

HUBUNGAN PERILAKU REMAJA PADA GAME ONLINE DENGAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMK KESEHATAN BHAKTI MEDIKA CIANJUR TAHUN AJARAN 2022

Khrisna Wisnusakti¹, Fitri Safitri², Monna Maharani Hidayat³

^{1,3}Fakultas Ilmu Dan Teknologi Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Cimahi, ²Universitas Indonesia Maju
Email: Khrisnaws@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang: Riset ini membahas mengenai “Hubungan Perilaku Game Online Pada Remaja Dengan Konsentrasi Belajar Siswa SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur Tahun Ajaran 2019-2020”. **Tujuan:** Adapun tujuan dari penelitian riset ini adalah (1) Untuk mengetahui gambaran perilaku remaja pada game online (2) Untuk mengetahui gambaran konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur (3) Untuk mengetahui apakah ada hubungan perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur. **Metode:** Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian kolerasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur yang berjumlah 101 siswa. Sedangkan sampel yang diambil dari jumlah populasi tersebut yaitu 81 responden, dengan teknik random sampling menggunakan rumus Slovin. **Hasil:** Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan uji chi-square didapatkan nilai signficancy 0.002. **Simpulan:** Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa “Terdapat hubungan antara perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur.”

Kata kunci: Game Online, Konsentrasi, Belajar

ABSTRACT

Background: This research discusses about “The Relationship of Adolescent Behavior in Online Games With The Concentration of Student Learning in Class XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur 2019-2020.” **Objective:** The purpose of this research is (1) To find the description of adolescent behavior in online games (2) To find the description of the concentration of student learning in class XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur (3) To find out whether there is a relationship between adolescent behavior in online games with the concentration of student learning in class XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur 2019-2020. **Method:** The type of research used is quantitative descriptive research with a collaborative research method. The population in this research was all students in class XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur as much 101 student. While the sample taken from the population is 81 respondents, by using a random sampling technique and using the Slovin formula. **Result:** Based on the results of data analysis conducted by researchers with the chi-square test, the significance value was obtained in 0.002. **Conclusion:** Thus it can be concluded that there is a relationship between adolescent behavior concentration of student learning in class XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur 2021-2022.

Keywords: Online Games, Concentration, Learning.

PENDAHULUAN

Game online merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Perangkat yang digunakan untuk bermain game online tidak terbatas, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya seperti gadget, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.⁹ Terdapat tiga tujuan seseorang memainkan permainan berbasis internet (game online), antara lain bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan stress dan mengisi waktu luang. dr. Siste memperkirakan problem kecanduan internet di Indonesia lebih besar dibandingkan dengan Negara Korea Selatan. Karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya pada 2018 lalu menyimpulkan sekitar 14 % remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibukota mengalami kecanduan internet. Alur cerita setiap game online dan tingkatan level permainan sangatlah panjang, tidak bisa diselesaikan atau ditamatkan pada saat itu juga.

Hal inilah yang dapat menyebabkan seseorang tertarik dan lupa waktu sampai kecanduan. Hal ini dikhawatirkan dapat membuat seorang siswa yang kecanduan game online ketika sedang belajar di sekolah, namun pikiran mereka berada di game yang belum mereka tamatkan semalam. Selain itu, gangguan berupa radiasi yang ditimbulkan dari penggunaan Personal Computer dan berbagai alat elektronik lain dapat mengganggu proses belajar mereka secara fisik seperti gangguan pada mata, kelelahan dan sebagainya yang mungkin akan berdampak pada konsentrasi belajarnya.²

Dari studi pendahuluan yang dilakukan Peneliti pada satu kelas menemukan siswa yang tidak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Dari 19 siswa yang ada di kelas tersebut, ada 3 siswa yang tidak fokus pada saat belajar, 2 siswa terlihat mengantuk bahkan tertidur pada saat kegiatan belajar berlangsung, 5 siswa ada yang tidak kooperatif, dan 3 siswa yang cenderung cuek dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

Setelah Peneliti mengungkapkan hal-hal diatas, maka Peneliti berkeinginan untuk meneliti, mempelajari serta membahas tentang pengaruh perilaku game online terhadap konsentrasi belajar siswa. Adapun rumusan masalah nya adalah adakah hubungan perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur Tahun ajaran 2019-2020.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional, yang berusaha menjelaskan suatu permasalahan atau gejala yang khusus dalam penjelasan antara dua objek. Metode korelasional meneliti hubungan atau pengaruh sebab akibat. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur angkatan 2019-2020, sebanyak 101 siswa. dikarenakan jumlah populasi pada penelitian ini lebih dari 100 orang yaitu sebanyak 101 orang, maka peneliti memutuskan untuk mengambil respondent sebagian secara acak (*random sampling*) menggunakan rumus *slovin*.⁴ Pada jenis pengukuran ini Peneliti mengumpulkan data secara formal kepada subjek atau responden untuk menjawab pertanyaan secara tertulis. Peneliti menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala pengukurannya adalah skala likert. Pada penelitian ini dilakukan Chi-Square karena data kategorik tidak berpasangan.

HASIL

Hasil penelitian mengenai gambaran perilaku remaja pada game online siswa kelas xi SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur akan ditulis pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja Pada Game Online pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur

Kategori	F	%
Positif	70	86,4
Negatif	11	13,6
Total	81	100

(Sumber : Data Primer, 2020)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perilaku remaja pada game online pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur tahun ajaran 2019-2020 yang memiliki frekuensi tinggi termasuk kategori perilaku positif sebanyak 70 orang (86,4%), sedangkan frekuensi terendah termasuk kategori perilaku negatif sebanyak 11 orang (13,6%).

Dan hasil penelitian mengenai gambaran konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur

Kategori	F	%
Positif	73	90,1
Negatif	8	9,9
Total	81	100

(Sumber : Data Primer, 2020)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perilaku konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur tahun ajaran 2019-2020 yang memiliki frekuensi tinggi termasuk kategori perilaku positif sebanyak 73 orang (90,1), sedangkan frekuensi terendah termasuk kategori perilaku negatif sebanyak 8 orang (9,9%).

Dan untuk hasil penelitian mengenai hubungan perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi hubungan perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur

Prilaku Game Online	Konsentrasi Belajar Siswa				Total	Nilai p
	Positif		negatif			
	n= 73	90%	n= 8	10%	n= 81	100%
Positif	66	81,4%	4	5%	70	86,4%
Negatif	7	8,6%	4	5%	11	13,6%

(Sumber : Data Primer, 2020)

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa perilaku positif remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa sebanyak 66 (81,4%), dan perilaku negatif sebanyak 4 (5%). Sedangkan perilaku negatif remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa sebanyak 7 (8,6%), dan perilaku negatif sebanyak 4 (5%). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa persentase perilaku positif remaja lebih tinggi pada game online dengan konsentrasi belajar siswa dibandingkan dengan perilaku negatif remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisa data dengan uji *chi square* didapatkan nilai *significancy* 0.002. Berdasarkan nilai tersebut karena nilai $p < 0.05$ dapat diambil kesimpulan bahwa “Terdapat hubungan antara perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa terdapat hubungan antara perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur, hal ini sejalan dengan teori yang telah diungkapkan oleh beberapa para ahli. Berdasarkan teori, game online merupakan jenis kegiatan yang dapat dimainkan apabila terhubung dengan koneksi internet dan dapat dimainkan bersama-sama dengan pemain lainnya, kegiatan ini dapat menimbulkan kecanduan, sehingga apabila kecanduan ini terjadi maka akan mengakibatkan seseorang sulit untuk

menghentikan kegiatan tersebut dan menjadi lalai terhadap kegiatan lainnya, Kesehatan Bhakti Medika Cianjur”. termasuk dalam hal ini adalah kegiatan belajar karena konsentrasinya menjadi terpecah dengan terus memikirkan kegiatan pada permainan game online. Hal tersebut dapat menimbulkan berbagai factor yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, diantaranya adalah timbulnya insomnia dan kelelahan yang dapat mengurangi perhatian serta minat siswa dalam kegiatan belajar, selain itu suasana lingkungan pembelajaran juga akan terganggu apabila kegiatan bermain game online ini dilakukan bersama-sama.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sama dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rini Susanti pada tahun 2018. Dalam risetnya yang berjudul “Hubungan kecanduan bermain game online dengan tingkat konsentrasi siswa kelas xii SMA AL-KAUTSAR Kota Batam tahun 2018”, dikemukakan bahwa hasil penelitian yang telah dianalisis dengan distribusi frekuensi dan ditabulasi silang kemudian di uji dengan chi-square menunjukkan hasil distribusi frekuensi bermain game dari 35 responden SMA Al-Kautsar kabil kelas xii yang kecanduan yaitu sebanyak 19 responden (54,3 %) dan dari 35 responden yang bermain game online tidak kecanduan yaitu sebanyak 16 responden (45,7 %). Dan berdasarkan distribusi konsentrasi belajar siswa dari 35 responden dengan konsentrasi baik yaitu sebanyak 14 responden (40 %) dan dari 35 responden dengan konsentrasi kurang baik yaitu sebanyak 21 responden (60 %). Dari uji statistik yang dilakukan dengan uji chi-square pada SPSS versi 16 didapatkan nilai p-value sebesar 0,00 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game dengan konsentrasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan oleh Peneliti di SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur, maka Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa perilaku remaja pada game online pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur tahun ajaran 2019-2020 yang memiliki frekuensi tinggi termasuk kategori perilaku positif sebanyak 70 orang. Dan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Bhakti Medika Cianjur tahun ajaran 2019-2020 yang memiliki frekuensi tinggi termasuk kategori perilaku positif sebanyak 73 orang sedangkan frekuensi terendah termasuk kategori perilaku negatif sebanyak 8 orang. Sehingga dari hasil analisa data yang telah dilakukan peneliti dengan uji *chi square* dapat diambil kesimpulan bahwa “Terdapat hubungan antara perilaku remaja pada game online dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMK

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. XV; Jakarta : Rineka Cipta.
2. Harahap, Khairani. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan*.
3. Hudaya, Adeng. 2015. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*.
4. Nursalam. 2015. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis Edisi 4*. Jakarta Selatan : Salemba Medika.
5. Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
6. Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Cetakan. III. Bandung : Alfabeta.

7. Riyanto, Agus. 2013. Statistika deskriptif untuk kesehatan. Cet I : Yogyakarta : Nuamedika.
8. Riyanto, Agus. 2013. Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan. Cet I : Yogyakarta : Nuamedika.\
9. Salim, Agus. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALLAUDIN Makasar.
10. Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Cet. XXII; Bandung: CV. Alfabeta.