

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar (Harefa, 2020). Belajar adalah penentu tinggi rendahnya hasil belajar sedangkan kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, maupun di luar sekolah. Dalam belajar setiap siswa memerlukan pemusatan perhatian (konsentrasi) agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Konsentrasi yaitu perhatian yang tertuju kepada objek terbatas yaitu apa yang sedang dipelajari. Begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi adalah merupakan prasyarat bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh kemampuan seseorang untuk fokus pada materi yang dipelajarinya karena kualitas konsentrasi langsung memengaruhi pemahaman dan ingatan. Oleh karena itu, konsentrasi menjadi faktor kunci untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar (Pembadkk., 2022).

Setelah melakukan wawancara terhadap ibu Putri Ummairroh, S.E. selaku guru mata pelajaran akuntansi dasar di SMK PAB 2 Helvetia mengenai konsentrasi belajar siswa khususnya pada materi kertas kerja/neraca lajur, diketahui masih terdapat siswa yang tidak bisa menjawab ketika ditanya atau menjelaskan ulang mengenai materi yang baru saja dijelaskan namun menjawab paham ketika ditanya sudah mengerti atau belum, hal ini menandakan siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru, kemudian ketika guru meminta salah satu siswa untuk

melakukan penyesuaian saldo akun tertentu antara neraca saldo dan neraca penyesuaian di papan tulis banyak siswa yang menolak dan tidak siap dengan alasan tidak paham dan takut salah, selain itu dalam mengerjakan kasus membuat neraca lajur (baik tugas sekolah atau tugas rumah) masih terdapat beberapa siswa yang melakukan kesalahan akibat kurang teliti seperti salah dalam menjumlahkan total, penulisan saldo, penyesuaian saldo antara neraca saldo dan penyesuaian, pengelompokan akun yang dimasukkan ke dalam kolom laba rugi atau neraca, dan bahkan peletakan saldo, hal ini menandakan siswa kurang teliti dalam mengerjakan tugas. Partisipasi, perhatian dan ketelitian merupakan beberapa indikator konsentrasi belajar, dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa konsentrasi belajar siswa di SMK PAB 2 Helvetia tergolong cukup rendah.

Menurut (Winata, 2021) konsentrasi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal melibatkan aspek-aspek seperti psikologis dan fisiologis yang berasal dari dalam diri seseorang. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan alam, lingkungan sosial, suasana kelas, dan faktor-faktor dari luar diri peserta didik yang bisa mengganggu fokusnya selama belajar. Namun, tantangan dalam menjaga konsentrasi peserta didik semakin sulit dalam era modern ini karena terdapat distraksi yang berlebihan dari teknologi informasi (Dermawan dkk., 2023).

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah menciptakan berbagai platform-platform yang dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki jaringan internet termasuk oleh siswa. Menurut hasil survei terbaru yang dirilis oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), jumlah

pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221 juta jiwa dari total populasi sekitar 278 juta jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dengan demikian, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai angka 79,5%. Ini menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dalam akses internet di negara ini. Media sosial dan *game online* merupakan platform yang dapat diakses dengan internet, bahkan kedua platform ini telah menjadi bagian integral dari gaya hidup remaja bahkan dewasa muda di seluruh dunia. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pada Maret 2023 sebanyak 94,16% anak muda Indonesia usia 16-30 tahun pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Dari kelompok tersebut, mayoritasnya menggunakan internet untuk mengakses media sosial (84,37%) dan hiburan (83,78%). Umumnya penggunaan media sosial dan bermain *game online* dijadikan sebagai pelampiasan bosan, jenuh atau untuk mencari hiburan. Penggunaan yang luas dari media sosial dan *game online* ini menimbulkan pertanyaan mengenai dampaknya terhadap dunia pendidikan, salah satunya adalah konsentrasi belajar.

Berdasarkan survei pra penelitian mengenai penggunaan media sosial dan bermain *game online* di SMK PAB 2 Helvetia khususnya di kelas X dan XI jurusan akuntansi dan keuangan lembaga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Survei Pra Penelitian Penggunaan Media Sosial Dan Bermain Game Online
Di SMK PAB 2 Helvetia

Pertanyaan	Jawaban		Persentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Apakah kamu menggunakan media sosial?	47	0	100%	0
Apakah kamu bermain <i>game online</i> ?	44	3	93%	7%

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2024)

Dari hasil survei pra penelitian dapat terlihat seluruh siswa kelas X dan XI menggunakan media sosial dan hampir seluruh siswa kelas X dan XI bermain *game online*. Siswa mengakui sering menggunakan media sosial dan bermain *game online* dirumah, bahkan sepulang dari sekolah siswa sering bermain *game online* sebagai pelarian untuk bersantai dan menghibur diri setelah seharian belajar di sekolah. Ini merupakan cara bagi mereka untuk melepaskan stres dan tekanan dari penatnya aktivitas di sekolah. SMK PAB 2 Helvetia juga memberikan izin kepada siswanya untuk membawa *handphone* ke sekolah dengan maksud tujuan menunjang atau membantu proses pembelajaran seperti mencari materi pembelajaran yang tidak ada di buku dan berbagi materi pelajaran, selain itu untuk tetap menjaga komunikasi siswa dengan orang tua di rumah jika terjadi sesuatu. Usia yang masih tergolong labil dengan pemikirannya yang belum berpikir panjang (kedepan) membuat siswa banyak yang salah memanfaatkan kebijakan dari sekolah tersebut. Seperti yang telah ketahu di lapangan, beberapa siswa terlihat diam-diam membuka *handphone* mereka untuk menggunakan media sosial ketika guru sedang menerangkan materi di depan kelas atau bahkan disela-sela saat siswa sedang mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Menurut panduan WHO (*World Health Organization*) durasi penggunaan *smartphone* yang disarankan adalah maksimal 3 jam dalam satu hari (Rspatriaikkt, 2023). Berdasarkan hasil survei Alvara Research Center tahun 2022, mayoritas pecandu internet berasal dari generasi Z yaitu sebanyak 20%, dalam survei tersebut pecandu internet didefinisikan sebagai individu yang menghabiskan waktu lebih dari 7 jam per hari (Mutia Annur, 2022). Sedangkan menurut (Hasib, 2023) dalam

penelitiannya penggunaan gadget melebihi durasi waktu yang telah direkomendasikan yakni maksimal 3 jam dalam sehari oleh siswa untuk bermain media sosial dan bermain *game online* dikategorikan dapat menurunkan konsentrasi belajar.

Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa siswa kelas X dan XI jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK PAB 2 Helvetia memiliki setidaknya 2-3 akun media sosial pada aplikasi berbeda, diketahui bahwa *TikTok* dan *Instagram* menjadi aplikasi yang paling banyak diminati oleh mereka. Sedangkan untuk aplikasi *game online* sendiri tergantung pada jenis *game* yang menarik perhatian mereka untuk menghilangkan jenuh dan bosan atau mencari hiburan. Namun beberapa siswa tidak hanya bermain *game* sebagai hiburan atau *hobby* tetapi juga menganggapnya lebih serius hingga mengikuti turnamen *game* yang diadakan oleh komunitas tertentu.

Beberapa peserta didik juga mengakui bahwa mereka menggunakan media sosial dan bermain *game online* lebih dari 3 jam dalam sehari. Bahkan rela begadang hingga larut malam hanya untuk bermain media sosial dan *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh (Marhaeni dkk., 2020) mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* oleh siswa selama lebih dari 3 jam sehari diklasifikasikan sebagai kategori tinggi, dimana terdapat hasil analisis data yang menunjukkan adanya hubungan terbalik antara penggunaan *smartphone* dan konsentrasi belajar siswa.

Hasil penelitian (Aini, 2023) menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara media sosial *TikTok* terhadap konsentrasi belajar siswa. Penelitian

sebelumnya yang dilakukan oleh (Nikmah & Hartati, 2022) mendukung pernyataan tersebut dimana hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara variabel intensitas penggunaan media sosial *instagram* terhadap variabel konsentrasi belajar.

Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh (Syafi dkk., 2023) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Mullatifa dkk., 2023) yang juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* dan konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis sangat tertarik untuk melakukan suatu bentuk penelitian di SMK PAB 2 Helvetia dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Bermain *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Konsentrasi Belajar siswa yang masih kurang baik pada mata pelajaran akuntansi dasar di SMK PAB 2 Helvetia.
2. Terdapat indikasi bahwa penggunaan Media Sosial oleh siswa di SMK PAB 2 Helvetia berada dalam kategori yang kurang baik.
3. Terdapat indikasi bahwa siswa di SMK PAB 2 Helvetia cenderung bermain *game online* dalam kategori yang kurang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, pembatasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan untuk memberikan arah fokus dan mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, pembatasan masalah pada penelitian ini melibatkan:

1. Konsentrasi Belajar yang diteliti adalah konsentrasi belajar siswa di SMK PAB 2 Helvetia yang telah melalui mata pelajaran akuntansi dasar khususnya materi neraca lajur.
2. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK PAB 2 Helvetia.
3. Ruang lingkup penelitian ini tidak hanya berfokus di sekolah tetapi di luar sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang akan difokuskan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah Penggunaan Media Sosial berpengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia?
2. Apakah Bermain *Game Online* berpengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia?
3. Apakah Penggunaan Media Sosial dan Bermain *Game Online* secara bersama-sama berpengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut sehingga tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yakni meliputi:

1. Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.
2. Untuk mengetahui pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.
3. Untuk mengetahui Penggunaan Media Sosial dan Bermain *Game Online* secara bersama-sama berpengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Di SMK PAB 2 Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu meliputi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman teoritis yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan media sosial dan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa dalam konteks ilmiah.
 - b. Memberikan dukungan empiris atas gagasan yang dikemukakan oleh para profesional pendidikan mengenai variabel-variabel yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

c. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi penelitian lainnya.

d. Sebagai tindakan pencegahan, disarankan agar calon pendidik memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Kepada penulis, penelitian ini diharapkan dapat memberi penulis wawasan, pengetahuan, kemampuan dan sarana yang berguna dalam mempraktikkan pemahaman penulis tentang pengaruh penggunaan media sosial dan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa.

b. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber masukan apabila ingin mengeksplorasi permasalahan yang terkait dengan konsentrasi belajar siswa.

c. Bagi Universitas Negeri Medan diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk menambah referensi bacaan di perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan khususnya pada program studi Pendidikan Akuntansi.

d. Bagi siswa diharapkan dapat memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial dan bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar mereka pada mata pelajaran akuntansi dasar. Ini membantu mereka membuat keputusan yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi.