



Hubungan Adiksi Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Siswa

I Gusti Ayu Yohanda Wutama ¹, Gede Eka Puja Dyatmika ², Ni Luh Drajadi Ekaningtyas ³,
Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram

E-mail : ¹ gustiayuyohanda@gmail.com

Keywords:	Abstract
<i>Online Gaming Addiction, Students' Concentration, Hindu Religious Education, Ethics.</i>	<i>This research investigates the relationship between online gaming addiction and students' level of concentration in the subjects of Hindu Religious Education and Ethics at SMA Negeri 1 Narmada. The study involved 80 Hindu students as respondents who filled out a questionnaire. Data was analyzed using SPSS 24 software with descriptive statistical techniques. The calculation of mean and standard deviation was used to classify the students' level of concentration. The correlation between online gaming addiction and concentration level was evaluated through correlation analysis. The results of the study reveal a significant negative relationship between online gaming addiction and students' level of concentration. Students who are addicted to online gaming show lower levels of concentration in the subjects of Hindu Religious Education and Ethics. Conversely, students who reduce their online gaming addiction demonstrate an improvement in their concentration levels. This research supports the behaviorism theory by Thorndike and B.F. Skinner, which states that online gaming addiction is influenced by environmental stimuli. Therefore, schools need to create a conducive learning environment that fosters creativity and educates students on responsible technology use. The importance of supervision and support from schools and parents is emphasized to help students manage their time effectively. In conclusion, this study indicates a significant negative relationship between online gaming addiction and students' level of concentration in Hindu Religious Education and Ethics subjects. Students excessively engaged in online gaming tend to have lower levels of concentration, while those who can control their online gaming addiction show improved concentration levels.</i>

Kata kunci:	Abstrak
Adiksi Game Online, Konsentrasi Belajar Siswa, Pendidikan Agama Hindu, Budi Pekerti.	Penelitian ini menyelidiki hubungan antara adiksi game online dan tingkat konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada. Penelitian dilakukan dengan 80 siswa Hindu sebagai responden yang mengisi kuesioner. Data dianalisis menggunakan program SPSS 24 dengan teknik statistik deskriptif. Perhitungan rata-rata ideal dan simpangan baku ideal digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat konsentrasi belajar siswa. Hubungan antara adiksi game online dan konsentrasi belajar dievaluasi melalui analisis korelasi.

	Hasil penelitian menunjukkan hubungan signifikan yang negatif antara adiksi game online dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Siswa yang kecanduan game online menunjukkan konsentrasi belajar yang lebih rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Sebaliknya, siswa yang mengurangi adiksi game online menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar. Penelitian ini mendukung teori behaviorisme oleh Thorndike dan B.F. Skinner yang menyatakan bahwa perilaku adiksi game online dipengaruhi oleh stimulus lingkungan. Lingkungan sekolah perlu menciptakan suasana belajar yang membangun kreativitas dan mengedukasi siswa dalam menggunakan teknologi dengan bijaksana. Pentingnya pengawasan dan bantuan dari sekolah dan orang tua ditekankan untuk membantu siswa mengelola waktu mereka agar lebih fokus pada proses belajar dan menghindari perilaku adiksi game online yang mempengaruhi prestasi akademik. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan hubungan negatif dan signifikan antara adiksi game online dan tingkat konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Siswa yang terlalu terlibat dalam game online cenderung memiliki tingkat konsentrasi belajar yang rendah, sementara mereka yang mampu mengendalikan adiksi game online menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar
--	--

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penting yang menjadi penentu perkembangan peradaban dalam suatu negara. Perkembangan teknologi di abad ke-21 telah memasuki era digitalisasi yang berlangsung dengan cepat, melibatkan teknologi dalam berbagai sektor. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah menciptakan beragam produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Teknologi telah menjadi kebutuhan dasar yang didukung oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi, mencakup penggunaan handphone dan internet. Handphone saat ini memiliki fitur canggih yang bersifat audio visual, berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, dengan kecepatan proses yang tinggi, dilengkapi multimedia mutakhir, dan fasilitas layar sentuh. Sebelumnya, handphone hanya digunakan untuk telepon dan pesan singkat. Sementara internet adalah jaringan komputer yang luas dan mendunia yang menyediakan berbagai sumber daya informasi dari yang statis hingga yang dinamis dan interaktif, memungkinkan pengguna komputer di seluruh dunia untuk terhubung (Yani, 2019).

Data dari Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa penggunaan telepon genggam di Indonesia mencapai 64,87% pada tahun 2021, dan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya sejak tahun 2015 (Badan Pusat Statistik, 2022). Penggunaan internet di Indonesia juga meningkat signifikan, mencapai 78,19% pada tahun 2023, atau sekitar 215.626.156 jiwa dari total populasi sebesar 275.773.901 jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023). Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis bagi pemainnya, yang membuat mereka semakin tertarik untuk terus memainkannya, bahkan bisa menimbulkan perilaku adiktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sejumlah remaja, terutama laki-laki, mengalami kecanduan game online dalam rentang usia 12 hingga

22 tahun. Perilaku adiksi ini dapat mempengaruhi pola pikir dan proses pembelajaran di sekolah, serta berdampak pada hasil belajar karena waktu dan konsentrasi yang digunakan untuk bermain game mengurangi minat untuk belajar di kelas (Yee, dkk., 2012).

Perilaku adiksi game online tidak hanya memengaruhi pemainnya saja, tetapi juga orang tua dan guru mengeluhkan bahwa beberapa siswa yang kecanduan game online menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan mereka kurang memahami dunia nyata dan peran mereka di dalamnya, seperti belajar dan membantu orang tua, atau menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Hadisaputra, dkk., 2022). Konsentrasi belajar merupakan aspek penting yang mendukung siswa dalam belajar. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung, hal ini akan merugikan diri mereka sendiri karena mereka tidak akan mendapatkan manfaat dari pelajaran tersebut. Konsentrasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yulianti & Mutia, 2018). Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat mempengaruhi memori dan konsentrasi, serta berdampak pada prestasi belajar siswa di sekolah. Beberapa siswa mungkin terlalu terfokus pada bermain game dan mengabaikan tugas belajar, sehingga mempengaruhi proses belajar-mengajar dan menurunkan hasil belajar. Pentingnya memahami masalah empiris ini menjadi latar belakang penelitian untuk menginvestigasi hubungan antara adiksi game online dan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada.

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangsih ilmu, wawasan dan informasi yang berhubungan dengan adiksi *game online* dengan memfokuskan pada konsentrasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat adiksi *game online* siswa di SMA Negeri 1 Narmada, mengidentifikasi tingkat konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada dan menemukan hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada.

Penelitian ini menggunakan referensi hasil penelitian terdahulu sebagai landasan untuk menjawab rumusan masalah. Beberapa penelitian terdahulu telah mengungkapkan dampak game online pada siswa, termasuk gangguan konsentrasi belajar, adiksi, dampak positif dan negatif, interaksi sosial, dan kualitas tidur. Penelitian Ainia (2022) menemukan bahwa game online Mobile Legends Bang Bang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa di kelas dan berdampak pada hasil ulangan harian yang tidak mencapai KKM. Penelitian Pebrianti (2021) menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif pada siswa, termasuk adiksi, berbicara kasar, sikap membangkang, dan tingkah laku agresif.

Penelitian Ramadhani (2020) menyoroiti dampak game online pada interaksi sosial anak, khususnya siswa laki-laki, dan pentingnya pembatasan waktu bermain serta edukasi mengenai berinteraksi dengan teman-teman lainnya. Penelitian Rofiqoh (2020) menyimpulkan bahwa kecanduan

game online berhubungan negatif dan signifikan dengan konsentrasi belajar PAI siswa SMK. Penelitian Lestari (2020) menemukan bahwa mayoritas remaja yang kecanduan game online memiliki kualitas tidur yang tidak sehat atau buruk. Dari keseluruhan penelitian yang dikaji, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara adiksi game online dengan konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Narmada menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman lebih lanjut tentang dampak adiksi game online pada konsentrasi belajar siswa, serta pentingnya pengelolaan waktu bermain game yang seimbang dengan waktu belajar siswa untuk meningkatkan performa dan hasil belajar mereka.

II. METODE

Penelitian ini akan menerapkan metode kuantitatif asosiatif dengan tujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel bebas (adiksi game online) dengan variabel terikat (konsentrasi belajar siswa) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMAN 1 Narmada. Metode korelasi product moment digunakan untuk mencari dan menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Rancangan penelitian ini melibatkan beberapa tahap, termasuk mengidentifikasi masalah penelitian, melakukan studi kepustakaan, merumuskan masalah penelitian, menyusun hipotesis, menentukan pendekatan dan teori yang akan digunakan, menentukan indikator variabel, merumuskan instrumen penelitian, menguji validitas dan reliabilitas instrumen, mengamati dan mengumpulkan data di lapangan, melakukan tabulasi data, menganalisis temuan data, serta menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dan diolah.

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dan metode korelasi product moment, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara adiksi game online dan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Hasil penelitian ini nantinya akan disajikan dalam bentuk laporan penelitian yang komprehensif untuk memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dan kajian terkait fenomena adiksi game online di lingkungan sekolah.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Narmada yaitu salah satu sekolah menengah atas yang menjadi sekolah rujukan di Kabupaten Lombok Barat yang berlokasi Kecamatan Narmada tepatnya di Jalan Suranadi Nomor 51, Nyur Lembang, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Sugiyono (2014) menyatakan bahwa seluruh objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah yang memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan *problem* penelitian disebut populasi. Secara singkat semua unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti merupakan definisi lain dari populasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Hindu kelas X dan XI di SMAN 1 Narmada yang berjumlah 101 siswa.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang dapat merepresentasikan atau mewakili dari jumlah populasi dengan menggunakan prosedur tertentu atau keadaan tertentu yang akan diteliti, Terdapat beberapa pedoman yang dapat digunakan untuk

menentukan ukuran sampel minimal yang harus diambil karena keterbatasan waktu, tenaga dan dana (Sugiyono, 2014).

Teknik sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Peneliti menggunakan rumus *slovin* untuk menentukan jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian, jumlah populasi sebanyak 101 orang dengan taraf signifikan 5% didapatkan sebanyak 80 orang sampel sebagai responden pada penelitian ini. Rumus *slovin* yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad n = \frac{101}{1 + 101(0.05)^2} \quad n = \frac{101}{1,25} \quad n = 80$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = presentasi taraf signifikan (5% atau 0.05)

(Sugiyono, 2014)

Dalam penelitian ini ada pula teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu sebagai berikut :

Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang berhubungan dengan suatu masalah dan akan diteliti serta dianalisis. Cara untuk mengumpulkan data menggunakan metode angket adalah dengan menyebarkan pertanyaan atau pernyataan yang telah dirancang dan disusun kepada responden (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti akan menyebarkan angket kepada siswa SMAN 1 Narmada pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk memperoleh data mengenai hubungan antara kecanduan game online dan konsentrasi belajar siswa. Hasil angket akan digunakan untuk menganalisis hubungan tersebut. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, di mana responden akan memberikan pilihan jawaban yang berbeda-beda sehingga dapat memberikan data yang lebih subjektif dan dapat diukur dengan menghitung jumlah skor.

Tabel 1 Kriteria Bobot

Pilihan jawaban tiap item instrumen	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat sering	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Sumber : (Sugiyono, 2014:93)

Observasi non partisipan dengan penelitian atau pengamatan secara langsung dan mempelajari hal yang di dapat ketika penelitian, pada observasi awal peneliti dapat bertemu langsung dengan siswa di beberapa kelas ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang ataupun telah berlangsung khususnya

pada saat jam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Peneliti mendapatkan data dengan wawancara tidak terstruktur dengan siswa dan guru mata pelajaran terkait di SMAN 1 Narmada. teknik analisis data peneliti menggunakan teknik analisis data Statistika Deskriptif dan Statistika Inferensial. Statistika Deskriptif digunakan untuk menganalisis statistik data hasil penelitian yakni statistika deskriptif, agar data yang telah terkumpul disimpulkan hasilnya secara luas atau general. Jadi statistika deskriptif ini lebih kepada pengumpulan dan penyajian data bertujuan agar data yang disajikan lebih mudah dipahami oleh pembaca. Data yang sudah terkumpul kemudian dikelompokkan. setiap variabel yang ada pada penelitian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi secara sederhana. Pada masing-masing item pilihan dalam angket akan diberikan penskoran dengan standar yang telah ditentukan, sebagai berikut :

- 1) Skor 4 diberikan untuk jawaban Sangat Sering pada soal *favorable*, skor 1 untuk soal *unfavorable*.
- 2) Skor 3 diberikan untuk jawaban Sering pada soal *favorable*, skor 2 untuk soal *unfavorable*.
- 3) Skor 2 diberikan untuk jawaban Kadang-Kadang pada soal *favorable*, skor 3 untuk soal *unfavorable*.
- 4) Skor 1 diberikan untuk jawaban Tidak Pernah pada soal *favorable*, skor 4 untuk soal *unfavorable*.

Statistika Inferensial ialah statistik yang digunakan dalam menganalisis data sampel yang akan ditarik kesimpulannya mengenai keseluruhan data induknya.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas Data

Pada data kuantitatif, menggunakan uji statistik parametrik dipersyaratkan data berdistribusi normal. Untuk mengetahui data berdistribusi normal tersebut perlu dilakukan uji normalitas terhadap data. Adapun uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas *Saphiro-wilk*. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a) Jika angka signifikansi $>$ dari 0,05, maka data berdistribusi normal
- b) Jika angka signifikansi $<$ dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Uji analisis hipotesis merupakan suatu aturan arahnya menuju pada suatu keputusan untuk menerima ataupun menolak hipotesis yang sebelumnya sudah dirumuskan (Sugiyono, 2014). Mudahnya disebut dengan uji hipotesis yaitu tahapan pembuktian kebenaran dugaan peneliti apakah dapat diterima atau ditolak melalui rumus tertentu, berdasarkan dari jenis penelitiannya. Analisis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis korelasi sederhana. Adapun langkah-langkah membuat korelasi sederhana adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2014).

- a) Mencari koefisien korelasi (r) antara kriterium dan predictor, dengan menggunakan rumus koefisien korelasi product moment. Apabila diketahui nantinya data berdistribusi normal, maka uji koefisien korelasi yang digunakan adalah uji koefisien korelasi pearson. Tetapi apabila

diketahui data tidak berdistribusi normal, maka uji koefisien korelasi yang digunakan adalah uji koefisien korelasi *spearman*.

- b) Adapun untuk mengetahui interpretasi terhadap koefisien korelasi peneliti menggunakan pedoman menurut Sugiyono pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 2 Pedoman Tingkat Hubungan

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber : (Sugiyono, 2014)

- c) Uji Signifikansi koefisien korelasi.

Analisis ini diciptakan interpretasi lanjutan pada hasil yang didapatkan dengan menggunakan cara mengkonsultasikan nilai hitung yang didapat dengan harga tabel yang taraf signifikansi sebesar 5%. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS 19.0 untuk menguji signifikansi koefisien korelasi linear sederhana. Dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- (1) Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel

Jika Nilai t hitung $>$ t maka hipotesis yang telah diajukan diterima.

- (2) Melihat nilai signifikansi

(a) Jika nilai sign $<$ 0,05 maka variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y

(b) Jika nilai sign $>$ 0,05 maka variabel X tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y.

- d) Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi merupakan koefisien penentu, sebab varians yang terjadi di variabel X mampu menjelaskan varians yang terjadi di dalam variabel Y. Penentuan Nilai koefisien determinasi dilakukan dengan melihat nilai *Adjusted R Square* dengan bantuan program SPSS.24, kemudian nilai tersebut dikalikan dengan 100%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Adiksi *Game Online*

Tulisan ini membahas tentang tingkat adiksi game online pada remaja, di mana game online menawarkan berbagai jenis permainan dan strategi reward untuk memotivasi pemain agar terus bermain dan meningkatkan kemampuannya. Perilaku adiksi pada game online dapat mempengaruhi kehidupan remaja, terutama yang masih bersekolah. Hasil penelitian dengan melibatkan 80 siswa sebagai responden menunjukkan bahwa sekitar 65% dari mereka masuk dalam kategori sedang adiksi game online. Penelitian ini juga mencoba membuktikan konsep teori behaviorisme yang menyatakan bahwa

perilaku adiksi muncul karena adanya reinforcement atau reward yang diberikan dalam game online. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian sebelumnya, menunjukkan adiksi game online dapat menyebabkan dampak negatif pada proses sosialisasi dan interaksi sosial anak.

Penting untuk mengantisipasi dan menangani adiksi game online ini dengan tindakan tegas. Semakin meningkatnya adiksi ini dapat berdampak pada perilaku yang tidak menguntungkan bagi remaja. Oleh karena itu, upaya untuk mengurangi dan mengendalikan adiksi game online pada remaja perlu mendapatkan perhatian serius. Berdasarkan pernyataan di atas apabila perilaku adiksi terus dibiarkan dapat mempengaruhi bahkan mengganggu kehidupan remaja yang pada usia tersebut masih di bangku sekolah. Hasil analisis yang dibantu dengan program SPSS.24 dengan pengisian kuesioner 80 orang siswa sebagai responden dengan 22 item pernyataan diperoleh hasil *Mean* (M) senilai 45,66, *Median* (Me) senilai 49.50, *Mode* (Mo) senilai 50, skor terendah yang diperoleh oleh responden senilai 22, dan skor tertinggi yang diperoleh responden senilai 69. Klasifikasi kategori tingkat adiksi *Game Online* dikonversikan menggunakan tabel konversi berdasarkan pada perhitungan rata-rata ideal (IM) dan simpangan baku (SDi) memperoleh sebanyak 52 orang siswa dengan persentase 65% pada tingkat kategori sedang.

Membuktikan konsep teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Thorndike yang menyatakan bahwa seluruh perilaku dan respon yang dihasilkan oleh sebuah organisme ketika diberi *reinforcement*, atau *punishments*, dibuktikan pada item pernyataan nomor 22 “Saya mendapat kebanggaan tersendiri apabila *score\rank\skill\achievement* pada *Game Online* meningkat” 34 % responden menjawab sangat sering dan 24% menjawab sering. Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku adiksi *game online* disebabkan oleh perilaku pengguna *game online* yang terus menerus meningkatkan waktu bermain untuk mendapatkan *reward* maupun kepuasan tersendiri. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yakni pada penelitian Pebrianti (2021) dan Ramdhani (2020) menyatakan adiksi game online dapat menimbulkan dampak negatif pada proses sosialisasi dan interaksi anak seperti perilaku kecanduan, agresif dan mengganggu orang lain sehingga diperlukan tindak lanjut yang tegas.

2. Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa

Konsentrasi belajar sangat penting bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang memiliki nilai-nilai filosofi dan agama yang mendalam. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat konsentrasi belajar yang sedang. Kemampuan konsentrasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan interaksi dengan guru dan teman, dapat mempengaruhi konsentrasi siswa. Pola mengajar yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sementara gangguan dari lingkungan sekitar atau suasana belajar yang monoton dapat mengurangi konsentrasi siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian

sebelumnya yang menemukan bahwa kualitas tidur yang buruk dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu perhatian pada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa agar hasil belajar mereka dapat optimal. Berdasarkan hasil deskriptif statistik yang dilakukan dengan bantuan SPSS.4 hasil yang diperoleh dari 80 orang siswa Hindu sebagai responden, nilai *Mean* (M) senilai 48,04, *Median* (Me) senilai 48,50, *Modus* (Mo) senilai 45, skor terendah yang diperoleh senilai 24, dan skor tertinggi senilai 74. Klasifikasi kategori tingkat konsentrasi belajar siswa menggunakan tabel konversi perhitungan rata-rata ideal (IM) dan simpang baku ideal (SDi) memperoleh sebanyak 41 orang siswa pada kategori sedang.

Konsentrasi belajar siswa merupakan kemampuan siswa dalam memusatkan pikiran dan perhatiannya, kemampuan ini tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam diri (internal) maupun faktor dari lingkungan (eksternal), sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh B.F. Skinner yang menyatakan bahwa hubungan stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, artinya lingkungan turut mempunyai andil dalam kemampuan konsentrasi belajar siswa. Faktor eksternal seperti keadaan lingkungan, teman maupun guru dapat memberikan stimulus atau rangsangan yang akan mempengaruhi respon siswa, sebagaimana dengan hasil analisis data yang dapat disimpulkan bahwa apabila siswa menerima stimulus positif seperti pola mengajar guru yang interaktif dan menyenangkan maka suasana belajar akan kondusif dan konsentrasi siswa akan meningkat, sebaliknya apabila siswa menerima stimulus negatif seperti gangguan dari teman, lingkungan sekitar ataupun suasana belajar yang monoton dapat menyebabkan siswa mudah kehilangan konsentrasi dan menurunkan performa belajar siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yakni pada penelitian Lestari (2020) menemukan bahwa konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu karena kualitas tidur yang buruk sehingga dapat menurunkan tingkat konsentrasi belajar siswa.

3. Hubungan Adiksi *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada.

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat mempengaruhi memori dan konsentrasi hingga berimbas pada prestasi belajar siswa di sekolah. Beberapa siswa terlalu fokus pada bermain *game* dan kurang memperhatikan tugas belajar, sehingga mempengaruhi konsentrasi dan menurunkan hasil belajar. Bermain *game online* secara tidak langsung berdampak pada konsentrasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas, dan bermain *game online* ketika jadwal belajar malam hari (Husna, 2017). Data hasil penelitian menunjukkan hal yang serupa yakni aspek keterikatan mental pada indikator masalah interpersonal, 37,5% responden menjawab kadang-kadang, 8,75% menjawab sering, dan 3,75% menjawab sangat sering pada item pernyataan “saya terkadang mengabaikan tugas di sekolah atau di rumah demi dapat bermain *game online*” hal ini mengartikan

perilaku adiksi *game online* dapat menimbulkan dampak buruk apabila penggunaannya mengabaikan tugas kesehariannya digunakan untuk bermain *game online*.

Aspek berikutnya yakni ketergantungan fisik pada indikator toleransi 33,75% menjawab kadang-kadang, 13,75% menjawab sering, dan 27,5% menjawab sangat sering pada item pertanyaan “saya akan menambah waktu bermain *game online* sampai saya merasa cukup”. Pernyataan tersebut menunjukkan perilaku adiksi *game online* banyak menghabiskan waktunya dalam kurun waktu yang tidak menentu dan akan berimbas pada kondisi fisik pengguna *game online* akibat paparan *game online*. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti pada siswa Hindu SMA Negeri 1 Narmada, terbukti bahwa hipotesis peneliti terkait terhadap hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memang benar adanya, atau dalam arti lain H_0 diterima. Terbukti dengan melihat hasil perhitungan statistik dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 diperoleh r hitung sebesar -0,41 dengan nilai r tabel untuk sampel 80 siswa sebesar 0,22, karena r hitung yang diperoleh bernilai negatif maka r tabel secara otomatis bernilai negatif menjadi -0,22 sehingga r hitung $>$ r tabel. Kedua variabel tersebut mempunyai korelasi hubungan yang negatif dan signifikan. Korelasi hubungan yang negatif mengartikan apabila adiksi *game online* siswa meningkat maka konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti akan menurun, begitu pula sebaliknya apabila adiksi *game online* menurun maka konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti akan meningkat. Merujuk pada hasil dari koefisien korelasi (r) -0,41 terdapat pada interval 0,40-0,599 dalam kategori sedang, artinya peneliti dapat menyimpulkan bahwa adiksi *game online* mempunyai hubungan negatif dan signifikan dengan konsentrasi belajar siswa dalam kategori sedang, dengan kontribusi atau koefisien determinasi pada konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada sebesar 16,81% dan sisanya merupakan hubungan variabel lain yang belum diteliti. Tingkat konsentrasi belajar siswa yang menurun tidak hanya dipengaruhi oleh adanya perilaku adiksi *game online* namun dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat menghambat atau menurunkan konsentrasi belajar siswa, seiring dengan kemajuan teknologi yang memudahkan siswa untuk mengakses berbagai hal dengan mengakses internet baik itu hal positif maupun negatif.

Teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Thorndike salah satunya menyatakan bahwa seluruh perilaku dan respon akan dihasilkan oleh sebuah organisme ketika diberi *reward* maupun *punishments*, hal ini menekankan bahwa perilaku atau respon siswa khususnya perilaku adiksi *game online* dihasilkan dari hadiah dan hukuman yang diterimanya saat bermain *game online* maka, dapat dikatakan perilaku tersebut muncul akibat terpapar stimulus negatif secara terus menerus. Sehubungan dengan konsep yang kembangkan oleh B.F. Skinner yang menyatakan bahwa hubungan stimulus dan respon terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, artinya lingkungan turut mempunyai andil dalam kemampuan konsentrasi belajar siswa, oleh sebab itu siswa sebagai sebuah organisme perlu menerima stimulus positif dari lingkungannya khususnya, lingkungan sekolah perlu menciptakan

suasana belajar yang membangun kreatifitas dan dapat mengedukasi siswa dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijaksana.

Merujuk pada hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara perilaku adiksi *game online* terhadap konsentrasi siswa maka hal ini mengisyaratkan bahwa diperlukan perhatian khusus bagi siswa yang secara aktif bermain *game online* agar lebih memperhatikan kembali manajemen waktu bermain agar tidak menimbulkan perilaku adiksi atau perilaku kecanduan akibat dari stimulus yang berlebihan yang dapat menurunkan performa belajar hingga mengabaikan proses belajar. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yakni pada penelitian Ainia (2020) dan Rofikoh (2020) menunjukkan bahwa dampak dari *game online* dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa di kelas dan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara adiksi *game online* dengan konsentrasi belajar siswa.

IV. SIMPULAN

Kuesioner penelitian yang telah diisi oleh responden yang telah dianalisis menggunakan rumus ideal mean dan dikonversikan menemukan tingkat adiksi *game online* siswa di SMA Negeri 1 Narmada pada tingkat kategori sedang dan tingkat konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Narmada pada tingkat kategori sedang. Hasil data pada kuesioner konsentrasi belajar dianalisis menggunakan rumus ideal mean yang kemudian dikonversikan menemukan tingkat konsentrasi belajar siswa pada kategori Sedang. Hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya menunjukkan mengenai hubungan adiksi *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1. Adapun kesimpulan pada hasil penelitian ini yaitu diperoleh hasil uji hipotesis diperoleh hasil perhitungan korelasi sebesar -0,41, dengan r tabel pada 80 responden sejumlah 0,22. Artinya, r hitung > r tabel, nilai tersebut menandakan adiksi *game online* berhubungan negatif dan signifikan dengan konsentrasi belajar siswa. Maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, A. (2022). Analisis Dampak *Game online* Mobile Legends terhadap Konsentrasi Belajar di SMAN 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. *Skripsi : Pendidikan Biologi*. [http://repository.radenintan.ac.id/22402/1/Skripsi 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/22402/1/Skripsi%201-2.pdf)
- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(1), 1–7.
- APJII. (2023). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang.

- Aprilia, D., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2014). Penerapan konseling kognitif dengan teknik pembuatan kontrak (contingency contracting) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Badan Narkotika Nasional. (2013). *Pengertian Adiksi*. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021.
<https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Persentase Penggunaan Telepon Genggam di Indonesia*. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021.
<https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- Bodenheimer, T. (1999). The movement for improved quality in health care. In *New England Journal of Medicine* (Vol. 340, Issue 6, pp. 488–492). Mass Medical Soc.
- Chen, & Chan. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Researchgate*, 2008.
- Ekaningtyas, N. L. D. (2022). PSIKOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(01), 29–38.
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat*, 4(3).
- Izzah, N., & Mulyana, V. (2021). Meta analisis pengaruh integrasi pendidikan STEM dalam model project based learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(1).
- Jannah, P. K. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Etika Komunikasi Di Media Sosial Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 19 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Krista, S. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja, Universitas Quality. *Jurnal Currera Dosen FKIP*.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Kusuma, E. N. P. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Mataram. *Skripsi*.
- Latifah, D. A. (2021). *Penerapan Manajemen Waktu Pembelajaran dan Dampaknya Pada Konsentrasi Belajar Siswa (Studi Kasus di SDN 05 Selat Penuguan)*.

- LESTARI, D. O., & Fajar, N. A. (2020). *Hubungan Adiksi Bermain Game online Dengan Kualitas Tidur Remaja Di Kota Palembang*. Sriwijaya University.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1–8.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget*. Zikrul Hakim Bestari.
- Oktari, E. Z., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika materi operasi hitung campuran siswa mi hijriyah ii Palembang. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 41–50.
- Padmiyani, N. W. A., Dyatmika, G. E. P., & Armayani, N. M. R. T. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Whatsapp Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(01), 38–45.
- Pebrianti, Y. (2021). *Dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan*. IAIN Palangka Raya.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rofiqoh, U. (2020). *Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Konsentrasi Belajar PAI Siswa SMK Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran IAIN KUDUS*.
- Satrianawati, S. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 54–61.
- Setiyorini, S., Patonah, S., & Murniati, N. A. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2).
- Sitorus, P. E., Nazaruddin, Y. Y., Leksono, E., & Budiyo, A. (2009). Design and implementation of paired pectoral fins locomotion of labriform fish applied to a fish robot. *Journal of Bionic Engineering*, 6(1), 37–45.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Taufan, A. M., & Asfar, A. M. (2019). *TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)*. February, 7–11. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- World Health World Health. (2020). *World Health Organization (WHO)*. Addictive Behaviours: Gaming Disorder. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Yani, E. (2019). *Analisis Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri Se-Kota Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). Online gaming motivations scale: development and validation. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2803–2806.
- Yulianti, Y., & Mutia, K. (2018). Analisis kadar protein dan tingkat kesukaan nugget ikan gabus dengan penambahan tepung wortel. *Gorontalo Agriculture*