Kehadirat ALLAH SWT, yang telah memberikan rahmat dan berkah-Nya peneliti untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini, skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang sudah berjasa dan selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Miftahul Ulum Bandar Lampung**”. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Pahlawan sejati dalam hidupku, Kedua orang tua tercinta Ayahanda Samian dan Ibunda Dewi Susanti yang telah tulus ikhlas membesarkan, mencintai, dan mendidiku dengan sepenuh hati dan kasih sayang serta selalu memberikan pengorbanan yang tak terbalaskan, yang selalu menyemangati memberikan inspirasi, menemani, dan mendoakan penulis dalam meraih cita-cita dan kesuksesan, pun juga dalam menyelesaikan pendidikan dan pembuatan karya ilmiah ini.
2. Adikku tercinta Fika Lutfia Syakiro yang telah senantiasa menemani, memberikan semangat, mendukung, dan selalu mendo'akanku. Semoga kelak kita dapat mengangkat derajat kedua orang tua dan menjadi anak yang bisa membanggakan. Tak lupa yang terkasih Pratu Andri Kurnia Pratama terimakasih karena telah memberikan dukungan, semangat motivasi, dan membantu baik tenaga maupun pikiran hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk almameter tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik baik dari segi ilmu maupun agama.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Anggun Wijayanti dilahirkan pada 07 Oktober 2000 di Margotentrem, Kecamatan Belitang, Kabupaten Oku Timur, Provinsi Sumatera Selatan. Anak pertama dari pasangan Bapak Samian dan ibu Dewi Susanti, memiliki 1 adik kandung bernama Fika Lutfia Syakiro.

Penulis memulai Pendidikan dari MI Bustanul Ulum Wonotirto dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan Pendidikan di MTs Bustanul Ulum Wonotirto 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 2 Gedong Tataan dan lulus pada tahun 2018. Melanjutkan Pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan Program studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam dimulai pada semester 1 tahun Akademik 2018/2019.

Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung, serta melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 11 Bandar Lampung

Bandar Lampung, 02 September 2023

Anggun Wijayanti
NPM. 1811080252

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillahirobbilalamin dengan mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT , shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan rasa haru dan sangat tulus serta rasa bangga penulis mempersembahkan skripsi dan Sebagai karya sederhana penulis namun luar biasa dengan penuh perjuangan dalam menyelesaikan ini kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr Ali Murtadho, M.Si Selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Indah Fajriani, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Andi Thahir, S.Psi, MA.,Ed.D selaku pembimbing I, dan bapak Iip Sugiharta, M.Si selaku pembimbing II yang telah bersedia menyediakan waktu untuk memberikan masukan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pahlawan sejati dalam hidupku, Kedua orang tua tercinta Ayahanda Samian dan Ibunda Dewi Susanti yang telah tulus ikhlas membesarkan, mencintai, dan mendidiku dengan sepenuh hati dan kasih sayang serta selalu memberikan pengorbanan yang tak terbalaskan, yang selalu menyemangati memberikan inspirasi, menemani, dan mendoakan penulis dalam meraih cita-cita dan kesuksesan, pun juga dalam menyelesaikan pendidikan dan pembuatan karya ilmiah ini.
6. Adikku tercinta Fika Lutfia Syakiro yang telah senantiasa menemani, memberikwn semangat, mendukung, dan selalu mendo'akanku. Semoga kelak kita dapat mengangkat derajat kedua orang tua dan menjadi anak yang bisa membanggakan Tak lupa yang terkasih Pratu Andri Kurnia Pratama

terimakasih karena telah memberikan dukungan, semangat motivasi, dan membantu baik tenaga maupun pikiran hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

7. almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik baik dari segi ilmu maupun agama

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat menunjang kemajuan pendidikan. *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bandar Lampung, 02 September 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERSETUJUAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Fokus Dan Sub-Fokus Penelitian	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
H. Metode Penelitian.....	16
I. Sistematika Pembahasan	22

BAB II LANDASAN TEORI.....

A. Game Online	25
1. Pengertian Game Online	25
2. Jenis-jenis Game Online.....	26
3. Dampak Game Online	28
4. Pengertian Kecanduan Game Online.....	30
5. Indikator Kecanduan Game Online	31
6. Gejala Kecanduan Bermain Game Online	31
7. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online	33
8. Cara Mengurangi Kecanduan Game Online.....	34
9. Kelebihan dan Kelemahan Game Online	34
10. Bermain Game Online Ditinjau dari Presepektik Islam.....	36

B. Konsentrasi Belajar	40
1. Pengertian Konsentrasi Belajar	40
2. Aspek-Aspek Konsentrasi Belajar.....	41
3. Indikator Konsentrasi Belajar.....	42
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar	44
5. Ciri-Ciri Konsentrasi Belajar.....	45
6. Ciri-Ciri Anak Yang Dapat Berkonsentrasi Belajar	46
7. Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar.....	48
8. Prinsip-Prinsip Konsentrasi.....	48

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian	51
1. Profil Sekolah	51
2. Sarana Prasarana.....	51
3. Data Jumlah Peserta Didik.....	53
B. Penyajian Fakta Dan Data Penelitian	53

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Data	63
B. Temuan Penelitian.....	65

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	83
B. Rekomendasi	84

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memudahkan para pembaca dalam membaca skripsi ini terlebih dahulu penulis jelaskan kalimat-kalimat yang dianggap perlu untuk mempertegas tujuan dalam judul skripsi ini. Judul skripsi ini adalah “**Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta didik Di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung**” maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi sebagai berikut :

1. **Analisis Dampak** : Merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya seperti pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif), tentunya dalam hal ini dampak negatif¹
2. **Game Online** : Permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.²
3. **Konsentrasi Belajar** : Pemusatan perhatian atau pikiran, rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.³

¹ Anang Sugeng Cahyono, “Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak,” n.d., 90.

² Maria Yohanestia Gola Nuhan, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta,” 2016, 495.

³ Yati Navia Putria Yulia, “Hubungan Disiplin Belajar Dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” 6, no. 2 (2017): 101.

4. Peserta didik SMK Miftahul Ulum : Seseorang yang terdaftar dan datang untuk memperoleh atau mempelajari Pendidikan di SMK Miftahul Ulum berlokasi di Pondok Pesantren Al Banin yang beralamat di Jl. Flamboyan IV No.25, Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung 3514.

Jadi benang merah judul diatas adalah menganalisis atau penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sesungguhnya dampak negatif dari game online permainan yang menggunakan internet terhadap konsentrasi belajar pada peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung.

B. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam bidang Pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut.⁴

pada saat ini dengan hadirnya internet dan juga smartphone menjadikam kita lebih mudah saat bermain game serta bisa dilakukan di mana saja. Cukup banyak para pelajar ataupun mahasiswa yang bermain game sampai larut malam akibatnya hal ini dapat mengganggu tugas maupun aktivitas kuliah di kampus ini disebabkan bangun kesiangn bahkan

⁴ Ana Marista et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan" 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

sampai mengantuk di kelas saat jam pelajaran. Hal ini tentu saja akan memberikan pengaruh buruk terhadap ilmu yang akan didapatkan di perkuliahan yang akan menjadi kurang maksimal, serta nilai yang didapat. Saat ilmu yang diperoleh tidak sesuai serta tidak maksimal diakibatkan karena mengantuk di saat jam pelajaran maupun telat akan dapat mengakibatkan dampak buruk lainnya misalnya seperti menyontek ke teman yang lebih memahami pelajaran pada saat dilakukan tes pengetahuan.⁵

Pada zaman teknologi ini kebudayaan asing sekarang sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu game online yang populer saat ini di kalangan pelajar.

Game online adalah sebuah permainan yang menggunakan komputer atau handphone saat tersambung pada jaringan internet untuk bisa dimainkan, dengan hal ini pemain dapat bermain game tersebut dengan pemain lain meskipun tidak dalam satu tempat. Permainan game online pada era ini merupakan salah satu bentuk permainan yang banyak diminati oleh lapisan elemen baik dari kalangan muda hingga dewasa bahkan mahasiswa/i. Memainkan game online merupakan sebuah aktivitas yang dimainkan guna mendapatkan kepuasan yang dapat memberikan hal positif juga dapat membawa dampak buruk. Hal positif yang mungkin akan diperoleh dari game online misalnya media untuk bersosialisasi, pemahaman teknologi, meningkatkan pengetahuan daftar kata tentang bahasa asing terlebih dapat membantu meningkatkan rangsangan motorik. Akan tetapi memainkan game online apabila berlebihan dapat mengakibatkan pengaruh berupa hal negatif misalnya

⁵ Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar" 15, no. 2 (2017).178.

ketagihan yang akan membuat pengguna menjadi malas menjalankan kegiatan yang mempunyai prioritas utama. Tidak hanya hal ini, melainkan juga proses berhubungan sosial di dalam dunia nyata semakin menurun⁶

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti game poker, counter strike dan mobile legend yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan game online tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Dampak Positif Game Online Dampak positif disini yaitu dampak yang menguntungkan yang memberikan keuntungan dalam bermain game online. penelitian menyebutkan bahwa, dampak positif bermain game online adalah memudahkan mempelajari bahasa inggris, membuat lebih focus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa game online memang memberikan dampak positif dalam cara berpikir siswa. Game online telah membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, kerjasama yang dimaksud disini ialah bagaimana seseorang bertanggungjawab menyelesaikan kerjanya dalam suatu kelompok artinya disini siswa terlatih untuk kompak dengan timnya. Lalu kesabaran yang dimaksud disini bagaimana seseorang menghadapi situasi yang tidak kondusif bahkan kacau saat menyelesaikan strategi dalam bermain. Selain itu anak terlatih untuk fokus dalam melakukan suatu hal dan melatih bahasa inggris anak dengan bahasa-bahasa game. Oleh karena itu sebagai pemain game online memang perlu

⁶ Vidiya Anggraeni et al., "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat Dan Semangat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunoyono Madura," 2021.182.

kecerdasan. Kecerdasan yang dimaksud disini adalah ketelatenan yang intelektual yang baik dari pengguna game agar dapat emmbatasi dan mengontrol dirinya dalam bermain game agar dapat merasakan kebaikan dari bermain game bukan malah berdampak buruk. Kalangan anak SMK dampak positifnya bias mengajarkan arti kerjasama, bahasa, konsentrasi, dan kesenangan yang dirasakan saat bermain game bersama teman-teman .⁷

Dampak Negatif Game Online Dampak social negatif game online yaitu dampak buruk yang timbul dikarenakan game online. Puji menyatakan bahwa, “faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan game online adalah orangtua, lingkungan, pergaulan, gadget, dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa”. Bagi para pelajar game online membawa dampak buruk pada minat belajar siswa, dengan bermain game online siswa menjadi lebih sering bermain game online dan menghabiskan waktu dengan game disbanding untuk belajar. dampak negatif di atas telah menunjukkan bahwa jika pemain game terlalu larut dalam permainan game online maka bias menjadi suatu hal yang terbalik. Maksudnya disini yaitu game online yang mempermainkan pemainnya. Salah satu contohnya yaitu kecanduan. Jika kecanduan sudah timbul dalam diri pemain apalagi dengan tingkat candu yang tinggi maka pemain akan merasakan dominan dampak buruk disbanding dampak baik malahan semuanya berdampak buruk atau positif. Kalangan anak sekolah bisa berdampak pada malasnya siswa untuk belajar seperti mengerjakan PR dirumah karena terlalu asik bermain game online. maka dari itu ini semua tergantung pada cara pemain dalam menahan atau mengontrol diri dalam bermain. Untuk kalangan anak sekolah d orangtua yang sangat membantu anak dalam mengontrol diri bermain game. Karena

⁷ Mertika Mertika and Dewi Mariana, “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar,” *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99, <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154.100>.

kalau terlalu dikekang malahan anak menjadi lebih buruk kalau sudah kecanduan⁸

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas Lelah (Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Surah An-Nisa' ayat 14 :

وَمَنْ يَعِصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا
خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

Artinya : *“Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan.”* (Q.S. An-Nisa' : 14).⁹

Imam Fakhrudin Ar-Razi (544-606 H/1150-1210 M) dalam nuonline.co.id menjelaskan, Surat An-Nisa ayat 14 merupakan penegasan dari Allah SWT agar manusia mematuhi hukum-hukum yang telah disebutkan dalam ayat-ayat sebelumnya. Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar, yang tercantum dalam AlQur'an surat Al-Baqarah ayat 42:

⁸ Ibid 101.

⁹ Kementerian Agama, “Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya.118.”



وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكُنْهُمَا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْمُونَ

Artinya “Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui.” (Q.S. Al-Baqarah : 42).¹⁰

Melalui firman-Nya ini Allah Ta’ala melarang orang-orang Yahudi dari kesengajaan mereka mencampuradukkan antara kebenaran dengan kebatilan, serta tindakan mereka menyembunyikan kebenaran dan menampakkan kebatilan. Dengan demikian, Dia melarang mereka dari dua hal secara bersamaan serta memerintahkan kepada mereka untuk memperlihatkan dan menyatakan kebenaran. Dari Ibnu Abbas, Adh-Dhahhak menjelaskan ayat ini artinya janganlah memcampuradukkan yang hak dengan yang batil dan kebenaran dengan kebohongan. Sementara Qatadah mengartikannya, janganlah mencampuradukkan antara ajaran Yahudi dan Nasrani dengan ajaran Islam sedang kalian mengetahui bahwa agama Allah Ta’ala adalah Islam.

Firman-Nya : (وتكتموا الحق وأنتم تعلمون) menurut Muhammad bin Ishak meriwayatkan dari Muhammad bin Abu Muhammad, dari Ikrimah atau Sa’id bin Jubair, dari Ibnu Abbas,

Ia mengatakan: “Artinya, janganlah kalian menyembunyikan pengetahuan yang kalian miliki mengenai kebenaran Rasul-Ku dan juga apa yang dibawanya, sedangkan kalian mendapatkannya tertulis dalam kitab-kitab yang berada di tangan kalian.”

Boleh juga ayat tersebut berarti, sedangkan kalian mengetahui bahwa dalam tindakan menyembunyikan pengetahuan tersebut mengandung bahaya yang sangat besar bagi manusia, yaitu tersesatnya mereka dari petunjuk yang dapat menjerumuskan mereka ke neraka jika mereka benar-benar mengikuti kebatilan yang kalian perlihatkan kepada

¹⁰ Ibid 16.

mereka, yang dicampuradukkan dengan kebenaran dengan tujuan agar kalian dapat dengan mudah menyebarkan ke tengah-tengah mereka. Al-Kitman artinya penyembunyian, lawan kata penjelasan dan keterangan.

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya, Islam sangat memberikan keluasan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup. Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti game poker, counter strike dan mobile legend yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan game online tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya.

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan game online adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak gamers (sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan game online tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh gamers kepada pemain gamers yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Game Figther, malas dalam belajar. Permainan game online juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. Kecanduan yang berlebihan

dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk didepan komputer. Permainan game online yang begitu menghibur membuat para pemain game menjadi lupaakan waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan adrenalin (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka Kecanduan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk didepan komputer. Permainan game online yang begitu menghibur membuat para pemain game menjadi lupaakan waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan adrenalin (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka Kecanduan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru BK dan peserta didik yang berjumlah 4 peserta didik di SMK Miftahul Ulum pada Kamis 1 September 2022 menjelaskan peserta didik diperbolehkan membawa gadget tetapi untuk peserta didik yang tidak tinggal di Pondok. Jika peserta didik yang tinggal di Pondok tidak diperbolehkan membawa gadget dikarenakan ketika pulang harus komunikasi kepada keluarganya untuk di jemput atau dipakai memesan ojek online untuk pulang ke rumah. Guru BK juga menjelaskan pernah medapati peserta didik sedang bermain game online karena mayoritas anak sekarang bermain gadget tidak jauh-jauh dari game online, tidak bisa dihindarkan. Sebagai guru hanya menegor dan mengingatkan, peran orang tua dan kita sebagai guru sangat

dibutuhkan. Tentunya ada yang berdampak negatif dan positif. Tetapi lebih banyak dampak negatif seperti kurang konsentrasi dalam belajar di kelas.

Lebih lanjut menurut guru bimbingan konseling SMK Miftahul Ulum Kita juga sebagai guru mengetahui dampak negatif bermain game online salah satunya yang dirasakan ada guru matapelajaran yang menyampaikan terhadap saya kalau ada peserta didik yang bermain game online dikelas dan membuat anak tidak konsentrasi belajar ketika guru menjelaskan. Kemudian diberita-berita televisi juga banyak pemberitaan peserta didik yang kecanduan bermain games online sampai dilarikan ke rumah sakit jiwa. Ini yang kami sekolah hindarkan. Kami sebagai Guru BK memberikan layanan konseling baik layanan bimbingan kelompok dan karena didalam kelas itu tidak semua anak bermain game online cuma beberapa anak saja yang sering bermain game online. Dan sesekali kami panggil ke ruangan untuk mengkonseling agar peserta didik tersebut lebih yang didapati bermain game online semangat dalam belajar juga terhindar dari games online lagi. Strateginya kita melakukan konseling kelompok di kelas dan konseling individu, banyak dampak negatif dunia digital, kemudian pergaulan bebas. Tidak hanya fokus ker bermain games online saja kami sebagai Guru selalu mengingatkan hati-hati dalam bergaul memilih teman di luar sana, kemudian harus rajin beribadah seperti sholat lima waktu, berbakti pada orang tua. Dari sinilah insya Allah peserta didik akan sungguh-sungguh dalam belajar.

Dampak game online pada peserta didik di SMK Miftahul Ulum bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dengan wawancara peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik, untuk dapat mengetahui dampak yang diperoleh dari aktifitas bermain game online, peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung memberikan informasi dengan teknik wawancara bagaimana kondisi sebenarnya dari dampak game online peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung tersebut ada 4 indikator yang digunakan dalam penelitian yang

digunakan yaitu indikator kecanduan game online ini adalah terkait dengan *Saliance Euphoria*, *Conflict (Interpersonal conflict eksternal dan internal)*, dan *Withdrawal*.

Berdasarkan hasil wawancara di halaman yang telah dilakukan dengan siswa yang bermain game online, dapat dikatakan siswa habiskan waktu untuk bermain hampir sepanjang hari dan cukup lama, dari hasil wawancara siswa memahami betul dampak yang diperoleh dalam bermain game online hingga mencari kesenangan tersendiri dan tidak memikirkan lingkungan sekitar mengakibatkan kurang aktifnya saat mengerjakan tugas kelompok dan aktif saat siswa dalam belajar dikelas, umumnya siswa menyadari selalu memikirkan game online mengakibatkan kurang berkonsentrasi saat melakukan aktifitas lain, karena pada umumnya memikirkan segala sesuatu yang berhubungan dengan game online, selalu merasa cemas jika dalam sehari mengakses. Menyebabkan kurang dalam kegiatan belajar, saat siswa mengalami kecanduan bermain game, sehingga terjadilah penurunan prestasi belajar. Siswa merasa saat bermain game online siswa merasa senang, bangga jika hasilnya dan merasa bermain game itu sebuah kewajiban. Saat tidak bermain game siswa merasa ada yang kurang, bosan, perasaan yang tidak karuan.

Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Konsentrasi belajar itu sendiri merupakan suatu hal yang harus diciptakan oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, berdasarkan pra-penelitian yang penulis lakukan di kelas XI SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung didapati peserta didik yang sering bermain games online. Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkandi atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Analisis Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta didik Di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung”**

C. Fokus dan sub-Fokus Penelitian

Mengenal fokus terkait dengan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung

Sub fokus penelitian

1. Dampak negative pada game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung?
2. Dampak positif pada game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung?

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana dampak negativ game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung ?
2. Bagaimana dampak positif pada game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dampak negativ game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung ?
2. Untuk mengetahui dampak positif pada game online terhadap konsentrasi belajar pesera didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung ?

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penulisan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian semoga dapat menambah khazanah bagi para guru bimbingan konseling khususnya guru SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung sebagai bahan evaluasi atas dampak negatif bagipeserta didik yang senang bermain game online terhadap konsentrasi belajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan manfaat praktis sebagai berikut :

- a. Bagi klien (peserta didik) dapat keluar dari zona bermain game online banyak kegiatan positif selain bermain games online dan agar meningkat konsentrasi belajarnya.
- b. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah termasuk dalam hal penanganan dampak negatif bermain game online pada konsentrasi belajar.
- c. Bagi pembaca, dapat dijadikan tolak ukur untuk lebih bijak dalam menggunakan shematphone.
- d. Bagi penulis lain dapat dijadikan bahan referensi untuk membuat karya dengan masalah yang sama.
- e. Bagi penulis penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan study guna mendapatkan gelar sarjana (S1) pada Prodi Bimbingan dan Konseling di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini ialah :

1. Puji Meutia, Febry fahreza dan Arief Aulia Rahman.
“Analisis dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta didik di Kelas Tinggi SD

Negeri Ujong Tanjong”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Teknis analisis data terdiri atas sajian data. Reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi peserta didik kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, gadget dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Cara yang harus dilakukan untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada peserta didik.¹¹

2. Mustika Bety, dkk. “*Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto*”. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif, teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dampak dari bermain *game online* dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk beribadah dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi game yang sedang dimainkan. Selain itu, bermain *game online* lebih tertutup dengan lingkungan luar dan keterampilan sosial yang dimiliki menjadi menurun sehingga membuat anak menjadi sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain.¹²

3. Wicaksono Iqok, dkk. “*Analisis Dampak dan Pengaruh Game Mobile Terhadap Remaja Karang Taruna Dusun*

¹¹ Puji Meutia, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong,” *Genta Mulia* XI, no. 1 (2020): 22, file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf.

¹² Bety Mustikasari, Deka Setiawan, and Ika Ari Pratiwi, “Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD Di Desa Prawoto” VI, no. 2 (n.d.): 181–90.

Karangendek". Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, untuk metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode kuesioner dengan subjek penelitian. Hasil dari data yang diperoleh peneliti dan melakukan perhitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak 91,73% yang menyatakan setuju berarti disini bisa dikatakan bahwa bermain *game mobile* banyak pengaruh positif melihat dari jumlah persen yang telah didapat peneliti dari para responden.¹³

4. Ni Putu Wahyu Sanjiwani, Ni Komang Sukraandini dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi, Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mereview literatur terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Metode penelaahan ini dilakukan dengan metode review dari hasil penelitian yang berasal dari media elektronik seperti *NCBI- Pubmed, Google scholar, Sage Publication, Indian Journal, DOAJ(Directory of Open Acces Journal) Cambrigde Journal, ARC Journal yang dipublikasikan mulai tahun 2015-2020*. Hasil penelaahan dari literature review ini didapatkan bahwa yang menghambat konsentrasi belajar salah satunya yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia sekolah. Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan akan menjadikan masalah dalam proses pembelajarn.¹⁴

¹³ Iqok Wicaksono "Analisis Dampak Dan Pengaruh Game Mobile Terhadap Remaja Karangtaruna Dusun Karangendek," 2020 1.

¹⁴ Ni Putu Wahyu Sanjiwani dkk Ni Komang Skraandini, dan I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi. "Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah ".2020. 1"

5. Jurnal Nuhan (2016), melakukan penelitian terhadap hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi determinan kemudian dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan¹⁵

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Metode penelitian sebagai teknik ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh data untuk kegunaan tertentu. Pada skripsi ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Kualitatif dapat diartikan sebagai sebuah metode yang dalam ilmu sosial dimana metode ini bisa memperoleh data secara lisan maupun tulisan, serta tingkah laku seseorang dan metode pendekatan ini tidak bisa menganalisis angka-angka atau tidak berupaya menghitung data kuantitatif yang diperoleh.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) berusaha secara maksimal untuk mengungkap fakta, dilapangan secara kualitatif melalui metode ilmiah menggunakan teknik pengumpulan data dan analisis data yang jelas. Sifat pengumpulan data adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan dan kata-kata dari orang-orang yang diamati.

Dalam penelitian ini, Data yang dimaksud berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dan lainnya. Sesuai dengan tema peneliti yang peneliti bahas yaitu Mengenai Dampak Game Online Terhadap

¹⁵ Nuhan, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta."

Konsentrasi Belajar Peserta didik, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), dimana penelitian ini dilakukan di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung.

2. Sumber Data Penelitian

a. Data Primer

Data dalam bentuk verbal yang yang dilaksanakan atau diucapkan oleh sumber data¹⁶. Data primer dalam penelitian ini dari Guru BK dan Peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung.

b. Data sekunder

Data sekunder dalam ialah data yang mampu memperkaya data primer seperti buku, jurnal, dokumen-dokumen dan liannya yang bias mendukung¹⁷dalam penelitian di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung.

3. Partisipan Dan Tempat Penelitian

Partisipannya yaitu Guru BK SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung, Wali Kelas XI dan 4 peserta didik kelas XI. Tempat penelitian yaitu di SMK Miftahul Ulum yang berlokasi di Pondok Pesantren Al Banin yang beralamat di Jl. Flamboyan IV No.25, Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung 3514,dimana peneliti memilih tempat ini untuk dijadikan tempat penelitian

4. Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif yang diperlukan dalam skripsi ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

¹⁶ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),46”

¹⁷ Ibid 47.

a. Wawancara

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari pewawancara. Interview atau wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Metode wawancara yang digunakan adalah metode wawancara sistematis yang dilakukan dengan terlebih dahulu pewawancara mempersiapkan pedoman tertulis tentang apa yang hendak ditanyakan terhadap responden. Metode wawancara ini penulis lakukan untuk mengambil data, dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan responden dan mendengarkan langsung serta mencatat dengan teliti apa yang diterangkan oleh responden, Metode ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari beberapa sumber data yang bersangkutan yaitu siswa, orang tua dan guru. Sebelum penulis melakukan wawancara, penulis sudah mempersiapkan seperangkat pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Adapun datanya meliputi:

- 1) Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung
- 2) Mengamati hasil yang dicapai untuk solusi mengatasi kecanduan *game online* peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung

b. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan ini didasarkan atas pengamatan secara langsung. Metode observasi yang digunakan merupakan metode observasi partisipasi (*participant observer*) dengan pengumpulan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dengan merasakan serta berada dalam aktivitas

kehidupan objek pengamatan. Metode ini dilakukan dengan terjun langsung ke dalam lingkungan dimana penelitian itu dilakukan disertai dengan pencatatan terhadap hal-hal yang muncul terkait dengan informasi data yang dibutuhkan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Penulis menggunakan metode ini untuk mengamati secara langsung data yang ada di lapangan, terutama tentang data yang ada di peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung. Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data yang mana secara langsung dapat mengamati hal-hal yang berhubungan dengan dampak *game online* peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung

Langkah-langkah yang dilakukan:

1. Mengamati hal-hal yang berhubungan dengan konsentrasi belajar peserta dalam kelas?
2. Mengamati apa saja dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data dan historis. Dokumen yang digunakan adalah dokumen resmi. Dokumen resmi yang digunakan termasuk dalam dokumen interen yaitu:

- 1) Historis dan geografis
- 2) Struktur Organisasi.
- 3) Keadaan sekolah.
- 4) Keadaan sarana dan prasarana.

5. Pengujian Kredibilitas Data

Dari sejumlah data yang penulis peroleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi semuanya memerlukan pengolahan, pembahasan, dan penganalisaan, agar nampak manfaatnya terutama dalam memecahkan penelitian dan tujuan akhir penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang artinya metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana penulis adalah sebagai instrumens kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif yang berangkat dari faktor-faktor yang bersifat umum dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada simpulan.¹⁸

Norman. K Denkin menyatakan bahwa triangulasi merupakan sebuah teknik yang menggabungkan beberapa teknik yang digunakan dalam mengungkapkan sebuah fenomena yang saling berkaitan diambil dari pandangan dan perspektif yang berbeda.¹⁹ Jika penulis memanfaatkan triangulasi dalam memperoleh informasi sehingga penulis telah memperoleh informasi serta menilai keabsahannya yang ditunjukkan melalui teknik yang sama namun dengan narasumber yang berbeda.

Jenis-jenis triangulasi diantaranya adalah:

- a. Triangulasi metode, dilakukan dengan membandingkan suatu jenis informasi atau data dengan cara yang berbeda. Penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei. Hal tersebut untuk memperoleh suatu kebenaran informasi dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu,

¹⁸ Ibid 428

¹⁹ Edwin Gandaputra Yen, "Pengantar Studi Fenomenologis Dalam Penelitian Teologis," *TE DEUM (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)* 8, no. 1 (2018): 11.

peneliti bisa menggunakan sebuah metode wawancara bebas atau wawancara terstruktur. Selain itu, peneliti bisa menggunakan informasi yang berbeda untuk mengecek kebenaran suatu informasi tersebut.

- b. Triangulasi antar-peneliti, dilakukan dengan cara yang dapat menggunakan lebih dari satu orang dalam sebuah pengumpulan dan analisis data. Penting diperhatikan bahwa orang yang diajak menggali data itu harus yang telah memiliki suatu pengalaman penelitian dan harus dari konflik kepentingan agar tidak merugikan peneliti.
- c. Triangulasi sumber data, dilakukan dengan menggali suatu kebenaran informasi tertentu melalui berbagai jenis metode dan sumber perolehan data. Contoh, selain wawancara dan observasi, peneliti dapat menggunakan dokumentasi tertulis, dokumen sejarah, gambar atau foto.
- d. Triangulasi teori, dilakukan dengan hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan pemahaman secara mendalam, akan tetapi peneliti tersebut mampu menggali pengetahuan teoritik secara mendalam atau hasil dari analisis data.²⁰

Peneliti menggunakan sebuah metode yaitu metode triangulasi sumber data dengan pengambilan wawancara, observasi, dokumentasi untuk mengumpulkan datanya agar bisa diuji keabsahannya dan mendapatkan data yang valid. Dan melakukan triangulasi sumber data dengan mewawancarai Guru BK, Wali Kelas XI dan 11 Peserta didik. Dengan membandingkan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai dampak yang

²⁰ Ibid 11-12.

dialami peserta didik SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung yang sering bermain games online pada konsentrasi belajar, dan bagaimana Peran Guru Bimbingan Konseling SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung pada peserta didik yang sering bermain games online mengakibatkan tidak konsentrasinya belajar.

I. Sistematika Pembahasan

1. Bab 1 Pendahuluan

Dalam bab ini berisi mengenai penegasan judul yang berisi mengenai penjelasan tentang kunci dari judul yang berkaitan dengan terminologi yang terdapat dalam judul serta menegaskan apa maksud dari judul penelitian tersebut. Kemudian ada latar belakang yang berisi mengenai uraian tentang masalah yang menjadi dasar dilakukannya sebuah penelitian. Identifikasi dan batasan masalah identifikasi masalah yang berisi mengenai poin-poin sebagai masalah yang ada di latar belakang. Rumusan Masalah yaitu berisi tentang rumusan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan secara eksplisit tentang masalah penelitian yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian yang didasarkan pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Manfaat penelitian berisi mengenai kegunaan atau kontribusi yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilakukan. Kajian Penelitian yang relevan berisi ulasan penelitian terhadap bahan pustaka dan hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan orang lain dan dianggap relevan dengan tema dan topik penelitian yang akan dilakukan. Metode Penelitian berisi mengenai teknik ataupun cara yang digunakan dalam melakukan penelitian dan sistematika pembahasan yang berisi mengenai struktur pembahasan penelitian yang dilakukan yaitu mulai dari bab 1 sampai bab 5.

2. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab 2 landasan teori berisi mengenai deskripsi hal-hal teoritik dan informasi-informasi yang dijadikan sebagai landasan dalam melakukan suatu penelitian..

3. Bab 3 Deskripsi Objek Penelitian

Pada bab 3 deskripsi objek penelitian ini terdapt sub bab gambaran umum objek dan penyajiaan fakta dan data penelitian .gambaran umum objek ini berisi mengenai uraian tentang latar sosial, historis, budaya, ekonomi, demografi, lingkungan, sebagai gambaran umum penelitian dan pada penyajian fakta dan data penelitian berisi mengenai uraian tentang fakta-fakta yang ditemukan dilapangan. Selain itu juga pada bagian ini mendeskripsikan mengenai data penelitian yang sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian yang telah diajukan.

4. Bab 4 Analisis Penelitian

Pada bab 4 analisis penelitian terdapaat sub bab analisis data penelitian dan temuan penelitan. analisis data penelitian yaitu berisi mengenai analisis penulis terhadap fakta-fakta dan dat-data yang ditemukan dalam penelitian sebagaimana yang telah disajikan pada bab 3. Dan pada temuan penelitian yaitu berisi mengenai jawaban rumusan masalah dan tujuan penelitian yang berdasarkan landasan teoritik yang digunakan .

5. Bab 5 Penutup

Pada bab 5 penutup sub bab kesimpulan daan rekomendasi . kesimpulan ini berisi mengenai pernyataan singkat penelitian teentang hasil penelitan yang berdasarkan pada analisis data dan temuan penelitian dn pada rekomendasi yaitu berisi mengenai saran-saran praktis dan teoritis. Bisa juga peneliti mengemukakan reomendaasi tentang perlunya penelitian lanjutan dan implementasi temuan penelitian tersebut dalam pemecahan masalah praktis.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Game Online

1. Pengertian Game Online

Pengertian Game Online Dalam kamus Bahasa Indonesia “Game” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya game melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. Game bisa dijelaskan sebagai: a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Akbar menyatakan bahwa game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai mediana. Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Definisi game mencakup hampir keseluruhan game akan tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti permainan perang dan olah raga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan. Biasanya Game online melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. Game online adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional Game online adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa. Adapun dalam kamus wikipedia, internet game disebutkan mengacu pada sejenis video games yang dimainkan melalui jaringan komputer (computer network), umumnya dimainkan lewat jaringan

internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal. Jadi, yang dimaksud dengan *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.²¹

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa game adalah suatu permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan agames online para pemain disuguhkan berbagai game yang menarik bagi penggemarnya.

2. Jenis-Jenis Game

Jenis *Game* Menurut Henry jenis game merupakan jenis- jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

- a. *Strategy game* memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans*

²¹ Sri Wahyuni Adiningtyas and Peran Guru, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online" 4, no. 1 (2017): 32.

(COC), *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.

- b. *Fighting game* merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood Glory and Blood&Glory: Legends*, *Fighting Tiger- Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*.
- c. *Adventure Game* adalah *game* petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.
- d. *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap

memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

- e. *Role-Playing Game (RPG)* *Role-playing game* adalah sebuah *game* dimana player memerankan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point* atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.
- f. *Racing game* memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.
- g. *Education and Edutainment* Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis edutainment, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.²²

3. Dampak Game Online

- a. Dampak positif *Game*, *game* bermanfaat bagi siswa antara lain siswa akan mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahannya dan aturan. *Game* melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya

²² Atika Kurniasari, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus," 2019 .37.

akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. *Game* juga melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali. *Game* juga melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata. Dampak positif game dapat dilihat pada *game-game* yang mengetengahkan *puzzle*, *detektif*, atau lainnya. *Game* yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

- b. Dampak negatif bagi penggunaanya, antara lain *game* dapat mengakibatkan penurunan aktivitas gelombang otak depan, Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas. *Game* menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu. *Game* membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan. *Game* juga menjadikan anak akan mengalami masalah mental.

Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak Akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.²³

4. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain *game*). Kecanduan *game online* salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain *game*).²⁴

Banyak anak yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *internet game online*. Tidak jarang, waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan siswa sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika anak tidak sampai pada kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Maka, dari itu dapat disimpulkan seseorang kecanduan *game online* karena adanya kesenangan saat bermain *game* yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi

²³ Latifatul Ulya and Irfai Fatuhurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak" 7, no. 3 (2021): 1112–19, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1115-1116>.

²⁴ Hairil Akbar, Program Studi, and Kesehatan Masyarakat, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu" 1 (2020): 43.

kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *game online*.

5. Indikator Kecanduan Game Online

Chen dan chang mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yakni:

- a. *Salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku seseorang
 - 1) *Cognitive salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level pikiran
 - 2) *Behavioral salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku
- b. *Euphoria*, yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game
- c. *Conflict*, yaitu pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan
 - 1) *Interpersonal conflict* (eksternal), yaitu konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya
 - 2) *Interpersonal conflict* (internal), yaitu konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri
- d. *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game.²⁵

6. Gejala Kecanduan Bermain Game Online

²⁵ Adiningtiyas and Guru, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. 31-32"

Kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul. Pertama, siswa bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Kedua, siswa bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang. Siswa yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, dan siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Ketiga, mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain seperti tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar. Keempat, ingin mengurangi ketergantungannya tapi tidak bisa.

Kecanduan internet disebut sebagai *Internet Addiction Disorder* (IAD), Stephen Juan, seorang antropolog di *University of Sydney* mengemukakan tanda-tanda umum kecanduan internet, sebagai berikut:

- 1) Selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menguras waktu efektif yang ada.
- 2) Jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, bergetar, mengigil, gerakan mengetik tanpa sadar, hingga berkhayal atau bermimpi mengenai internet.
- 3) Jika terhubung dengan internet, gejala-gejala penarikan diri akan hilang ataupun
- 4) Mengakses Internet lebih lama dari yang dimainkan.
- 5) Cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk aktivitas terkait internet, termasuk e-mail, browsing, chatting.

- 6) Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial, atau rekreasi, demi menggunakan internet.
- 7) Menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman.
- 8) Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan atau depresi.²⁶

7. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Dalam Detria terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut.

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
3. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut.

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

²⁶ Ibid 33-34.

2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game* sebagai aksi²⁷ yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

8. Cara Mengurangi Kecanduan Game Online

- a) Kelola waktu belajar dan waktu bermain
- b) Menyimpan uang tunai untuk hal-hal bermanfaat tambahan
- c) Buatlah rencana kehidupan masa depan
- d) Waspadaai efek negatif dari kecanduan game online
- e) Bertemanlah dengan orang yang jujur dan memiliki tujuan hidup.
- f) Banyak pemujaan
- g) Selalu anggap positif dan hindari kemalasan.

9. Kelebihan Game Online

ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut :²⁸

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.
- b. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah

²⁷ Ibid 34.

²⁸ Suplig, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. 41"

- game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- c. Meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
 - d. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca peserta didik. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
 - e. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
 - f. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.
 - g. Mengembangkan imajinasi peserta didik, permainan bisa membantu peserta didik untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).
 - h. Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, peserta didik diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

Kelemahan Game Online, setelah mengetahui kelebihan dari game online tersebut. Game online pun memiliki kelemahan yaitu

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
- c. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.
- d. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.
- e. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

10. Bermain Game Online Ditinjau dari Prespektif Islam

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini pemain game

online termasuk didalamnya. Islam mengajarkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan.

Sebagaimana Allah SWT berfirman agar manusia senantiasa memanfaatkan waktu di setiap harinya, Allah berfirman yang berbunyi:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا
خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ ﴿١٤﴾

Artinya: “Dan Barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan”. (Q.S An-Nisa:14)²⁹

Imam Fakhruddin Ar-Razi (544-606 H/1150-1210 M) dalam nuonline.co.id menjelaskan, Surat An-Nisa ayat 14 merupakan penegasan dari Allah SWT agar manusia mematuhi hukum-hukum yang telah disebutkan dalam ayat-ayat sebelumnya. Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia.³⁰

Di dalam hadis yang diriwayatkan oleh Muslim yang artinya : Setiap yang memabukkan adalah haram, sesungguhnya Allah menjanjikan kepada siapa saja yang minum minuman memabukkan, maka akan memberinya minuman kepadanya Thinatul Khabal." Mereka bertanya, "Wahai Rasulullah apa itu Thinatul Khabal?" Beliau menjawab: "Keringat penghuni neraka. atau perasan-keringat-penghuni neraka." (H.R. Muslim)³¹

²⁹ Kementerian Agama, “Al-Qur’an Al-Karim Dan Terjemahannya. 118”

³⁰ Suplig, “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. 42”

³¹ Syekh Ali Ahmad Al-Jarawi, “Indahnya Syariat Islam” (jakarta: Gema Insani, 2006). 564.

Ketahuiilah bahwa peminum khamr, sekali ia merasakannya, ia akan kecanduan untuk terus mengkonsumsinya. Setelah ia kecanduan, maka akan sangat sulit baginya untuk berhenti dalam waktu yang singkat. Seperti halnya pemain game online dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang kecanduan game online maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan game online. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ
الْفَاسِقُونَ

Artinya : *Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik.* (Q.S Al-Hasyr : 19)³²

Firman Allah subhanahu wa ta'ala: Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada diri mereka sendiri. Al-Hasyr ayat 19 yaitu janganlah kamu lupa dari mengingat Allah, yang akhirnya kamu akan lupa kepada amal saleh yang bermanfaat bagi diri kalian di hari kemudian, karena sesungguhnya pembalasan itu disesuaikan dengan jenis perbuatannya.

Maka disebutkanlah dalam firman berikutnya: Mereka itulah orang-orang yang fasik. Qura'an surat Al-Hasyr ayat 19 Yakni orang-orang yang keluar dari jalan ketaatan kepada Allah, yang akan binasa di hari kiamat lagi merugi di hari mereka dikembalikan. Ayat ini semakna dengan apa yang disebutkan oleh firman-Nya: Wahai orang-orang yang beriman, janganlah harta-

³² Kementrian Agama, "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya. 919"

hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barang siapa yang membuat demikian, maka mereka itulah orang-orang yang rugi. (Al-Munafiqun:9). Al-Hafidzh Abul Qasim At-Ath-Thabarani mengatakan, telah menceritakan kepada kami Ahmad ibnu Abdul Wahhab Ibnu Najdah Al-Huti, telah menceritakan kepada kami Al-Mugirah, telah menceritakan kepada kami Jarir ibnu Usman, dari Na'im ibnu Namihah yang mengatakan bahwa di antara isi khotbah yang diucapkan oleh Abu Bakar As-Siddiq adalah seperti berikut, bahwa tidakkah kalian ketahui bahwa kalian berpagi hari dan bersore hari sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan? Maka barang siapa yang mampu menghabiskan waktunya untuk beramal karena Allah subhanahu wa ta'ala, hendaklah ia mengerjakannya. Dan kalian tidak akan dapat meraih hal itu kecuali dengan pertolongan Allah subhanahu wa ta'ala. Sesungguhnya ada suatu kaum yang menghabiskan waktu (usia) mereka untuk selain diri mereka. Maka Allah melarang kalian menjadi orang seperti mereka. Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada diri mereka sendiri. QS. Al-Hasyr: 19 manakah teman-teman kalian yang kalian kenal? Mereka telah menunaikan amal perbuatan mereka di masa lalu. Akhirnya mereka menerima balasannya, ada yang berbahagia dan ada yang celaka.

Banyak anak yang sering bermian game online menomor satukan game dari pada beribadah, sehingga para pemain yang berlebihan game online jauh dari sisi Allah. Sebagaimana Allah SWT berfirman yang berbunyi:

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِنْ دُونِي قُلْ إِنَّ الْخَيْرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ
 وَأَهْلِيهِمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَلَا ذَلِكَ هُوَ الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ

orang musyrik) apa yang kamu kehendaki selain Dia.

Katakanlah: "Sesungguhnya orang-orang yang rugi ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari kiamat". ingatlah yang demikian itu adalah kerugian yang nyata. (QS Az-Zumar :15)³³

B. Konsentrasi Belajar

1. Pengertian Konsentrasi Belajar

Dilihat dari asal katanya, konsentrasi atau concentrate (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata benda, concentration artinya pemusatan. Konsentrasi itu sendiri berarti pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran, Slameto .

Sedangkan arti belajar menurut Gagne dalam Rifa'I yaitu merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono , Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Jika seorang siswa sering merasa tidak dapat berkonsentrasi di dalam belajar, sangat mungkin ia tidak dapat merasakan nikmat dari proses belajar yang dilakukannya. Seperti yang dikatakan Hakim , bahwa sulitnya berkonsentrasi mungkin dapat terjadi karena seseorang mempelajari pelajaran yang tidak disukai, pelajaran yang dirasakan sulit, pelajaran dari guru yang tidak disukai, atau suasana tempat belajar yang ia pakai tidak menyenangkan. Sering kali masalah konsentrasi pada saat belajar dialami oleh para pelajar terutama di dalam mempelajari mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan cukup tinggi, misalnya pelajaran yang berkaitan dengan ilmu pasti, atau mata pelajaran yang termasuk kelompok ilmu sosial. Pentingnya konsentrasi belajar

³³ Ibid 747.

pada siswa sangat menentukan prestasi belajarnya. Konsentrasi belajarnya tersebut dapat dilihat dari fokusnya siswa ketika belajar. Oleh karena itu, agar dapat mengembangkan kemampuan konsentrasi lebih baik perlulah diusahakan beberapa hal seperti punya motivasi yang tinggi, ada tempat belajar tertentu dengan meja belajar kejemuhan/kebosanan, menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan. Selain itu usaha untuk menyelesaikan masalah-masalah yang mengganggu dan bertekad mencapai hasil terbaik setiap kali belajar juga mempengaruhi usaha untuk mengembangkan kemampuan konsentrasi yang lebih baik.

Sering munculnya off task behavior di dalam kelas sangat menghambat kegiatan belajar siswa, yaitu perilaku yang muncul selama mengikuti proses pembelajaran tetapi tidak mendukung kegiatan belajar. Seperti tidak semangat mengerjakan tugas, bicara sendiri selama mengikuti pelajaran, menulis atau menggambar yang tidak relevan dengan kajian bidang studi yang sedang diikuti, menyontek, melamun ketika mengikuti pembelajaran, dan lain-lain.³⁴

2. Aspek-Aspek Konsentrasi Belajar

Menurut Nugroho terhadap aspek-aspek konsentrasi belajar adalah sebagai berikut.

- a. Pemusatan pikiran Suatu keadaan belajar yang membutuhkan ketenangan, nyaman, perhatian seseorang dalam memahami isi pelajaran. Disatu sisi ada salah satu sisiwa yang baru bisa belajar apabila sambil mendengarkan music dengan keras, sedangkan siswa lainnya menghendaki susasana yang hening.
- b. Kondisi kesehatan siswa bila siswa terlihat ogah ogahan pada materi pelajaran yang sedang dialaminya,hendaknya jangan

³⁴ Setiani, Setyowani, and Kurniawan, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok."

tergesa-gesa untuk menghakimi bahwa ia malas belajar. Mungkin saja kondisi kesehatannya saat itu sedang ada masalah.

- c. Siswa merasa jenuh beban pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang siswa sangatlah banyak. Belum lagi agar memiliki ketrampilan tambahan, tak jarang mereka harus mengikuti beberapa kegiatan di beberapa lembaga pendidikan formal (kursus). Karena sedemikian padatnya aktifitas yang harus dilakukan oleh seorang siswa, maka seringkali mereka dihindangi kejenuhan. Bila hal ini terjadi, bukan merupakan suatu tindakan yang bijaksana apabila orang tua tetap memaksakan anaknya untuk belajar. Berilah mereka waktu istirahat yang sejenak (*refreshing*), sekedar mengendorkan urat syaraf yang sudah sangat tegang tersebut.³⁵

3. Indikator Konsentrasi Belajar

Engkoswara menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi adalah sebagai berikut:

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
- 1) Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila ditemukan
 - 2) Komprehensif dalam penafsiran informasi
 - 3) Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh

³⁵ Asep Supriatna, Ali Aenul Quthbi, and Cooperative Script, "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia," 2019, 162.

- 4) Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku efektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
 - 1) Adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu.
 - 2) Respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan.
 - 3) Mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui:
 - 1) Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru.
 - 2) Komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan yang penuh arti.
- d. Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.⁷³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi dalam belajar tampak pada perhatiannya yang terfokus pada hal-hal yang dijelaskan oleh guru atau pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Penjabaran di atas maka indikator konsentrasi belajar siswa yakni dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya saat proses belajar mengajar berlangsung diantaranya:

- 1) Memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru dengan mencatat hal-hal yang perlu, menyimak dengan seksama, bertanya saat ada yang tidak dipahami.
- 2) Dapat merespon dan memahami setiap materi

pelajaran yang diberikan seperti menerapkan pembelajaran yang disampaikan.

- 3) Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 4) Menjawab dengan baik dan setiap pertanyaan yang diberikan guru.
- 5) Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran, tidak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar.⁷⁴

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar

Menurut Thursan Hakim , konsentrasi belajar seseorang dipengaruhi oleh 2 (dua) faktor, yaitu diantaranya :

- a) Faktor internal Adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal merupakan faktor yang menentukan apakah seseorang dapat melakukan konsentrasi belajar secara efektif atau tidak. Yang termasuk faktor internal yaitu :

1. Faktor jasmaniah Meliputi kesehatan badan /fisik seseorang secara keseluruhan. Faktor jasmaniah terdiri dari: (a) kondisi fisik yang prima dan terhindar dari kuman serta penyakit; (b) cukup istirahat dan tidur; (c) mengonsumsi makanan yang memenuhi standar gizi yang seimbang; (d) panca indera dapat berfungsi dengan baik; (e) tidak menderita gangguan fungsi otak dan syaraf.
2. Faktor rohaniah Terdiri dari: (a) Kondisi kehidupan yang cukup

tenang; (b) Memiliki sifat sabar dan konsisten; (c) Taat beribadah sebagai unsur pendukung ketenangan; (d) Tidak memiliki masalah yang berat; (e) memiliki kemampuan keras serta tidak mudah putus asa.

- b) Faktor eksternal Adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang termasuk kedalam faktor eksternal antara lain :
1. Lingkungan sekitar yang cukup tenang.
 2. Udara yang yaman dan bebas dari polusi maupun bau- bauan yang mengganggu kenyamanan.
 3. Penerangan yang cukup.
 4. Suhu di sekitar lingkungan yang menunjang kenyamanan dalam melakukan kegiatan yang memerlukan konsentrasi.
 5. Dukungan dari orang-orang disekitarnya.³⁶

5. Ciri-Ciri Konsentrasi Belajar

Seseorang yang memiliki konsentrasi belajar mampu menyerap informasi yang lebih mendalam dibandingkan dengan orang yang tidak konsentrasi dalam belajar. Selain itu, kebanyakan orang yang memfokuskan perhatian pada suatu kegiatan, maka orang tersebut akan bersikap aktif untuk mempelajari objek yang dipelajarinya. Syamsudin Abin, menyebutkan bahwa konsentrasi belajar seseorang dapat diamati dari berbagai perilaku seperti :

- a) Fokus pandangan tertuju pada guru, papan tulis, dan media.
- b) Perhatian : memperhatikan sumber informasi dengan seksama.

³⁶ Ibid 162-163.

- c) lisan (verbal response) : bertanya untuk mencari informasi tambahan.
- d) Menjawab: mampu menjawab dengan positif apabila sesuai dengan masalah, negatif apabila tidak sesuai dengan masalah, dan ragu-ragu apabila masalah tidak menentu.
- e) Memberikan pernyataan (statement) untuk menguatkan, menyetujui, serta menyanggah dengan alasan atau tanpa alasan
- f) Sambutan psikomotorik, ditunjukkan oleh perilaku membuat catatan/menulis informasi dan membuat jawaban/pekerjaan. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dipelajari selama proses belajar dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan objek tersebut. Dengan indikator adanya fokus pandangan, perhatian, sambutan lisan, kemampuan menjawab, memberi pernyataan, dan sambutan psikomotorik.³⁷

6. Ciri-ciri Anak Yang dapat Berkonsentrasi Belajar

Ciri-ciri peserta didik yang dapat berkonsentrasi belajar berkaitan dengan perilaku belajar yang meliputi perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor. Karena belajar merupakan aktivitas yang berbeda-beda pada berbagai bahan pelajaran, maka perilaku konsentrasi belajar tidak sama pada perilaku belajar tersebut. Klasifikasi perilaku belajar

³⁷ Ibid 103.

yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri peserta didik yang dapat berkonsentrasi belajar sebagai berikut:

1. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
2. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yang berupa keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
3. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, serta komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
4. Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

Dari penjabaran diatas, maka indicator konsentrasi belajar peserta didik yakni dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya saat proses belajar mengajar berlangsung, antara lain:

- a. Memperhatikan secara aktif setiap materi yang disampaikan guru dengan cara mencatat hal-hal yang perlu, menyimak dengan seksama, bertanya saat ada yang tidak dipahami dll.
- b. Dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan seperti menerapkan pembelajaran yang disampaikan.
- c. Selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- d. Menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan guru.
- e. Kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pelajaran, tidak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar dan minat belajar peserta didik.³⁸

7. Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar

Ada beberapa cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar, yaitu:

- a. Memberikan kerangka waktu yang jelas.
- b. Mencegah peserta didik agar tidak terlalu cepat berganti dari satu tugas ke tugas lain.
- c. Mengurangi jumlah gangguan dalam ruangan kelas.
- d. Memberikan umpan balik dengan segera.
- e. Merencanakan tugas yang lebih sedikit daripada memberikan satu sesi yang banyak.
- f. Menetapkan tujuan dengan menawarkan hadiah untuk memotivasinya agar terus bekerja. Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain sehingga menuntut guru untuk merancang model pembelajaran yang bermuatan permainan.

8. Prinsip-Prinsip Konsentrasi

Ada beberapa prinsip-prinsip dalam konsentrasi belajar diantaranya adalah sebagai

³⁸ Tabrani Rusyan, Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 1989),10.

berikut:

- a. Konsentrasi pada hakekatnya merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan kemauan, pikiran, dan perasaannya.
- b. Salah satu penunjang pertama dan untuk dapat melakukan konsentrasi efektif adalah adanya kemauan yang kuat dan konsisten.

Salah satu prinsip utama terjadinya konsentrasi efektif adalah jika seseorang dapat menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya³⁹



³⁹ Okta Fitri Arinti “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di jam Siang pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI),” 25.



DAFTAR RUJUKAN

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, and Peran Guru. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online" 4, no. 1 (2017): 28–40.
- Akbar, Hairil, Program Studi, and Kesehatan Masyarakat. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu" 1 (2020): 42–47.
- Ana Marista, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jl Ringroad Selatan, Daerah Yogyakarta, Muhammad Wafiq, and Universitas Ahmad. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan" 18, no. 2 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Anggraeni, Vidiya, Zirli Amanatus Zuhria, Agung Setyawan, and Jawa Timur. "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat Dan Semangat Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunoyono Madura," 2021.
- Cahyono, Anang Sugeng. "Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak," n.d., 89–99.
- Evi, Tika. "Research & Learning in Primary Education Manfaat Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2 (2020): 2–5.
- Kamaluddin, H. "Bimbingan Dan Konseling Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 4 (2011): 447–54. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i4.40>.
- Kementrian Agama, Saudi Arabia. "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya." *Komplek Percetakan Al Qur'anul Karim Kepunyaan Raja Fahd*, 1971.
- Kurniasari, Atika. "Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Keccamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus," 2019.

- Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman. "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong." *Genta Mulia* XI, no. 1 (2020): 22–32. <file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf>.
- Mustikasari, Bety, Deka Setiawan, and Ika Ari Pratiwi. "Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD Di Desa Prawoto" VI, no. 2 (n.d.): 181–90.
- Nuhan, Maria Yohanestia Gola. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta," 2016, 494–501.
- Putria Yulia, Yati Navia. "Hubungan Disiplin Belajar Dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika" 6, no. 2 (2017): 100–105.
- Setiani, Amalia Cahya, Ninik Setyowani, and Kusnarto Kurniawan. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok" 3, no. 1 (2014): 38.
- Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar" 15, no. 2 (2017).
- Supriatna, Asep, Ali Aenul Quthbi, and Cooperative Script. "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia," 2019, 162–63.
- Telaumbanua, Kaminudin. "Konsep Dasar Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar." *Jurnal Warta*, no. 224 (2016): 1–16.

- Ulya, Latifatul, and Irfai Fatuhurohman. "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak" 7, no. 3 (2021): 1112–19. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Wicaksono, Iqok. "Analisis Dampak Dan Pengaruh Game Mobile Terhadap Remaja Karangtaruna Dusun Karangendek," 2020, 1–7.
- Yen, Edwin Gandaputra. "Pengantar Studi Fenomenologis Dalam Penelitian Teologis." *TE DEUM (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)* 8, no. 1 (2018): 1–16.



