

# HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UMUM UNIVERSITAS MALAHAYATI ANGGARAN 2013

Sri Maria Puji Lestari<sup>1</sup>, Aprian Mantasa<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Latar Belakang: Dewasa ini, permainan *game online* sudah semakin marak di kalangan mahasiswa. Pada dasarnya, mahasiswa bermain *game online* hanya sebatas hiburan untuk penghilang penat setelah aktivitas belajar sehari-hari. Namun demikian, bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menimbulkan kecanduan atau ketergantungan secara terus menerus yang nantinya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar mahasiswa tersebut.

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013.

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Analisis bivariat yang digunakan adalah uji Korelasi *Gamma*.

Hasil Penelitian: Dengan jumlah sampel sebanyak 209 responden, terdapat 164 responden (78,5%) bermain *game online* dengan intensitas sedang, 28 responden (13,4%) bermain *game online* dengan intensitas rendah dan 17 responden (8,1%) bermain *game online* dengan intensitas tinggi. Sementara itu, terdapat 163 responden (78,0%) dengan tingkat konsentrasi belajar cukup, 30 responden (14,4%) dengan tingkat konsentrasi belajar baik dan 16 responden (7,7%) dengan tingkat konsentrasi belajar buruk. Melalui hasil analisis bivariat, didapatkan nilai *p value* sebesar 0,000 ( $\leq 0,05$ ) dan nilai koefisien korelasi (*r*) sebesar -0,872 yang berarti bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* mahasiswa maka semakin buruk tingkat konsentrasi belajar mahasiswa tersebut dan sebaliknya.

Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013.

Kata Kunci: Intensitas bermain *game online*, tingkat konsentrasi belajar

## PENDAHULUAN

Konsentrasi merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam menjalani proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di perguruan tinggi yaitu berupa prestasi belajar. Tanpa konsentrasi, mahasiswa tidak mungkin berhasil dalam belajarnya. Pada kenyataannya, terdapat mahasiswa yang mempunyai tingkat konsentrasi yang tinggi dan bertahan lama. Sebaliknya, terdapat juga mahasiswa yang sulit untuk konsentrasi terhadap pelajaran tertentu.<sup>1</sup>

Konsentrasi adalah kemampuan tiap diri individu untuk mengarahkan, mempertahankan dan memusatkan

serta menyeleksi perhatian terhadap hanya satu hal dalam waktu yang diinginkan.<sup>2</sup> Menurut Susanto (2006), gangguan konsentrasi disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri mahasiswa yaitu kondisi fisik dan kondisi psikologis. Sementara itu, faktor eksternal yaitu pengaruh yang berasal dari luar diri mahasiswa misalnya suasana ruangan, fasilitas, tingkat kebisingan dan lingkungan.<sup>3</sup>

Dalam penelitian ini faktor internal yang dibahas yaitu kondisi psikologis mahasiswa berupa pemusatan pikiran dan motivasi. Mahasiswa yang bermain *game online* pikirannya terpusat hanya

pada perkembangan permainan *game online* yang dimainkannya saja, sehingga mahasiswa mengalami kesulitan untuk konsentrasi dalam belajarnya. Kemudian, motivasi mahasiswa untuk bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan untuk konsentrasi belajar karena *game online* mempunyai daya tarik tersendiri bagi para pemainnya.<sup>4</sup>

Sementara itu, faktor eksternal yaitu fasilitas dan lingkungan. Fasilitas dapat berupa laptop, komputer dan perangkat lain milik pribadi mahasiswa yang bisa digunakan untuk bermain *game online*. Fasilitas lain yaitu berupa warnet (warung internet) ataupun *game center* yang dilengkapi dengan fasilitas *game online*. Kemudian, lingkungan adalah berupa lingkungan mahasiswa yang terdapat banyak teman bermain *game online*. Akibat dari faktor eksternal diatas, mahasiswa terlibat dalam permainan *game online* dan lama-kelamaan dapat menjadi kecanduan sehingga mahasiswa banyak melupakan hal-hal yang penting seperti konsentrasi untuk belajar.<sup>5</sup>

*Game online* merupakan salah satu permainan yang saat ini sedang marak dimainkan oleh anak-anak dan remaja termasuk mahasiswa dengan rentang usia 12-22 tahun. *Game online* adalah permainan komputer yang memerlukan jaringan internet. Pada dasarnya, bermain *game online* merupakan aktivitas yang dilakukan mahasiswa sebagai hiburan untuk menghilangkan penat setelah aktivitas belajar sehari-hari. Dengan bermain *game online*, mahasiswa dapat terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat baru untuk aktivitas selanjutnya.<sup>4</sup>

*Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan memiliki fitur menarik yang dirancang secara khusus agar pemain tetap memainkannya. Mahasiswa yang

kecanduan *game online* akan merasa ketergantungan terus menerus sehingga tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut. Akibatnya mahasiswa tidak mampu mengontrol dirinya dan tidak dapat berkonsentrasi terhadap aktivitasnya sendiri, bahkan pada saat mengikuti kuliah malah mereka mengingat-ingat *game online*.<sup>6</sup>

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Marlina, Putu, Minarti dan Utami (2014), terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah, yaitu semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah pula prestasi belajar matematika anak usia sekolah tersebut. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Susanto (2010) bahwa mahasiswa yang dapat mengontrol diri dalam permainan *game online* justru memberikan keuntungan karena permainan ini diyakini mampu melatih daya konsentrasi dan kecerdasan dalam memilih strategi.<sup>3,7</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bersifat Analitik dengan pendekatan *Cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di lingkungan Universitas Malahayati Bandar Lampung pada bulan Februari Tahun 2017. Populasi penelitian sebanyak 439 mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013 yang bermain *game online*. Besar sampel yang diambil dihitung menggunakan rumus *Slovin* dan didapatkan sampel sebanyak 209 responden. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *accidental sampling*. Alat pengumpulan data intensitas bermain *game online* dan tingkat konsentrasi belajar dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner. Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat.

## HASIL

### Karakteristik Responden

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013.**

Karakteristik Responden	Frekuensi	Presentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>		
Perempuan	100	47,8
Laki-Laki	109	52,2
<b>Usia</b>		
19 Tahun	3	1,4
20 Tahun	20	9,6
21 Tahun	133	63,6
22 Tahun	43	20,6
23 Tahun	6	2,9
24 Tahun	1	0,5
25 Tahun	2	1,0
27 Tahun	1	0,5
<b>Fasilitas Bermain</b>		
<b>Game Online</b>		
Komputer / PC	30	14,4
Laptop	31	14,8
Smartphone / Gadget	134	64,1
Warnet / Game Center	14	6,7
<b>Grup Bermain Game Online</b>		
Tidak	97	46,4
Ya	112	53,6
<b>Jenis Game Online</b>		
RPG	43	20,6
RTS	15	7,2
FPS	83	39,7
Lain-Lain		
Total	209	100

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, responden paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 109 orang (52,2%). Sementara itu, sebagian besar responden berusia 21 tahun yaitu sebanyak 133 orang (63,6%). Kemudian, responden cenderung menggunakan *smartphone / gadget* sebagai fasilitas untuk bermain *game*

*online* yaitu sebanyak 134 orang (64,1%). Di sisi lain, kebanyakan responden mempunyai grup bermain *game online* yaitu sebanyak 112 orang (53,6%) dan responden lebih banyak bermain *game online* jenis lain-lain (*Subway Surfer, Zombie Tsunami, Piano Tiles 2*, dll.) yaitu berjumlah 83 orang (39,7%).

## Intensitas Bermain Game Online

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online di Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013.**

<b>Intensitas Bermain Game Online</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
Rendah	28	13,4
Sedang	164	78,5
Tinggi	17	8,1
Total	209	100

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa distribusi frekuensi responden berdasarkan intensitas bermain *game online*, responden paling banyak bermain *game online* dengan intensitas sedang yaitu berjumlah 164 orang

(78,5%), sisanya 28 responden (13,4%) bermain *game online* dengan intensitas rendah dan 17 responden (8,1%) bermain *game online* dengan intensitas tinggi.

## Tingkat Konsentrasi Belajar

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Konsentrasi Belajar di Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013.**

<b>Tingkat Konsentrasi Belajar</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
Buruk	16	7,7
Cukup	163	78,0
Baik	30	14,4
Total	209	100

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat konsentrasi belajar, responden paling banyak mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup yaitu

berjumlah 163 orang (78,0%), sisanya 30 responden (14,4%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik dan 16 responden (7,7%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar buruk.

**Tabel 4 Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013.**



		Tingkat Konsentrasi Belajar (%)			Koefisien Korelasi (r)	Nilai P
		Buruk	Cukup	Baik		
Intensitas Bermain Game Online (%)	Rendah	0	16	12	-0,872	0,000
		(0)	(57,1)	(42,9)		
	Sedang	13	14	18		
		(87,2)	(87,2)	(11,0)		
Tinggi	3	4	0			
	(7,7)	(11,0)	(0)			
Total		16	17	18		
		(7,7)	(87,2)	(11,0)		

Berdasarkan tabel 4 di atas, responden dengan intensitas bermain *game online* rendah, terdapat 16 responden (57,1%) dengan tingkat konsentrasi belajar cukup, 12 responden (42,9%) dengan tingkat konsentrasi belajar baik dan tidak ada responden (0%) dengan tingkat konsentrasi belajar buruk. Pada responden dengan intensitas bermain *game online* sedang, terdapat 143 responden (87,2%) dengan tingkat konsentrasi belajar cukup, 18 responden (11,0%) dengan tingkat konsentrasi belajar baik dan 3 responden (1,8%) dengan tingkat konsentrasi belajar buruk. Pada responden dengan intensitas bermain *game online* tinggi, terdapat 13 responden (76,5%) dengan tingkat

konsentrasi belajar buruk, 4 responden (23,5%) dengan tingkat konsentrasi belajar cukup dan tidak ada responden (0%) dengan tingkat konsentrasi belajar baik.

Hasil penelitian menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,000 ( $\leq 0,05$ ) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013. Dari hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,872 yang menunjukkan bahwa arah korelasi bernilai negatif dengan kekuatan korelasi yang sangat kuat. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online* mahasiswa maka semakin buruk

tingkat konsentrasi belajar mahasiswa tersebut dan sebaliknya.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari dua bagian yaitu kuesioner intensitas bermain *game online* dan kuesioner tingkat konsentrasi belajar yang diberikan kepada 209 mahasiswa. Setiap mahasiswa diukur intensitas bermain *game online* dan tingkat konsentrasi belajar selama 5-10 menit dan kemudian hasilnya diinterpretasikan dalam bentuk tabel. Hasil penelitian kemudian diolah dengan teknik analisis statistik yaitu uji korelasi *Gamma*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa bermain *game online* dengan intensitas sedang yaitu berjumlah 164 orang (78,5%). Mahasiswa yang bermain *game online* dengan intensitas sedang yaitu mahasiswa yang dapat mengontrol aktivitas bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan pendapat Gaol (2012) bahwa pada dasarnya mahasiswa bermain *game online* hanya sebagai hiburan untuk menghilangkan penat setelah aktivitas belajar sehari-hari.<sup>4</sup> Penelitian ini juga didapatkan 28 responden (13,4%) mempunyai intensitas bermain *game online* rendah dan 17 responden (8,1%) mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi.

Sementara itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup yaitu berjumlah 163 orang (78,0%), hal ini dikarenakan mahasiswa memiliki kemampuan untuk konsentrasi dalam belajarnya dan dapat mengabaikan segala hal yang tidak berhubungan dengan aktivitas belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi (2015) bahwa konsentrasi merupakan hal yang sangat penting bagi mahasiswa ketika mengikuti pelajaran atau ketika belajar mandiri agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Penelitian ini juga didapatkan 30 responden (14,4%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik dan 16 responden (7,7%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar buruk.<sup>1</sup>

Hasil uji statistik didapatkan nilai *p value* sebesar 0,000 ( $\leq 0,05$ ) yang berarti bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil uji statistik, dapat dilihat bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Mahalahayati Angkatan 2013. Sementara itu, nilai koefisien korelasi (*r*) yang didapat dari hasil analisis statistik bernilai negatif (-0,872) yang berarti bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* mahasiswa maka semakin buruk tingkat konsentrasi belajar mahasiswa tersebut dan sebaliknya.

Sementara itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada responden dengan intensitas bermain *game online* rendah, sebagian besar mahasiswa mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup yaitu berjumlah 16 orang (57,1%), 12 responden (42,9%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik dan tidak ada responden (0%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar buruk. Hal ini mungkin dikarenakan mahasiswa bermain *game online* hanya untuk menghilangkan penat setelah aktivitas belajar sehari-hari tanpa mengganggu tingkat konsentrasi belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gaol (2012) bahwa pada dasarnya bermain *game online* merupakan aktivitas yang dilakukan mahasiswa sebagai hiburan agar dapat terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat baru untuk melakukan aktivitas selanjutnya misalnya semangat untuk konsentrasi belajar materi pelajaran selanjutnya.<sup>4</sup>

Kemudian, pada responden dengan intensitas bermain *game online* sedang, sebagian besar mahasiswa mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup yaitu berjumlah 143 orang (87,2%) dan terdapat 18 responden (11,0%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik. Hal ini mungkin dikarenakan mahasiswa dapat mengontrol intensitas bermain *game online*, sehingga tidak mengganggu tingkat konsentrasi belajarnya. Hal ini sejalan dengan

pendapat Syahrani (2015) bahwa mahasiswa yang dapat mengontrol intensitas bermain *game online*, tentu dapat mengatur aktivitasnya dan dapat menjaga tingkat konsentrasi belajarnya. Penelitian ini juga didapatkan 3 responden (1,8%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar buruk.<sup>5</sup>

Di sisi lain, pada responden dengan intensitas bermain *game online* tinggi, sebagian besar mahasiswa mempunyai tingkat konsentrasi belajar buruk yaitu berjumlah 13 orang (76,5%), 4 responden (23,5%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup dan tidak ada responden (0%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik. Hal ini mungkin dikarenakan aktivitas dan konsentrasi mahasiswa hanya terpusat pada *game online* saja, sehingga mahasiswa mengalami gangguan konsentrasi dalam belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Permatasari dan Harmanto (2016) bahwa mahasiswa yang tidak dapat mengontrol intensitas bermain *game online*, lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya dan mahasiswa juga sulit berkonsentrasi dalam belajarnya.<sup>8</sup>

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh Marlina, Putu, Minarti dan Utami (2014), yaitu terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah, dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah prestasi belajar matematika anak usia sekolah tersebut. Menurut Sarimin, Hardantio dan Prasetyo (2016), mahasiswa yang bermain *game online* dengan intensitas tinggi lama kelamaan menjadi kecanduan. Kemudian, mahasiswa tidak mampu mengontrol diri dan tidak dapat berkonsentrasi terhadap aktivitasnya sendiri misalnya tidak dapat konsentrasi pada saat belajar suatu mata kuliah yang sedang dipelajari di dalam kelas, tidak mengerjakan tugas dan sering absen.<sup>6</sup>

Namun demikian, hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh Susanto (2010), yaitu mahasiswa yang dapat mengontrol diri

dalam permainan *game online* justru memberikan keuntungan karena permainan ini diyakini mampu melatih daya konsentrasi dan kecerdasan dalam memilih strategi. Perbedaan ini dikarenakan hasil penelitian ini didapatkan lebih banyak mahasiswa yang mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup daripada mahasiswa yang mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik. Dengan demikian, pada penelitian ini, *game online* tidak memberikan latihan terhadap tingkat konsentrasi belajar.<sup>9</sup>

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Responden paling banyak bermain *game online* dengan intensitas sedang yaitu berjumlah 164 orang (78,5%), sisanya 28 responden (13,4%) bermain *game online* dengan intensitas rendah dan 17 responden (8,1%) bermain *game online* dengan intensitas tinggi.
2. Responden paling banyak mempunyai tingkat konsentrasi belajar cukup yaitu berjumlah 163 orang (78,0%), sisanya 30 responden (14,4%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar baik dan 16 responden (7,7%) mempunyai tingkat konsentrasi belajar buruk.
3. Hasil penelitian menunjukkan nilai  $p$  value sebesar 0,000 ( $\leq 0,05$ ) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Mahayati Angkatan 2013. Dari hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar -0,872 yang menunjukkan bahwa arah korelasi bernilai negatif dengan kekuatan korelasi yang sangat kuat. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online* mahasiswa maka semakin buruk tingkat konsentrasi belajar mahasiswa tersebut dan sebaliknya.



## DAFTAR PUSTAKA

1. 1Dewi MK. (2015). Analisis perbedaan tingkat konsentrasi antara mahasiswa yang tinggal di asrama dan diluar asrama Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati angkatan 2012. *Skripsi*. Universitas Malahayati, Bandar Lampung.
2. 2Maramis WF & Maramis AA. (2009). *Catatan ilmu kedokteran jiwa*. edk 2. Pusat Penerbitan dan Percetakan (AUP): Surabaya.
3. 3Susanto H. (2006). Meningkatkan konsentrasi siswa melalui optimalisasi modalitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol. 5. No. 06. hlm. 46-51.
4. 4Gaol TL. (2012). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi*. Universitas Indonesia, Jakarta.
5. 5Syahrani R. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1. No. 1. hlm. 84-92.
6. 6Sarimin JPK, Hardantio P & Prasetyo WA. (2016). Pengaruh game online terhadap tingkat pemahaman mata kuliah menggunakan teorema Bayes di STMIK AMIKOM Yogyakarta. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*. 6-7 Februari. hlm. 79-84.
7. 7Marlina, Putu N, Minarti NMA & Utami KC. (2014). Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di SD Saraswati I Denpasar tahun 2014. *Coping NERS*. Vol. 2. No. 3. hlm. 1-8.
8. 8Permatasari I & Harmanto. (2016). Perilaku tujuh siswa yang gemar bermain game online di SMA Negeri 1 Bangkalan. *Kajian Moral & Kewarganegaraan*. Vol. 3. No. 4. hlm. 1408-1422.
9. 9Susanto RE. (2010). Dampak penggunaan game online di kalangan mahasiswa. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

