

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan bagian yang memuat landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Pada bab ini dijelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian, meliputi bermain *game online*, kecanduan bermain *game online*, konsentrasi belajar, serta karakteristik anak usia sekolah dasar. Selain itu, pada bab ini juga diuraikan hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar, kerangka teori, kerangka konseptual, serta hipotesis penelitian.

2.1 Konsep Bermain *Game online*

2.1.1 Pengertian Bermain *Game online*

Perkembangan teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pemenuhan kebutuhan hiburan. Salah satu bentuk hiburan berbasis digital yang banyak digunakan saat ini adalah *game online* (Isak & Afiyah, 2025). *Game online* dapat diartikan sebagai media permainan berbasis teknologi visual elektronik yang bertujuan memberikan hiburan kepada penggunanya. Permainan ini menuntut kemampuan mental serta koordinasi antara gerakan tangan dan penglihatan pemain, sehingga menghasilkan pengalaman bermain yang bersifat interaktif (Nur et al., 2022).

Secara terminologis, *game online* merupakan gabungan dari kata *game* yang berarti permainan dan *online* yang berarti daring (terhubung dalam jaringan internet). *Game online* dapat dimaknai sebagai permainan digital yang

dijalankan menggunakan koneksi internet atau jaringan lokal (LAN), sehingga memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan bermain bersama pengguna lain dalam permainan yang sama (Isak & Afyah, 2025). Pendapat lain menyatakan bahwa *game online* termasuk dalam jenis permainan digital yang memanfaatkan koneksi internet sebagai media penghubung antar pengguna. Permainan ini dapat dimainkan melalui berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, gadget, konsol game, maupun laptop dan dirancang agar dapat melibatkan lebih dari satu pemain dalam waktu yang sama (multiplayer) (Febi Maharani, 2024).

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan digital yang dijalankan melalui jaringan internet dan dapat dimainkan menggunakan berbagai perangkat elektronik. Permainan ini memungkinkan pemain untuk saling terhubung dan berinteraksi secara langsung dalam satu sistem permainan. Sebagai salah satu bentuk hiburan berbasis teknologi, *game online* dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menarik dan interaktif bagi penggunanya.

2.1.2 Jenis-jenis *Game online*

Menurut (Febi maharani, 2024) *Game online* dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik mekanisme permainan, sistem interaksi, serta pengalaman yang ditawarkan kepada pemain. Adapun beberapa jenis *game online* yang umum dikenal adalah sebagai berikut:

1. Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS)

Jenis permainan MMOFPS menampilkan perspektif orang pertama, sehingga pemain merasakan pengalaman bermain seolah-olah berada di dalam dunia virtual melalui perspektif karakter yang dikendalikan. Setiap karakter memiliki kemampuan berbeda, seperti tingkat akurasi, kecepatan reaksi, serta kemampuan refleksi. MMOFPS bersifat multiplayer, yang memungkinkan interaksi simultan antar banyak pemain dalam satu waktu dan umumnya menggunakan tema pertempuran dengan bersenjata militer.

2. Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy (MMORTS)

MMORTS menekankan kemampuan strategi pemain secara real-time. Pemain dituntut untuk merancang dan melaksanakan strategi yang efektif dalam menghadapi lawan, sekaligus mengelola sumber daya dan unit yang dimiliki. Genre ini menekankan aspek perencanaan, analisis situasi, dan pengambilan keputusan secara cepat.

3. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

MMORPG, pemain berperan sebagai karakter fiksi dalam dunia game dan sering bekerja sama dalam tim untuk membangun cerita atau menyelesaikan misi. Berbeda dengan genre kompetitif, MMORPG lebih menekankan kerja sama sosial antar pemain, di mana interaksi dan koordinasi kelompok menjadi faktor penting dalam permainan.

4. Cross-Platform Online Play

Game jenis ini memungkinkan pemain menggunakan perangkat berbeda

untuk bermain bersama secara online. Perkembangan konsol modern, seperti PlayStation, memungkinkan permainan lintas platform yang dapat dimainkan dari PC maupun konsol secara daring tanpa dibatasi jenis perangkat yang digunakan, sehingga memperluas akses dan interaksi antar pemain.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game

Massively Multiplayer Online Browser Game adalah jenis permainan daring yang dapat diakses melalui peramban web tanpa memerlukan proses instalasi perangkat lunak tambahan. Permainan ini umumnya dikembangkan menggunakan teknologi berbasis web, seperti HTML dan bahasa pemrograman pendukung lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi grafis berbasis web, kualitas visual dan interaktivitas permainan jenis ini semakin meningkat, sehingga mampu menarik minat pengguna dari berbagai kalangan..

6. Simulation Games

Simulation games merupakan jenis permainan yang dirancang untuk merepresentasikan atau meniru sistem, aktivitas, maupun situasi tertentu yang menyerupai kondisi dunia nyata. Genre ini mencakup berbagai subkategori, seperti simulasi kehidupan (life simulation), simulasi konstruksi dan manajemen, serta simulasi kendaraan. Dalam permainan ini, pemain mengendalikan karakter atau sistem tertentu di dalam lingkungan virtual yang interaktif, yang sering kali juga melibatkan pemain lain. Tujuan

utama dari genre ini adalah memberikan pengalaman realistis melalui proses simulasi yang terstruktur.

2.2 Konsep kecanduan bermain *Game online*

2.2.1 Pengertian kecanduan bermain *Game online*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah kecanduan berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang digemari. Kecanduan merujuk pada kondisi ketika seseorang memiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap suatu hal sehingga mengabaikan aspek lain dalam kehidupannya (KBBI, 2026). Ghuman & Griffiths (2012) dalam jurnal (Budiani et al., 2024) menjelaskan bahwa berlebihan dalam bermain *game online* dapat menimbulkan berbagai masalah, antara lain pengabaian terhadap aktivitas sosial, kesulitan dalam mengatur waktu, menurunnya prestasi akademik, gangguan pada hubungan sosial, masalah ekonomi dan kesehatan, serta terganggunya pelaksanaan aktivitas penting dalam kehidupan sehari-hari.

World Health Organization (WHO) telah menetapkan *gaming disorder* atau kecanduan game sebagai salah satu gangguan perilaku dalam *International Classification of Diseases* edisi ke-11 (ICD-11). *Gaming disorder* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain game yang ditandai dengan hilangnya kontrol terhadap aktivitas bermain, memprioritaskan permainan dibandingkan aktivitas penting lainnya seperti belajar, serta tetap melanjutkan bermain meskipun telah menimbulkan dampak negatif terhadap fungsi personal, sosial, pendidikan, maupun keluarga (WHO, 2022).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah kondisi di mana seseorang memiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap permainan sehingga sulit mengendalikan waktu dan aktivitasnya. Kecanduan ini berdampak pada pengabaian aktivitas penting, gangguan hubungan sosial, penurunan prestasi akademik, serta masalah kesehatan dan fungsi keluarga. Dengan kata lain, perilaku bermain game yang tidak terkontrol dapat mengganggu keseimbangan kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman tentang kecanduan *game online* menjadi penting untuk mencegah dampak negatifnya.

2.2.2 Faktor-Faktor kecanduan bermain *Game online*

Menurut (Pratiwi et al., 2019) perilaku bermain *game online* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat diklasifikasikan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Beberapa faktor internal yang dapat memicu kecanduan bermain *game online* antara lain:

1. Dorongan kuat dari anak untuk mencapai skor tinggi dalam permainan, karena *game online* didesain agar pemain semakin tertarik dan terdorong untuk meningkatkan pencapaian mereka.
2. Perasaan bosan yang muncul saat berada di rumah atau di lingkungan sekolah, yang mendorong anak memilih bermain game sebagai hiburan.

3. Kesulitan dalam mengatur prioritas antara bermain game dan kegiatan penting lainnya sehingga mempermudah timbulnya kecanduan bermain *game online*.
4. Rendahnya pengendalian diri (*self-control*), sehingga anak kurang mampu memperkirakan atau menahan dampak negatif akibat bermain game secara berlebihan.

2) Faktor Eksternal

Sementara itu, faktor dari luar yang juga bisa memicu kecanduan *game online* antara lain:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, misalnya ketika teman-teman sebaya banyak yang bermain *game online*.
2. Kurangnya hubungan sosial yang sehat, sehingga anak cenderung menjadikan *game online* sebagai hiburan pengganti yang dirasa lebih menyenangkan.
3. Adanya tuntutan atau harapan orang tua yang cukup tinggi agar anak mengikuti berbagai kegiatan tambahan seperti les atau kursus, sehingga kebutuhan dasar anak, seperti waktu bermain dan kebersamaan dengan keluarga, menjadi kurang terpenuhi.

2.2.3 Aspek yang mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens dkk (2009) dalam buku (Trisnani & Wardani, 2018), terdapat tujuh dimensi yang menjadi indikator seseorang mengalami kecanduan terhadap *game online*, yaitu:

1. *Salience* (Keunggulan): Kondisi di mana aktivitas bermain game telah menjadi prioritas utama yang mendominasi seluruh aspek kehidupan anak. Hal ini terlihat dari pikiran, perasaan, hingga perilaku keseharian yang terus-menerus terfokus pada keinginan untuk bermain secara berlebihan.
2. *Tolerance* (Toleransi): Merupakan sebuah proses peningkatan durasi bermain secara bertahap. Anak merasa perlu menghabiskan waktu yang lebih banyak dari biasanya di depan layar guna mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya.
3. *Mood Modification* (Modifikasi Suasana Hati): Munculnya pengalaman emosional tertentu sebagai dampak dari bermain game, seperti rasa tenang atau relaksasi. Dalam hal ini, game sering kali dijadikan sebagai media pelarian (escapism) untuk menghindari emosi negatif atau masalah di dunia nyata.
4. *Withdrawal* (Gejala Penarikan): Timbulnya perasaan tidak nyaman baik secara fisik maupun psikis ketika anak dipaksa berhenti atau mengurangi durasi bermainnya. Gejala ini umumnya ditunjukkan melalui sikap yang mudah marah (irritability) dan suasana hati yang murung.
5. *Relapse* (Kekambuhan): Kecenderungan anak untuk kembali pada pola bermain yang berlebihan meskipun sudah sempat mencoba untuk berhenti atau mengurangi aktivitas tersebut dalam jangka waktu tertentu.
6. *Conflict* (Konflik): Terjadinya perselisihan antara anak dengan lingkungan sosialnya, seperti orang tua atau teman, akibat kebiasaan bermain yang

tidak terkontrol. Konflik ini sering kali diwarnai dengan sikap tidak jujur atau berbohong demi bisa terus bermain.

7. *Problems* (Masalah): Dampak nyata berupa terganggunya berbagai aktivitas penting lainnya, seperti penurunan fokus sekolah, terabaikannya tugas harian, hingga hilangnya kendali diri dalam bersosialisasi di kehidupan nyata.

2.2.4 Manfaat bermain *Game Online*

Menurut (Huang & Cheng, 2022), bermain game dapat memberikan manfaat apabila dilakukan dalam batas yang wajar. Bermain game dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, seperti perhatian, daya ingat, kemampuan berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, bermain game juga dapat melatih kemampuan visuospasial, yaitu kemampuan mengenali bentuk, arah, dan posisi suatu objek, serta meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Berbagai kemampuan tersebut berkembang karena selama bermain game pemain dituntut untuk berkonsentrasi, menyusun strategi, mengambil keputusan, dan memberikan respons terhadap situasi yang muncul dalam permainan. Dengan demikian, bermain game dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif selama dilakukan secara bijaksana dan tidak berlebihan.

2.2.5 Dampak Kecanduan bermain *Game online*

Kecanduan bermain *Game online* memberikan pengaruh dua sisi bagi penggunanya, yakni dampak positif dan dampak negatif

- 1) Dampak negatif kecanduan *Game online* pada anak sekolah dasar dapat memengaruhi perkembangan moral, akademik, dan sosial. Pada usia ini, anak masih dalam tahap pembentukan karakter sehingga penggunaan game yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif. Adapun dampak yang dapat terjadi antara lain:

1. Perubahan Perilaku dan Moralitas

Anak menjadi lebih mudah marah, sulit mengontrol emosi, serta berani berbohong demi bermain game. Hal ini menunjukkan adanya penurunan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

2. Menurunnya Tanggung Jawab Belajar

Waktu belajar berkurang karena lebih banyak digunakan untuk bermain. Akibatnya, konsentrasi dan hasil belajar dapat menurun.

3. Berkurangnya Interaksi Sosial

Anak lebih fokus pada dunia virtual dan kurang berinteraksi dengan teman maupun keluarga. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial.

4. Kesulitan Mengatur Waktu

Anak sering lupa waktu saat bermain dan mengabaikan kewajiban lain seperti belajar dan istirahat.

5. Munculnya Ketergantungan

Anak merasa ingin terus bermain dan sulit membatasi diri meskipun sudah diingatkan (Nur et al., 2022).

2) Menurut (Syafi et al., 2023), bermain *Game online* tidak selamanya memberikan pengaruh buruk, melainkan juga memiliki sisi manfaat bagi perkembangan anak selama penggunaannya terkontrol. Beberapa dampak positif bermain *Game online* bagi anak:

1. Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi: Banyak jenis permainan yang mengharuskan pemainnya untuk fokus pada tugas atau misi tertentu, sehingga secara tidak langsung hal ini membantu melatih dan meningkatkan daya konsentrasi pada anak.
2. Sebagai Stimulasi Sebelum Belajar: Aktivitas bermain game dalam durasi yang singkat, yakni sekitar 20 menit sebelum memulai pelajaran, dapat berfungsi sebagai pemicu untuk menstimulasi konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.
3. Melatih Ketangkasan Mengetik: Fitur komunikasi dengan lawan main dalam beberapa jenis game menuntut anak untuk mengetik dengan cepat, yang berdampak pada peningkatan kecepatan mengetik mereka.
4. Mengasah Kerja Sama Tim: Permainan daring sering kali melibatkan interaksi antar-pemain untuk mengalahkan lawan, sehingga anak dapat belajar cara berkoordinasi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

5. Media Relaksasi dan Penghilang Stres: Bermain game bisa menjadi sarana hiburan yang efektif untuk melepas penat atau kejenuhan akibat tumpukan tugas sekolah, sehingga membantu pikiran anak menjadi lebih tenang dan rileks.

2.2.6 Tanda dan gejala kecanduan

Menurut (Nazdan Rosidin & Dimas Abisono Punkastyo, 2025), kecanduan *game online* dapat dikenali melalui beberapa tanda dan gejala sebagai berikut:

1. Sulit berkonsentrasi dalam belajar.
2. Sering mengakses game pada waktu luang.
3. Malas melakukan aktivitas selain bermain game.
4. Bermain game hingga lupa waktu.
5. Gelisah jika tidak bermain game.
6. Terus menerus memikirkan game.
7. Suka menyendiri dan kurang tertarik berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
8. Rela mengeluarkan uang demi bermain game.
9. Pola hidup menjadi tidak teratur.
10. Jika diajak berbicara sering membahas tentang game.

2.2.7 Durasi dan Frekuensi bermain *game online*

Intensitas bermain *game online* dapat dilihat dari durasi dan frekuensi bermain. Durasi bermain menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan

seseorang untuk bermain *game online* dalam satu hari, sedangkan frekuensi bermain menunjukkan seberapa sering seseorang memainkan *game online* dalam periode tertentu. Semakin lama durasi dan semakin sering frekuensi bermain, maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* (Ningrum & Cahyono, 2022).

1. Durasi bermain *game online*

Durasi bermain merupakan jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk memainkan *game online* dalam satu hari. Durasi bermain yang semakin panjang menunjukkan semakin banyak waktu yang dialokasikan untuk aktivitas bermain sehingga berpotensi mengurangi waktu belajar, istirahat, maupun aktivitas lainnya. Dalam penelitian ini, durasi bermain *game online* dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu kurang dari 1 jam per hari, 1–2 jam per hari, 2–4 jam per hari, dan lebih dari 4 jam per hari. Pengelompokan tersebut digunakan sebagai kategori operasional penelitian untuk menggambarkan lama waktu bermain responden berdasarkan intensitas penggunaan *game online* (Lisdiarta et al., 2023).

2. Frekuensi bermain *game online*

Frekuensi bermain *game online* menunjukkan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* dalam periode waktu tertentu. Frekuensi bermain menjadi salah satu indikator yang dapat digunakan untuk menggambarkan intensitas keterlibatan seseorang terhadap permainan. Semakin tinggi frekuensi bermain, semakin besar peluang individu menghabiskan waktu untuk bermain sehingga kebiasaan tersebut berpotensi berkembang menjadi perilaku bermain yang berlebihan apabila tidak diimbangi dengan pengendalian diri. Dalam

penelitian ini, frekuensi bermain *game online* dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu 1–2 kali dalam seminggu, 3–4 kali dalam seminggu, 5–6 kali dalam seminggu, dan setiap hari. Pengelompokan tersebut digunakan sebagai kategori operasional untuk menggambarkan tingkat keseringan responden dalam bermain *game online*.

2.2.8 Cara pengukuran kecanduan bermain *Game online*

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja diukur menggunakan instrumen Game Addiction Scale yang diperkenalkan oleh Lemmens (2009). Instrumen ini memuat 21 item pernyataan dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Berdasarkan hasil pengujian validitas konstruk dan reliabilitas yang dilakukan oleh (Mujiya Ulkhaq et al., 2018) terhadap 360 responden pemain game, seluruh item dinilai layak digunakan dengan koefisien validitas berkisar antara 0,60 hingga 0,85. Sementara itu, nilai reliabilitas pada tiap indikator berada dalam rentang 0,681 sampai 0,822. Skor dari setiap jawaban responden kemudian dijumlahkan dan dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

Termasuk kecanduan ringan apabila total skor berada pada kisaran 1–35

Termasuk kecanduan sedang apabila total skor berada pada kisaran 36–70

Termasuk kecanduan berat apabila total skor berada pada kisaran 71–105

2.3 Konsep Konsentrasi Belajar

2.3.1 Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar terbentuk dari gabungan dua kata, yakni konsentrasi dan belajar. Secara etimologis, kata konsentrasi berasal dari bahasa Inggris, *concentrate*, yang bermakna memusatkan perhatian. Dalam konteks pendidikan, konsentrasi belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat kefokusan individu terhadap suatu objek atau materi pelajaran yang sedang diserap (Widiyati et al., 2025). Konsentrasi belajar merupakan faktor penting yang mendukung peserta didik dalam memahami materi secara optimal. Kemampuan fokus diperlukan sebelum dan selama proses belajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan konsentrasi yang baik, siswa dapat memahami konsep, teori, dan menjawab soal dengan efektif, sedangkan kurangnya konsentrasi akan menghambat pemahaman dan hasil belajar (Muflih & Santosa, 2023).

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan seseorang untuk memusatkan pikiran dan tindakannya pada aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada dasarnya, setiap individu memiliki potensi untuk berkonsentrasi terhadap materi pelajaran, namun tingkat dan cara mengarahkan konsentrasi tersebut berbeda-beda pada tiap orang. Jika siswa mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian saat belajar, maka proses pembelajaran yang dijalani tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Sebaliknya, siswa yang mampu menjaga fokus dengan baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan (M. Sari et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar merupakan kemampuan individu dalam memusatkan perhatian dan pikirannya secara optimal terhadap materi pembelajaran dengan mengabaikan berbagai gangguan yang ada. Konsentrasi memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar, karena melalui fokus yang baik peserta didik mampu memahami konsep, teori, serta menyelesaikan tugas secara efektif. Sebaliknya, rendahnya konsentrasi dapat menghambat proses pemahaman dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

2.3.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Konsentrasi Belajar

Menurut (Aubryla & Ratnawati, 2023) faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar dapat dibedakan menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat.

1) Faktor pendukung konsentrasi belajar

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Kondisi kesehatan fisik yang baik, nutrisi yang cukup, serta waktu tidur dan istirahat yang memadai dapat membantu siswa mempertahankan fokus dalam belajar. Selain itu, kondisi mental yang stabil, tidak mengalami stres, serta suasana hati yang baik juga berperan penting dalam mendukung konsentrasi.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar, seperti dukungan

keluarga, sahabat, dan teman sebaya. Lingkungan sosial yang positif dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi

2) Faktor penghambat konsentrasi belajar

1. Kecanduan Media Sosial

Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat mengganggu konsentrasi karena siswa mudah terdistraksi oleh informasi yang muncul secara terus-menerus. Kebiasaan memeriksa smartphone berulang kali dapat mengurangi fokus saat belajar.

2. Kurangnya Motivasi Diri

Rendahnya motivasi membuat siswa tidak memiliki dorongan internal untuk belajar secara sungguh-sungguh. Meskipun pemberian hadiah dapat menjadi pendorong, ketergantungan pada reward juga perlu dihindari.

3. Lingkungan Belajar yang Tidak Kondusif

Suasana yang bising dan ramai dapat mengganggu konsentrasi siswa. Perbedaan gaya belajar antaranggota keluarga juga dapat memicu gangguan fokus jika tidak diatur dengan baik.

4. Rasa Jenuh

Banyaknya aktivitas akademik dan tambahan kegiatan lain dapat menyebabkan kelelahan dan kebosanan, sehingga siswa sulit mempertahankan perhatian dalam waktu lama.

2.3.3 Indikator Konsentrasi Belajar

Menurut (Lamsari Purba, 2019) dalam jurnal (Kartini & Nurus Sa'adah, 2022) indikator konsentrasi belajar dapat dilihat melalui tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Aspek kognitif, dapat terlihat dari:

1. Kesiapan siswa dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari ketika diperlukan.
2. Kemampuan memahami dan menjelaskan kembali informasi yang diterima.
3. Kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan dalam tugas atau kegiatan belajar.
4. Kemampuan mengolah materi melalui proses berpikir seperti membandingkan, menganalisis, dan menyimpulkan.

2) Aspek afektif, ditunjukkan melalui:

1. Perhatian siswa terhadap penjelasan materi.
2. Adanya tanggapan atau partisipasi saat pembelajaran berlangsung.
3. Keberanian menyampaikan pendapat atau ide yang berkaitan dengan pelajaran.

3) Aspek psikomotor, dapat dilihat dari:

1. Gerakan atau tindakan siswa yang sesuai dengan arahan guru.
2. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran.

3. Aktivitas berbicara yang jelas dan terarah sesuai dengan konteks pembelajaran.

2.3.4 Manfaat Konsentrasi dalam Belajar

Menurut (Sholikhah et al., 2024), dalam belajar konsentrasi bukan hanya soal memusatkan pikiran, tapi juga kemampuan untuk tetap fokus dalam waktu yang cukup lama. Tanpa konsentrasi, siswa biasanya cepat kehilangan minat, pemahaman materi jadi dangkal, dan mudah lupa. Memahami pentingnya konsentrasi membantu kita menciptakan proses belajar yang lebih efektif. Beberapa manfaat konsentrasi dalam belajar antara lain:

1. **Pemahaman Materi**

Ketika siswa mampu berkonsentrasi dengan baik, mereka bisa menangkap informasi lebih cepat dan memahami materi secara lebih mendalam. Konsentrasi membantu siswa mengolah materi secara sistematis, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, dan membangun pemahaman yang lebih kuat. Dengan fokus penuh, siswa juga lebih mudah mengenali konsep-konsep penting dan mengurangi kemungkinan salah tafsir terhadap materi.

2. **Peningkatan Daya Ingat**

Dengan fokus pada materi yang dipelajari, siswa lebih mudah menyerap dan menyimpan informasi, sekaligus mengingatnya kembali saat dibutuhkan. Konsentrasi yang baik membantu otak menempatkan informasi ke memori jangka panjang secara lebih efektif.

3. Efisiensi Waktu

Konsentrasi memungkinkan siswa menyelesaikan tugas lebih cepat dan mengurangi waktu yang terbuang. Saat mereka bisa fokus sepenuhnya pada satu pekerjaan, tugas dapat diselesaikan dengan lebih tepat dan akurat tanpa perlu mengulang.

2.3.5 Ciri-ciri anak kurang Konsentrasi

Menurut (Sita Mawarni & Devi Asriyanti, 2023), anak yang mengalami konsentrasi rendah biasanya menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mudah bosan, sering kehilangan minat terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. Sering berpindah tempat atau aktivitas, tidak bisa duduk tenang dan cenderung melakukan hal lain saat belajar.
3. Kurang memperhatikan saat diajak berbicara dan sulit fokus mendengarkan instruksi atau penjelasan guru.
4. Mengalihkan pembicaraan, sering memulai topik sendiri yang tidak terkait materi pelajaran.
5. Sering mengobrol atau mengganggu teman, melakukan interaksi yang tidak berkaitan dengan pelajaran sehingga mengganggu proses belajar.

2.3.6 Cara meningkatkan Konsentrasi Belajar

Menurut Aliviyasahra (2023) dalam jurnal (Langmui et al., 2025), ada beberapa cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar, sebagai berikut:

1. Lingkungan belajar

Memilih tempat yang tenang, pencahayaan cukup, serta meja dan kursi yang sesuai postur tubuh, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih focus dan nyaman.

2. Jadwal belajar

Buat waktu belajar rutin setiap hari supaya terbiasa fokus pada saat belajar.

3. Teknologi

Matikan ponsel atau notifikasi agar tidak mudah terganggu.

4. Reward

Beri diri sendiri hadiah setelah belajar, misalnya menonton film atau melakukan hal menyenangkan sebagai motivasi.

5. Istirahat

Tidur cukup supaya tubuh segar dan konsentrasi tetap terjaga.

2.3.7 Cara pengukuran Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan kuesioner konsentrasi belajar yang disusun berdasarkan indikator konsentrasi belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator tersebut mengacu pada pendapat Lamsari Purba (2019) dalam Kartini dan Nurus Sa'adah (2022) yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar dapat dilihat melalui kemampuan siswa dalam memahami materi, memberikan perhatian terhadap pembelajaran, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Kuesioner konsentrasi belajar terdiri dari beberapa pernyataan yang menggambarkan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Setiap pernyataan

disusun berdasarkan indikator konsentrasi belajar sehingga dapat menggambarkan tingkat kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung. Pengukuran konsentrasi belajar dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Setiap jawaban responden diberikan skor yang berbeda untuk menunjukkan tingkat konsentrasi belajar yang dimiliki siswa.

Pada pernyataan positif, skor diberikan dengan ketentuan sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Sedangkan pada pernyataan negatif pemberian skor dilakukan secara terbalik. Skor dari setiap pernyataan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh nilai total konsentrasi belajar siswa. Selanjutnya skor tersebut dikategorikan menjadi tiga tingkat yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Semakin tinggi skor yang diperoleh responden maka semakin baik tingkat konsentrasi belajar siswa.

1) Skala penilaian

1. Sangat Setuju (SS) = 4
2. Setuju (S) = 3
3. Kurang Setuju (KS) = 2
4. Tidak Setuju (TS) = 1

2) Kategori skor

Penentuan kategori skor dilakukan dengan menggunakan rumus rentang dan interval kelas, yaitu selisih antara skor maksimum dan minimum dibagi

dengan jumlah kategori (Arif et al., 2024)

Rumus yang digunakan adalah:

$$R = X_{max} - X_{min}$$

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

R :Rentang Skor

X_{max} :Skor maksimum

X_{min} :Skor minimum

I :Interval

K :Jumlah Kategori

$$min = 16 \times 1 = 16$$

$$max = 16 \times 4 = 64$$

$$R = 64 - 16 = 48$$

$$I = \frac{48}{3} = 16$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh:

$$\text{Skor minimum} = 16$$

$$\text{Skor maksimum} = 64$$

$$\text{Rentang (R)} = 48$$

$$\text{Interval (I)} = 16$$

Sehingga kategori skor konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

$$16-31 = \text{Rendah}$$

32–47 = Sedang

48–64 = Tinggi

2.4 Konsep Anak Usia Sekolah

2.4.1 Pengertian anak usia sekolah dasar

Anak-anak memiliki karakteristik yang unik karena mereka terus tumbuh dan berkembang sejak masa konsepsi sampai pubertas. Pertumbuhan ini sifatnya bisa diukur secara fisik, seperti perubahan ukuran tubuh, jumlah sel, berat badan, tinggi badan, hingga usia tulang. Di sisi lain, ada juga yang disebut perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan lebih ke arah perubahan fungsi yang teratur, mulai dari cara berpikir, mengelola emosi, sampai perilaku. Semua ini terjadi karena adanya proses kematangan alami, pengalaman hidup, dan hasil dari proses belajar (Widagdo & Adolph, 2020).

(World Health Organization, 2021) mendefinisikan *school-age children* sebagai anak dan remaja berusia 5–19 tahun yang sedang menjalani pendidikan formal dari tingkat dasar hingga menengah atas. Masa sekolah ini menjadi fokus penting dalam pedoman kesehatan karena berperan dalam perkembangan fisik, kognitif, serta pembentukan pola perilaku dan kebiasaan sehat.

Menurut Jean Piaget dalam jurnal (Arjuna et al., 2022), anak-anak berusia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga pola berpikir mereka berbeda dengan orang dewasa. Kemampuan kognitif anak-anak pada usia ini tidak bisa dibandingkan secara langsung dengan remaja atau orang dewasa. Anak-anak sekolah dasar umumnya masih terbatas dalam

berpikir tentang hal-hal yang bersifat nyata dan konkret.

Masa sekolah dasar merupakan tahap akhir masa kanak-kanak yang biasanya berlangsung dari usia sekitar 6 atau 7 tahun hingga 11 atau 12 tahun. Pada periode ini, setiap anak mulai menunjukkan keunikan masing-masing. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari tingkat kecerdasan, kemampuan berpikir dan berbahasa, perkembangan kepribadian, moral, sosial, hingga kondisi fisiknya (Lestari, 2022). Anak usia sekolah Dasar (SD) berada pada tahap perkembangan yang sangat penting, di mana terjadi perubahan signifikan pada berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral. Memahami karakteristik anak usia SD menjadi hal yang krusial untuk memberikan dukungan yang tepat, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi secara optimal (Pananrang et al., 2025).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada rentang usia sekitar 6–12 tahun dan termasuk dalam tahap akhir masa kanak-kanak. Pada periode ini, anak mengalami perubahan yang signifikan dalam aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral.

2.4.2 Karakteristik anak usia sekolah

Menurut buku yang ditulis (Kusumaningsih et al., 2025), Anak usia sekolah berada pada rentang usia 6–12 tahun. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil. Karakteristik anak usia sekolah dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu fisik, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

1. Aspek Fisik

Pada usia sekolah, pertumbuhan tinggi dan berat badan berlangsung secara bertahap dan tidak secepat masa balita. Perubahan fisik terlihat lebih proporsional dan stabil. Memasuki usia sekitar 10 tahun ke atas, mulai tampak perbedaan fisik antara anak laki-laki dan perempuan sebagai tanda awal menuju masa pubertas.

2. Aspek Motorik

Koordinasi tubuh pada motorik kasar semakin meningkat, memudahkan anak dalam aktivitas olahraga. Sementara pada motorik halus, anak mulai mahir melakukan kegiatan presisi seperti menulis rapi, menggambar detail, hingga memainkan alat musik.

3. Aspek Kognitif

Dari segi kognitif, anak usia sekolah mulai mampu berpikir secara logis terhadap hal-hal yang bersifat konkret. Anak sudah dapat memahami hubungan sebab-akibat, melakukan pengelompokan (klasifikasi), serta menyelesaikan masalah sederhana yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

4. Aspek Bahasa

Kemampuan bahasa pada usia ini berkembang cukup pesat. Anak umumnya sudah mampu membaca dan menulis dengan lancar. Kosakata yang dimiliki juga semakin bertambah, sehingga anak dapat menyampaikan ide dan pendapatnya secara lebih jelas dan logis.

5. Aspek Sosial-Emosional

Pada aspek sosial-emosional, anak mulai membentuk konsep diri dan memahami kemampuan dirinya. Hubungan dengan teman sebaya menjadi lebih penting, dan anak cenderung mencari pengakuan dari lingkungannya. Selain itu, anak juga mulai belajar memahami aturan sosial, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

2.4.3 Perkembangan Kognitif

Dalam buku (Seotjningsih et al., 2025) , setiap tahap perkembangan menunjukkan perbedaan dalam cara anak memahami dan memikirkan sesuatu. Perbedaan inilah yang kemudian membentuk pola pikir anak pada setiap usianya. Dalam teori Piaget, perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap yaitu:

1. Tahap Sensorimotorik (0-24 bulan)

Pada tahap ini, anak belajar mengenal dunia lewat apa yang ia lihat, dengar, dan rasakan. pada masa ini bayi masih melihat segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri sehingga belum mampu memahami keinginan atau perasaan orang lain. Selama tahap sensorimotor, bayi belajar dengan cara mencoba dan menyentuh benda di sekitarnya.

Tahap ini terbagi menjadi beberapa fase:

1. 0–1 bulan: didominasi oleh refleksi.
2. 1–4 bulan: mulai menggerakkan tubuh untuk mendapatkan pengalaman baru.

3. 4–10 bulan: mulai merespons objek tertentu dan menyadari dirinya terpisah dari lingkungan.
 4. 10–12 bulan: menggunakan gerakan tubuh untuk menghasilkan situasi baru.
 5. 12–18 bulan: mencoba strategi baru dan lebih aktif memanipulasi lingkungan.
 6. 18–24 bulan: mulai menggunakan kata-kata dan tindakan sederhana untuk mencapai tujuan.
2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)
- Pada tahap ini, kemampuan motorik dan cara berpikir anak mulai berkembang, walaupun belum sepenuhnya logis. Anak masih berpikir secara intuitif dan belum sistematis. Di sisi lain, kemampuan simbolik dan bahasa meningkat cukup pesat, terlihat dari bertambahnya kosa kata seiring peralihan dari masa balita ke anak usia dini. Ciri khas tahap praoperasional adalah animisme, yaitu anggapan bahwa benda mati memiliki perasaan atau kesadaran, misalnya mengira mobil tidak berjalan karena lelah. Anak juga masih egosentris, sehingga melihat segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri dan belum mampu memahami pandangan orang lain. Namun, secara bertahap anak mulai belajar memperhatikan lebih dari satu aspek dalam suatu situasi.
3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)
- Pada tahap operasional konkret, anak sudah mulai berpikir lebih logis.

Sudah memahami sebab-akibat dan mampu melihat beberapa hal sekaligus dalam satu situasi. Kemampuan belajarnya juga meningkat, serta sudah bisa mengelompokkan sesuatu dengan lebih baik. Di tahap ini, sikap egosentris dan kepercayaan pada animisme mulai berkurang. Anak tidak lagi menilai sesuatu hanya dari tampilannya, misalnya sudah paham bahwa jumlah balok tetap sama walaupun susunannya diubah.

4. Tahap Operasional Formal (Mulai usia 11 tahun)

Tahap ini ditandai remaja sudah bisa berfikir abstrak seperti bernalar remaja juga sudah dapat memecahkan masalah dan melakukan eksperimen.

2.4.4 Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada usia sekolah dasar mencakup motorik kasar dan halus. Pada masa ini, gerakan anak sudah lebih terarah dan koordinasinya lebih baik dibandingkan tahap (Yuliarsih et al., 2024). Beberapa perubahan yang terlihat pada tiap rentang usia antara lain sebagai berikut:

1. Usia 6 tahun

Pada usia ini, ketangkasan anak mulai meningkat. Anak sudah bisa melompat tali, bersepeda, serta memahami arah kanan dan kiri. Dalam sikap, terkadang anak mulai menunjukkan perilaku menentang. Selain itu, ia sudah mampu menggambarkan objek dengan lebih jelas.

2. Usia 7–8 tahun

Anak mulai lebih peka terhadap kegagalan dan menunjukkan minat pada hal-hal yang bersifat spiritual. Secara emosional, kadang muncul rasa malu

atau sedih.

3. Usia 8–9 tahun

Gerakan motoriknya semakin cepat dan terampil. Anak sudah mampu menggunakan beberapa peralatan rumah tangga. Keterampilan yang dimiliki mulai terlihat lebih menonjol secara individu. Ia juga mulai senang terlibat dalam kegiatan kelompok dan mengikuti tren di lingkungannya.

4. Usia 10–12 tahun

Pada usia ini mulai tampak perubahan fisik yang berkaitan dengan pubertas. Anak sudah mampu melakukan pekerjaan rumah seperti menyapu, mencuci, dan menjemur pakaian. Selain itu, muncul keinginan untuk membantu orang lain dan mulai ada ketertarikan terhadap lawan jenis

2.4.5 Perkembangan Sosial-Emosi

Pada masa ini, teman sebaya punya pengaruh yang cukup besar. Anak banyak belajar dari teman, terutama tentang cara bergaul. Mereka mulai belajar berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah saat bermain. Anak juga mulai terbiasa melakukan kegiatan sendiri, seperti berpakaian, membersihkan diri, atau menyiapkan makanan ringan. Dari sisi emosi, sekitar usia 5–6 tahun anak mulai mengenal aturan dan memahami mana yang dianggap adil. Di usia 6 tahun, anak mulai memahami perasaan yang lebih beragam seperti cemburu, bangga, sedih, dan kehilangan. Memasuki usia 7–8 tahun, anak sudah mulai bisa merasakan dan menyadari perasaan seperti malu dan bangga dalam dirinya (Sinta Zakiyah et al., 2024).

2.5 Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* dengan Konsentrasi Belajar

Masa sekolah dasar merupakan tahap akhir masa kanak-kanak yang biasanya berlangsung dari usia sekitar 6 atau 7 tahun hingga 11 atau 12 tahun. Pada periode ini, setiap anak mulai menunjukkan keunikan masing-masing. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari tingkat kecerdasan, kemampuan berpikir dan berbahasa, perkembangan kepribadian, moral, sosial, hingga kondisi fisiknya (Lestari, 2022). Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada anak usia sekolah. Kemajuan teknologi tersebut ditandai dengan semakin mudahnya akses terhadap berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, *tablet* maupun komputer yang memungkinkan anak dengan mudah mengakses berbagai bentuk metode pembelajaran maupun hiburan digital, salah satunya adalah *game online*. Kemudahan akses ini menyebabkan *game online* menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak (Hamidah & Ain, 2025).

Penggunaan *game online* yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar dapat berdampak pada berbagai aspek perkembangan, salah satunya adalah konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan anak untuk memusatkan perhatian secara optimal terhadap proses pembelajaran. Anak yang mengalami gangguan konsentrasi belajar akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, mudah terdistraksi, serta kurang mampu menyelesaikan tugas akademik dengan baik (Pamukti et al., 2024).

2.6 Jurnal Terkait

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya Yang Relevan

NO	Judul,penulis, volume,doi,link	Metode penelitian	Hasil
1.	Judul: Korelasi Kecanduan <i>Game online</i> dengan Minat Belajar Siswa di SDN 02 Sitiung Penulis: Adek Agustin dan Masril (Agustin & Masril, 2024). Volume: 4 No: 1 Doi:https://doi.org/10.36423/pjsd.v4i1.2144 Link : https://e-journal.unper.ac.id/index.php/piwuruk/article/view/2144	Penelitian kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel 56 siswa kelas IV–VI menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data menggunakan angket skala Likert dan dianalisis dengan korelasi Pearson Product Moment.	Hasil penelitian menunjukkan Terdapat hubungan signifikan antara kecanduan <i>game online</i> dengan minat belajar siswa dengan nilai r hitung $0,351 > r$ tabel $0,264$ sehingga H_a diterima.
2.	Judul: Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Penulis: Rifqi Muflih dan Hardi Santosa (Muflih & Santosa, 2023). Volume: 7 No: 2 Doi: https://doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.2722	Penelitian kuantitatif dengan desain ex post facto. Populasi 145 siswa dan sampel 108 siswa menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara serta dianalisis dengan regresi linier.	Hasil penelitian menunjukkan Intensitas bermain <i>game online</i> berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa dengan besaran pengaruh sebesar 15,8%

	Link: https://journal.matappa.ac.id/index.php/jurkam/article/view/2722		
3.	Judul: Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Perilaku Remaja (<i>The Influence of Online Games on Teenage Behavior</i>) Penulis: Isak Iskandar dan Hilda Asihatul Afiah (Isak & Afiah, 2025). Volume: 2 No: 5 Doi:- Link: https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/3502	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket kepada 10 responden remaja untuk mengetahui pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku remaja.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>game online</i> memberikan pengaruh terhadap perilaku remaja, seperti kehilangan kontrol waktu bermain, menunda tugas sekolah, gangguan pola tidur, serta perubahan emosi seperti mudah marah dan stres. Rata-rata skor perilaku negatif yang diperoleh adalah 31,1 dari skor maksimum 60.
4.	Judul: Hubungan Adiksi <i>Game online</i> Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Penulis: I Gusti Ayu Yohanda Utama, Gede Eka Puja Dyatmika, Ni Luh Drahati Ekaningtyas (I Gusti Ayu Yohanda Utama et al., 2023). Volume: 1 No: 1	Penelitian kuantitatif dengan survei. Responden 80 siswa SMA Negeri 1 Narmada. Data dikumpulkan dengan kuesioner dan dianalisis korelasi untuk melihat hubungan antara adiksi <i>game online</i> dan konsentrasi belajar siswa.	Hasil penelitian menunjukkan hubungan negatif signifikan antara adiksi <i>game online</i> dengan konsentrasi belajar siswa. Artinya semakin tinggi tingkat adiksi <i>game online</i> semakin rendah konsentrasi belajar siswa, dan sebaliknya.

	Doi: - Link: https://ejournal.windari.com/index.php/wid		
5.	Judul: Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Penulis: Ni'am Syafi, Fathurohim Fathurohim, Pipit Mulyah (Syafi et al., 2023). Volume: 24 No: 2 Doi: https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348 Link : https://jurnal.asy-syukriyyah.ac.id/index.php/Asy-Syukriyyah/article/view/348	Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah 52 siswa kelas IV MI PP-El Bayan Padangsari Majenang, yang dipilih menggunakan total sampling . Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah korelasi Product Moment untuk mengetahui hubungan antara <i>game online</i> dan konsentrasi belajar siswa.	Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara penggunaan <i>game online</i> dan konsentrasi belajar siswa. Semakin tinggi kecanduan <i>game online</i> , konsentrasi belajar siswa cenderung menurun.
6.	Judul: <i>The Impact of Online Game Addiction on Student's Attention</i>	Kuantitatif dengan pendekatan survei. Subjek penelitian adalah santri (pelajar di	Hasil menunjukkan bahwa kecanduan <i>game online</i> berpengaruh signifikan terhadap

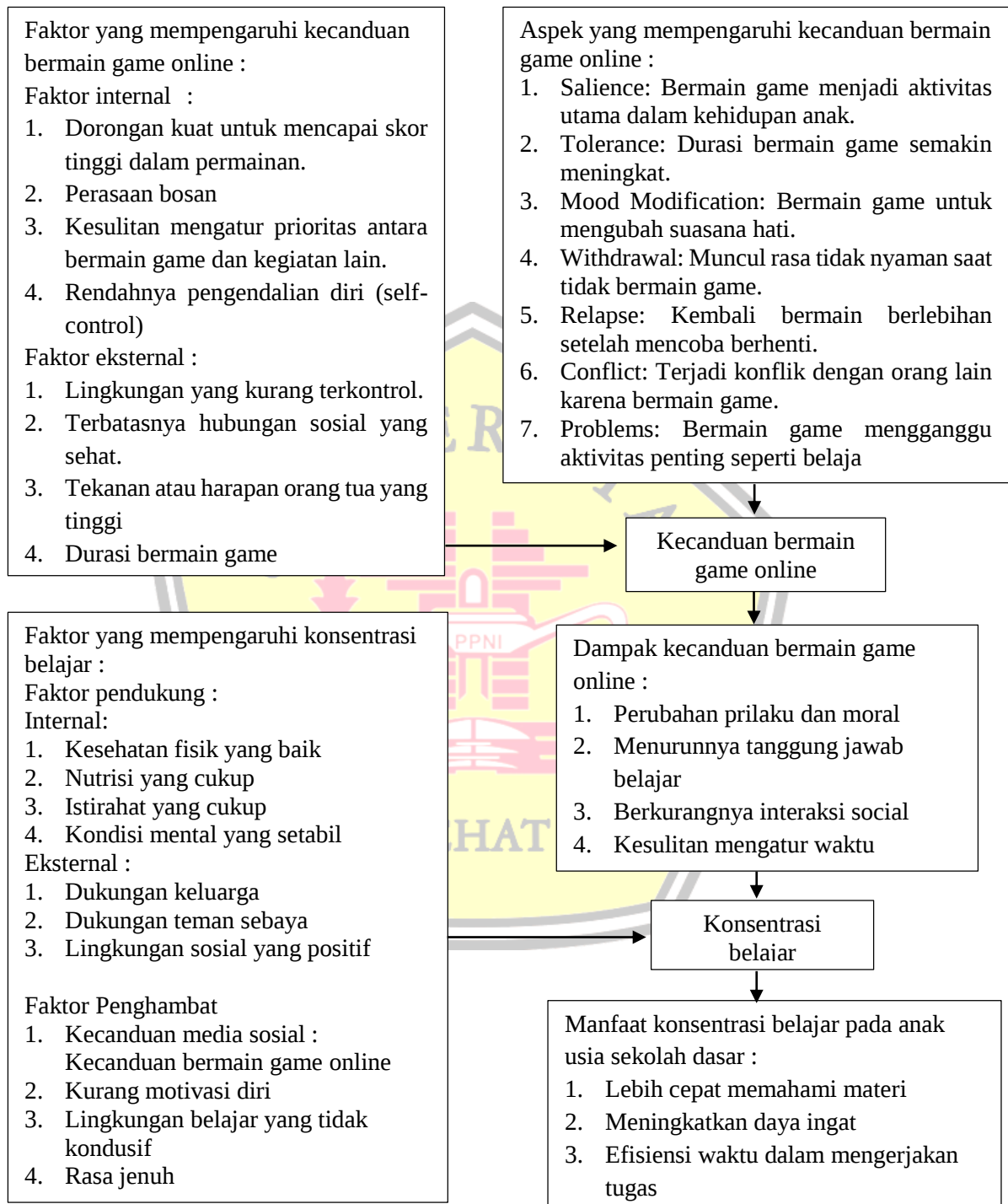
	Penulis: Aryani Pamukti, Fathul Lubabin Nuqul, Shinta Nuriya Idatul Alfain, Rohmatul Hannani (Pamukti et al., 2024). Volume: 6 No: 2 Doi:https://doi.org/10.21111/1/sjic.v6i2.10558 Link: https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/sahafa/article/view/10558	pesantren). Instrumen pengumpulan data menggunakan skala kecanduan <i>game online</i> dan Stroop test untuk mengukur perhatian.	perhatian siswa. Santri yang memiliki skor kecanduan tinggi cenderung mempunyai skor perhatian rendah, sedangkan yang kecanduan rendah mempunyai perhatian yang lebih tinggi. Ini membuktikan adanya pengaruh negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap kemampuan fokus siswa.
7.	Judul: <i>Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility</i> Penulis: Alican Kaya, Nuri Türk, Hasan Batmaz, & Mark D. Griffiths (Kaya et al., 2024). Volume: 22 No : 4 Doi: https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei. Sampel terdiri dari 546 remaja yang bermain <i>game online</i>, yang dipilih menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur kebutuhan psikologis dasar, kecanduan <i>game online</i>, makna hidup, dan rasa tanggung jawab. Selanjutnya, eanalisis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi cenderung memiliki kecanduan <i>game online</i> yang lebih rendah. Selain itu, makna hidup dan rasa tanggung jawab terbukti ikut memengaruhi hubungan ini—artinya remaja yang merasa hidupnya bermakna dan memiliki tanggung jawab yang tinggi cenderung lebih sedikit mengalami

	Link: https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-022-00994-9	data untuk mengetahui makna hidup dan rasa tanggung jawab ikut memengaruhi hubungan antara kebutuhan psikologis dasar dan kecanduan <i>game online</i>.	kecanduan <i>game online</i>.
8.	Judul: Prevalence, correlates, and comorbidities of internet gaming disorder and problematic game use: national mental health survey of Korea 2021 Penulis: Young-Mi Ko, Eun Sol Lee, Subin Park (Ko et al., 2024). Volume: 15 Doi: https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1442224 Link : https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2024.1442224/full	Penelitian ini menggunakan data dari <i>National Mental Health Survey of Korea 2021</i> dan melibatkan 2.764 orang dewasa Korea berusia 18–49 tahun yang aktif bermain game internet. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara terstruktur untuk mendiagnosis <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i> sesuai kriteria DSM-5, serta kuesioner untuk menilai penggunaan game problematik. Selanjutnya, data dianalisis dengan regresi logistik dan metode sampling kompleks untuk melihat faktor-faktor yang berkaitan	Dari hasil survei, ditemukan bahwa 0,8 % peserta mengalami gangguan permainan internet (IGD), sedangkan sekitar 8,4 % menunjukkan penggunaan game yang problematik. IGD lebih sering ditemui pada laki-laki, orang dewasa muda, mereka yang tidak bekerja, jarang beraktivitas fisik, merasa hidupnya kurang memuaskan, atau mengalami kesepian. Selain itu, IGD sering terjadi bersamaan dengan gangguan alkohol dan ADHD, sementara penggunaan game problematik terutama terkait dengan ADHD.

		dengan IGD, penggunaan game problematik, serta gangguan kesehatan mental yang menyertainya.	Temuan ini menegaskan pentingnya upaya pencegahan dan perhatian khusus pada kesehatan mental bagi kelompok yang berisiko.
9.	Judul: Internet Gaming Disorder of Gamers: A Study on Values and Online Gaming Behavior Penulis: Jessica Angelina Ongkowijaya & Esther Widhi Andangsari (Ongkowijaya & Andangsari, 2024). Volume: 74 No : 1 Doi: https://doi.org/10.3390/engproc2024074031 Link https://www.mdpi.com/2673-4591/74/1/31	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa survei online. Sebanyak 186 responden berusia 18–52 tahun yang aktif bermain <i>game online</i> di Indonesia ikut diseleksi. Mereka mengisi kuesioner yang mencakup ukuran <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i> dan berbagai nilai pribadi serta perilaku bermain seperti durasi bermain, apakah bermain game berbayar, dan pembelian dalam game. Teknik <i>snowball sampling</i> digunakan untuk memilih partisipan, dan data dianalisis dengan regresi berganda untuk melihat hubungan antara	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pribadi yang dimiliki pemain tidak secara langsung memengaruhi kecanduan <i>game online</i>. Namun, perilaku bermain seperti lama bermain setiap hari dan bermain game berbayar berkaitan dengan tingkat kecanduan—semakin banyak waktu yang dihabiskan dan semakin sering membeli item dalam game, semakin tinggi skor IGD. Beberapa pemain juga bermain untuk bersantai atau mengalihkan diri dari masalah sehari-hari. Temuan ini menekankan bahwa perilaku bermain lebih berperan dalam kecanduan game

		nilai pribadi, perilaku bermain, dan IGD.	dibandingkan nilai pribadi yang dianut pemain.
10.	Judul: Gaming behavior disorder and its association with social phobia during COVID-19 pandemic: A cross-sectional study among the young Arabs Penulis: Nour Shaheen, Abdelwahab O. A., Mohamed A., Swed S., Rababah A. A., Meshref M., Zaki A., Shoib S (Shaheen et al., 2023). Volume: 14 Doi: https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1071764 Link : https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2023.1071764/full	Penelitian ini dilakukan secara cross-sectional dengan cara menyebarkan kuesioner online kepada gamer muda berusia sekitar 15–30 tahun dari 11 negara Arab. Responden dipilih dengan convenience sampling melalui formulir yang dibagikan di media sosial. Alat ukur utama adalah <i>Nine-item Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS-SF9)</i> untuk mengukur kecanduan <i>game online</i> dan <i>Social Phobia Scale (SPS)</i> untuk mengukur kecenderungan fobia sosial. Data dianalisis untuk melihat seberapa sering IGD muncul selama pandemi dan hubungannya dengan fobia sosial.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan <i>game online</i> cukup tinggi di antara gamer muda di negara-negara Arab selama pandemi COVID-19. Sebagian besar responden melaporkan peningkatan jam bermain game sejak pandemi, dan temuan juga menunjukkan bahwa mereka yang lebih sering bermain selama pandemi cenderung memiliki skor kecanduan game yang lebih tinggi. Selain itu, tingkat kecanduan game juga berkaitan dengan beberapa faktor seperti durasi bermain yang lebih panjang dan kemungkinan memiliki fobia sosial.

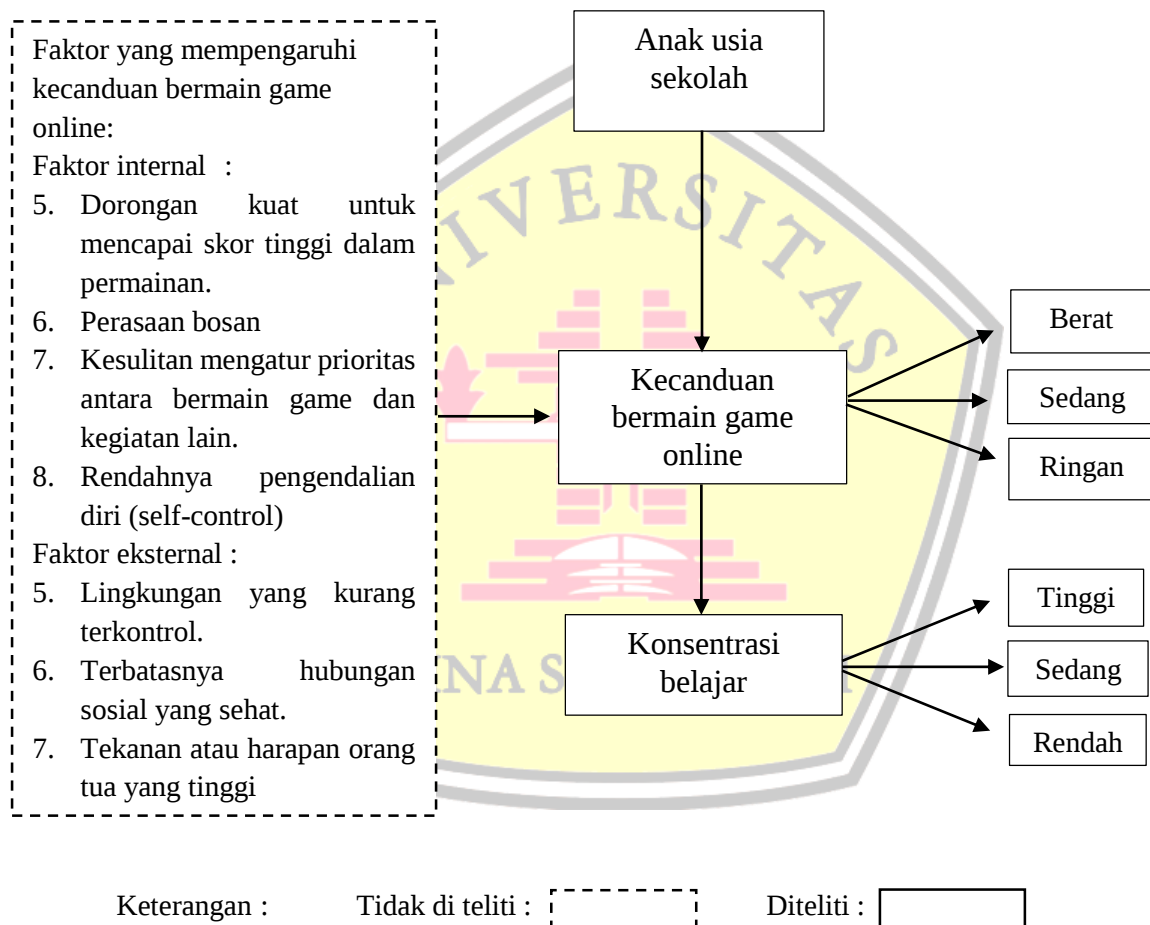
2.7 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Konsentrasi Belajar Anak SDN 204 Gresik.

2.8 Kerangka Konseptual

Menurut Supriyanto (2008) dalam buku (Hafidah Ahmad, 2023), Kerangka konseptual merupakan kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antar konsep dalam penelitian serta menjelaskan alur pemikiran peneliti mengenai variabel-variabel yang diteliti.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Bermain Game online Dengan Konsentrasi Belajar Anak SDN 204 Gresik

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu *hupo* yang berarti sementara atau masih lemah tingkat kebenarannya, dan *thesis* yang berarti pernyataan atau teori. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu dugaan atau asumsi sementara yang masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Hipotesis sering dimanfaatkan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta sebagai landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut (Junaedi & Wahab, 2023).

Berdasarkan uraian landasan teori diatas, maka hipotesis peneliti yang dapat dirumuskan adalah:

H1 : Ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* yang dialami siswa, maka semakin rendah tingkat konsentrasi belajar mereka, yang ditunjukkan dengan menurunnya kemampuan dalam memusatkan perhatian, mudah terdistraksi, serta kurang optimal dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.