

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA SWASTA MUJAHIDIN PONTIANAK**Pitiya Tini¹, Luhur Wicaksono², Halida³**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: pitiyatini01@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin mendeskripsikan dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif menggunakan bentuk penelitian *survey*. Subjek atau sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 responden dari total populasi 140 peserta didik kelas X A sampai X D. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu alat pengumpulan data berupa kuesioner (angket) yang disebarakan melalui *google form*. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis persentase. Hasil analisis data dalam penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek kognitif dengan persentase 40,25% berada pada kategori sedang yang artinya bahwa peserta didik sudah memiliki kemampuan berpikir kritis dan analitis, daya ingat dan rentensi informasi, kemampuan memecahkan masalah, konsentrasi dan fokus saat belajar, dan penguasaan materi pelajaran namun belum maksimal. (2) Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek afektif dengan persentase 23,66% berada pada kategori rendah yang artinya bahwa peserta didik belum mampu dalam memperhatikan materi pembelajaran, belum mampu menjawab (merespon) materi yang telah diajarkan, dan belum mampu menyampaikan suatu gagasan. (3) Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek psikomotor dengan persentase 26,80% berada pada kategori rendah yang artinya bahwa peserta didik belum mampu mengontrol adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru, dan belum mampu mengontrol komunikasi secara non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak dengan persentase 62,89% masuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Game Online*, Konsentrasi Belajar, Kognitif, Afektif, Psikomotor

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagirism Checker No
234fdf.756Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Liberosis. v2I2.3027**Copyright : Author****Publish by : Liberosis**

This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

ISSN 3026-7889



Abstract

This study aims to examine the impact of online gaming on the learning concentration of tenth-grade students at SMA Swasta Mujahidin Pontianak. Based on this issue, the researcher seeks to describe the influence of online games on students' learning concentration across cognitive, affective, and psychomotor domains. The research employs a descriptive method with a quantitative approach, using a survey as the research design. The sample consisted of 40 respondents selected from a total population of 140 students from classes X A to X D. Data were collected through a questionnaire distributed via Google Forms. The data were analyzed using percentage analysis techniques. The results of the study show that the impact of online gaming on students' cognitive concentration is 40.25%, which falls within the medium category. This suggests that students demonstrate a moderate ability in critical and analytical thinking, memory retention, problem-solving, focus and concentration during learning, and mastery of subject matter, though not at an optimal level. The impact on the affective domain is 23.66%, which is categorized as low, indicating that students still struggle to pay attention to learning materials, respond appropriately to lessons, and express their ideas. In the psychomotor domain, the impact is 26.80%, also falling into the low category, showing that students have not yet been able to effectively control physical movements in accordance with teacher instructions or manage non-verbal communication such as facial expressions and meaningful gestures. Based on these findings, it can be concluded that the overall impact of online gaming on the learning concentration of tenth-grade students at SMA Swasta Mujahidin Pontianak is 62.89%, which is categorized as moderate.

Keywords: *Online Games, Learning Concentration, Cognitive, Affective, Psychomotor*

PENDAHULUAN

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 sebagai ilmu pengetahuan yang di mana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala atau fakta alam, dan dengan adanya teknologi ini manusia menggunakan perkembangan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Maritsa et al., 2021).

Dengan perkembangan teknologi ini, metode pembelajaran juga mengalami perkembangan, salah satunya adalah penggunaan teknologi atau internet sebagai sarana pembelajaran, dengan menggunakan perangkat *smartphone* atau *handphone*, yang dapat terhubung ke internet dan mengakses berbagai *fitur* yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu permainan, bisa berupa *video game online* (Yodha et al., 2019). Menurut Mertika & Mariana (2020) mengatakan dapat dilihat sendiri bahwa *game online* memiliki dampak positif jika digunakan dengan benar dan dampak negatif jika digunakan

dengan tidak bijak. Konsentrasi belajar adalah kondisi serta kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian atau pikiran dalam proses perubahan tingkah laku ketika pembelajaran. Konsentrasi merupakan suatu usaha masing-masing individu untuk memfokuskan perhatian terhadap suatu objek, sehingga dapat dimengerti, dipahami, serta meminimalisir perhatian yang terpecah (Winata, 2021). Pada saat ini kenyataan yang terlihat di sekolah yang pada saat mengikuti program asistensi mengajar (MBKM) di sekolah SMA Swasta Mujahidin Pontianak selama 3 bulan 2 minggu, peneliti menemukan beberapa peserta didik menggunakan teknologi bukan untuk belajar, namun digunakan untuk hiburan yang berlebihan pada saat pembelajaran dikelas berlangsung, masih banyak peserta didik yang memainkan *game online* dan memang hal tersebut sangat mengganggu konsentrasi belajar. Penggunaan sarana hiburan seperti *game online* secara berlebihan tentu akan membawa dampak yang negatif (Hanafi et al., 2023). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Analisis Dampak *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melaksanakan survei penelitian. Metode penelitian akan dapat digunakan dengan adanya dukungan dari bentuk penelitian, dalam suatu metode penelitian terdapat beberapa macam bentuk penelitian yang digunakan. Populasi pada penelitian yaitu peserta didik SMA Mujahidin Pontianak Kelas X yang berjumlah 140 orang sebagai populasi dalam penelitian ini.

Tabel 1 Distribusi Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X A	18	17	35
X B	17	18	35
X C	15	20	35
X D	18	17	35
Jumlah Populasi			140

Sumber : SMA Swasta Mujahidin Pontianak

Berdasarkan jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 140 peserta didik, yang artinya jumlah responden lebih dari 100 orang, maka jumlah sampel yang akan diambil pada penelitian ini berjumlah 40 peserta didik, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purposive.

Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan kuesioner dengan model inventori.

Analisis data secara kuantitatif dilakukan dengan menghitung data hasil kuesioner (angket). Analisis ini merupakan kegiatan penafsiran data dengan menggunakan teknik analisis data persentase.

Perhitungan analisis data dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan teknik analisis persentase dengan rumus Aritonang (2008, h.15) dalam (Novandini et al., 2023) sebagai berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

X% = Hasil Persentase

n = Jumlah Skor Aktual

N = Jumlah Skor Naik Maksimal Ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus presentase, dapat ditentukan kategori persentase tolok ukur sebagaimana yang tertera pada tabel 2 berikut ini:

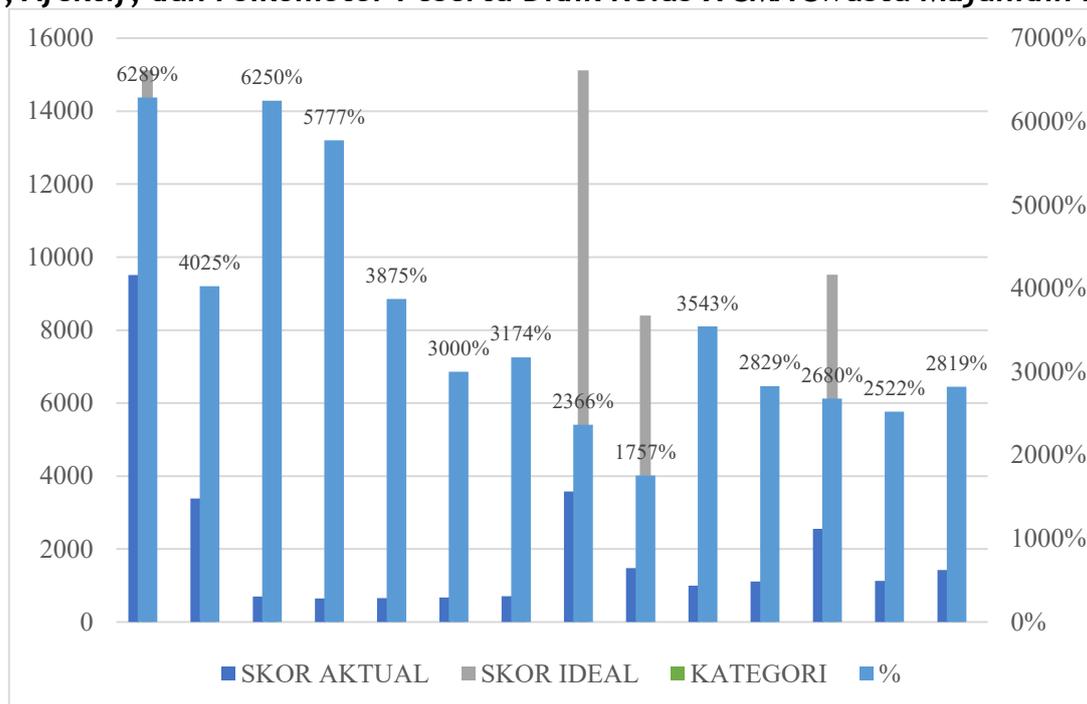
Tabel 2 Tolok Ukur Persentase Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak

Rentang Skor	Persentase	Kategori
10.080 - 15.120	66,66 % - 100 %	Tinggi
5.040 - 10.080	33,33 % - 66,65 %	Sedang
0 - 5.040	00,00 % - 33,32%	Rendah

Berdasarkan tolok ukur persentase dampak *game online* terhadap konsentrasi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak maka hasil perolahan akan dicantumkan pada tabel 3 sebagai berikut:

Variabel, Aspek Variabel, dan Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Analisis Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak	9.509	15.120	62,89%	Sedang
A. Aspek Kognitif	3.381	8.400	40,25%	Sedang
1. Kemampuan berpikir kritis dan analitis	700	1.120	62,50%	Sedang
2. Daya ingat dan retensi informasi	647	1.120	57,77%	Sedang
3. Kemampuan memecahkan masalah	651	1.680	38,75%	Sedang
4. Konsentrasi dan fokus saat belajar	672	2.240	30,00%	Rendah
5. Penguasaan materi pelajaran	711	2.240	31,74%	Rendah
B. Aspek Afektif	3.577	15.120	23,66%	Rendah
1. Memperhatikan materi pembelajaran	1.476	8.400	17,57%	Rendah
2. Mampu menjawab (merespon) materi yang telah diajarkan.	992	2.800	35,43%	Sedang
3. Menyampaikan suatu gagasan	1.109	3.920	28,29%	Rendah
C. Aspek Psikomotor	2.551	9.520	26,80%	Rendah
1. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru.	1.130	4.480	25,22%	Rendah
2. Komunikasi secara non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.	1.421	5.040	28,19%	Rendah

Diagram 1 Persentase Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar pada Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik Kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak



Berdasarkan tabel 3 dan diagram 1 dijelaskan bahwa secara keseluruhan dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak mencapai skor 9.509 diperoleh dari jawaban kuesioner (angket) yang telah diisi oleh peserta didik sebagai responden dengan skor maksimal ideal 15.120 dengan hasil persentase 62,89% masuk pada kategori sedang.

Dengan rumus sebagai berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

X% = Hasil Persentase

N = Jumlah Skor Aktual

N = Jumlah Skor Naik Maksimal Ideal

$$X\% = \frac{9.509}{15.120} \times 100$$

$$X\% = 0,6289 \times$$

$$100 = 62,89\%$$

Hasil penelitian menyatakan bahwa analisis dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak dengan persentase 62,89% berada pada kategori sedang artinya peserta didik dapat berkonsentrasi didalam belajar dikelas namun belum maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Adapun kesimpulan secara khusus yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar aspek kognitif pada peserta didik di SMA Swasta Mujahidin Pontianak memiliki persentase 40,25% berada pada kategori “sedang”. Artinya bahwa peserta didik sudah memiliki kemampuan berpikir kritis dan analitis, daya ingat dan rentensi informasi, kemampuan memecahkan masalah,

konsentrasi dan fokus saat belajar, dan penguasaan materi pelajaran namun belum maksimal.

2. Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek afektif peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak memiliki persentase 23,66% berada pada kategori “rendah”. Artinya bahwa peserta didik belum mampu dalam memperhatikan materi pembelajaran, belum mampu menjawab (merespon) materi yang telah diajarkan, dan belum mampu dalam menyampaikan suatu gagasan.
3. Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek psikomotor peserta didik kelas X SMA Swasta Mujahidin Pontianak memiliki persentase 26,80% berada pada kategori “rendah”. Artinya bahwa peserta didik belum mampu dalam mengontrol adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru, dan belum mampu mengontrol komunikasi secara non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran yang dapat diberikan berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini sehingga dapat bermanfaat.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menyadari masih banyak kekurangan dalam sumber informasi. Peneliti berharap hasilnya dapat menjadi referensi bagi peserta didik yang mengalami dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar di sekolah, serta sebagai kajian untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan ilmu bimbingan dan konseling.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menghubungkan variabel konsentrasi belajar dengan variabel lain seperti hasil belajar, prestasi, konsep diri, dan pembagian waktu belajar untuk hasil penelitian yang lebih bermanfaat. Penambahan item dan subjek penelitian juga diusulkan agar hasil lebih reliabel dan valid, serta sebagai pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik yang mengalami dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor diharapkan dapat mengontrol dan mengoptimalkan diri agar lebih membatasi dari bermain *game online* secara berlebihan.

4. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling memberikan layanan informasi untuk mengarahkan peserta didik dalam konsentrasi belajar. Melalui bimbingan klasikal, individu, dan kelompok, mereka memberikan edukasi tentang dampak *game online* terhadap konsentrasi, dengan harapan membangun generasi muda yang sadar dan berkarakter baik untuk lingkungan, keluarga, dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, keke t. (2008). *Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(10), 11-21.
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). *Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan*

Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

Yodha, S., Abidin, Z., & Adi, E. (2019). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181-187. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>