

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1. 1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman Bp, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani, 2022).

Perkembangan teknologi di era saat ini semakin pesat, pertumbuhan penggunaan internet jauh melebihi pertumbuhan total penduduk Indonesia. Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 adalah 143,2 juta jiwa (54,68%) dari total 262 juta penduduk. Pada tahun 2018 jumlah pengguna internet meningkat sebesar 10,12% menjadi 171,1 juta jiwa (64,8%) dari total 264 juta penduduk, sementara itu pertumbuhan penduduk meningkat sebesar 0,63% dari tahun sebelumnya. Sedangkan pada tahun 2019, jumlah pengguna internet kembali meningkat sebesar 8,9% menjadi 196,7 juta jiwa (73,7%) dari total 266 juta penduduk yang meningkat 1,03% dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2020 sampai 2022 penggunaan internet di Indonesia terjadi peningkatan yang cukup besar setiap tahunnya dan pada tahun 2023 mengalami peningkatan sebesar 1,17% menjadi 215,6 juta jiwa (78,19%) dari 275,77 juta penduduk (Nurajizah, Amalia, & Hasanah, 2023).

Perkembangan internet ini akan terus meningkat seiring dengan penyebaran internet dan ketersediaan perangkat pendukung seperti komputer, laptop hingga *smartphone* serta koneksi internet yang lebih murah dan mudah. Ketertarikan seseorang terhadap internet sangat bergantung pada minat dan kepribadian masing-masing orang, sehingga ketertarikannya juga berbeda-beda seperti mencari data, menonton video, berbelanja hingga mencari hiburan (Mailsa Bety, Folamauk, & Trisno, 2022).

Penggunaan internet maupun teknologi informasi dan komunikasi juga banyak dimanfaatkan oleh semua kalangan masyarakat, terutama di kalangan pelajar karena proses pembelajaran di zaman modern ini sudah menggunakan kecanggihan teknologi dan internet seperti penggunaan media atau bahan ajar digital dan pembelajaran berbasis *e-learning*. Ketergantungan *smartphone* juga dapat terjadi pada siswa yang akan selalu mengandalkan *smartphone* untuk mengerjakan semua tugas sekolah tanpa berpikir sama sekali. Hal ini menyebabkan kurangnya aktivitas siswa dalam membaca, kurangnya perhatian bahwa belajar sangat penting, dan semangat belajar yang rendah (Mujazi, 2020).

Tidak dapat dipungkiri di zaman modern ini bahwa pelajar sudah bergantung pada *smartphone* dan internet. Selain *smartphone* dan internet dimanfaatkan oleh pelajar untuk kebutuhan pembelajaran, banyak juga pelajar yang menggunakan *smartphone* dan internet ini untuk bermain *game online*. Disamping itu salah satu perkembangan teknologi yang begitu pesat di Indonesia yaitu *game online*. *Game online* banyak digemari oleh sebagian orang, berdasarkan data dari statistika jumlah pemain *game online* di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 54,7 juta. Jumlah pemain *game online* meningkat 24% dibandingkan dengan tahun 2019 yaitu sebanyak 44,1 juta. Hal tersebut juga menyebabkan porsi pengunduhan *game online* di Indonesia menjadi yang terbesar di Asia Tenggara. Pada tahun 2020 di Asia Tenggara unduhan *game online* terbesar ada di Indonesia yaitu sebesar 30%. Porsi kedua yaitu negara Vietnam sebesar 22%, Filipina 16%, Thailand 15%, Malaysia 8%, dan unduhan *game online* terkecil yaitu negara Singapura yaitu sebesar 1% (Ramadhini, 2022).

Hiburan internet yang cukup banyak dinikmati adalah *game online*. *Game online* sering diidentikkan dengan permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet (Syafei, Afriyani, Pahrul, & Firmansyah, 2023).

*Game online* ini dapat menarik pengguna berbagai kalangan masyarakat baik itu anak-anak, remaja bahkan orang dewasa untuk menghilangkan stres, kejenuhan atau sebagai hiburan semata. Tetapi banyak orang memainkan *game online* tanpa mengenal waktu, tanpa memperhatikan situasi dan kondisi lingkungan sekitar. Apabila seseorang sudah bermain *game online* seperti ini orang akan malas

bekerja, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, lupa waktu istirahat, bahkan bisa tidak berkonsentrasi dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan dapat menyebabkan kejenuhan dan kehilangan konsentrasi belajar (Arirahmanto, 2021). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Juniarto Eko Wicaksono (2021) yang berjudul Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Di Kota Surakarta menemukan bahwa terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar dengan konsentrasi belajar pada para siswa SMA di Kota Surakarta. Artinya semakin tinggi seorang siswa bermain *game online* maka akan semakin rendah konsentrasi belajarnya. Sebaliknya apabila seorang siswa semakin rendah bermain *game online* maka akan semakin tinggi konsentrasi belajarnya (Wicaksono, 2021).

Berdasarkan pengamatan di lapangan peneliti menyaksikan bagaimana anak-anak remaja sedang asyik bermain *game online* dengan jangka waktu yang lama dan kebanyakan dari mereka adalah seorang pelajar. Pada saat observasi anak-anak remaja atau pelajar yang sedang bermain *game online* tersebut mereka pernah memainkan *game online* dalam jangka waktu 3-4 jam. Kecanduan *game online* tersebut diperkirakan dapat mempengaruhi konsentrasi belajar khususnya pada pelajaran matematika. Konsentrasi siswa akan menjadi rendah dan menurun karena siswa lebih memikirkan *game online*. Motivasi pelajar untuk belajar akan cenderung menjadi rendah dan tidak berkonsentrasi untuk belajar karena pelajar lebih memikirkan *game online*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Caca Andika (2019) yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu menemukan bahwa siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu pada umumnya bermain *game online* secara berlebihan kisaran 25%. Siswa yang bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan konsentrasi belajarnya menurun (Andika, 2019).

Idealnya dalam kegiatan pembelajaran siswa harus memiliki konsentrasi belajar yang tinggi khususnya dalam pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa, sebagian besar siswa sulit untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan

pembelajaran itu berasal dari dalam diri siswa yaitu kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Agar mudah menerima apa yang disampaikan oleh guru dengan baik siswa harus memiliki konsentrasi yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu konsentrasi siswa dalam kegiatan pembelajaran itu sangat penting sekali.

Apabila konsentrasi seseorang mulai lemah maka akan cenderung mudah melupakan suatu hal dan begitupun sebaliknya apabila konsentrasi siswa masih cukup kuat maka siswa akan mampu mengingat dalam waktu yang lama. Kurangnya konsentrasi siswa terhadap pelajaran akan menghambat proses pembelajaran. Rendahnya konsentrasi belajar siswa terhadap suatu pelajaran maka tentu juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Isnawati, 2020). Konsentrasi sangat penting dan diperlukan sekali bagi siswa agar siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan guru dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nita Febriani (2021) yang berjudul *Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi* menemukan bahwa dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa yaitu siswa menjadi tidak konsentrasi ketika belajar disebabkan karena hanya terfokus pada *game online* saja. *Game online* dapat menjadikan siswa malas dan akhirnya kecanduan kepada *game online*. Mereka tidak bisa mengatur waktu, kapan harus belajar dan kapan harus bermain. Hal ini menyebabkan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbengkalai dan tidak dikerjakan. Dalam penelitiannya menemukan adanya dampak positif dan negatif dalam bermain *game online*, akan tetapi lebih cenderung atau lebih banyak dampak buruknya (Febriani, 2021). Jadi, konsentrasi berdampak pada hasil belajar dan siswa yang memiliki konsentrasi yang penuh akan membuat siswa siap dalam menangkap materi yang disampaikan.

Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika. Sementara itu, konsentrasi belajar sangat penting bagi siswa, karena siswa yang memiliki fokus belajar yang baik dalam sistem pembelajaran akan mempengaruhi dan lebih mengembangkan hasil belajar mereka. Semakin baik konsentrasi belajar siswa

semakin baik pula siswa menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Konsentrasi juga akan membuat ingatan semakin tajam. Konsentrasi siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran matematika itu sangat berpengaruh besar terhadap pemahaman materi yang disampaikan. Penelitian tentang konsentrasi belajar telah dilakukan oleh peneliti lain yang telah diuraikan diatas, namun penelitian tersebut belum ada yang fokus pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa “.

### **1. 2. Identifikasi Masalah**

1. Ketergantungan siswa terhadap *smartphone* dan internet.
2. Banyak pelajar yang suka bermain *game online*.
3. Pelajar lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.
4. Rendahnya tingkat konsentrasi siswa terhadap pembelajaran.
5. Pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan angka-angka.
6. Jenis masalah dalam skripsi ini adalah korelasional dan regresi karena data dianalisis menggunakan korelasi dan dilanjut dengan regresi.

### **1. 3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang ada dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini perlu diberikan batasan masalah agar penelitian ini terarah. Pembatasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bermain *game online* adalah kegiatan yang memainkan *game online*. Sebetulnya, bermain *game online* termasuk kedalam tingkat kecanduan adalah besarnya kecanduan siswa terhadap bermain *game online*.
2. Tingkat konsentrasi belajar matematika siswa dilihat dari bagaimana siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus dan tidak memikirkan *game online*.

#### 1. 4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* dan konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum?
2. Apa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum?

#### 1. 5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* dan konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar matematika siswa di SMK Manba'ul 'Ulum.

#### 1. 6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

##### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan kesadaran kepada masyarakat khususnya orangtua agar dapat memberikan pengawasan dan bimbingan kepada anak agar menggunakan teknologi secara bijak, serta dapat mengontrol anak-anaknya agar tidak terkena dampak negatif dari kecanduan *game online* yang dapat menghambat perkembangan belajar anak

### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa dan dapat dijadikan acuan untuk bahan kebijakan pendidikan yang ada di sekolah dan mampu memberikan informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

#### 2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar, sehingga siswa dapat memfokuskan belajar daripada bermain *game online*.

#### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bisa mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa.

#### 4. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

