

Dampak Game Online di SMP Negeri 10 Kota Jambi

Dede Ayu Firnanda¹, Akmal Sutja², Affan Yusra³

^{1,2,3} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi

e-mail: dedefinan97@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang "Dampak *Game Online* di SMP Negeri 10 Kota Jambi". Penelitian ini menggambarkan fokus penelitian bagaimana dampak *game online* pada siswa kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi yang berjumlah 30 siswa. Adapun indikator-indikator permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini yaitu kecanduan, malas, kurang tidur, kerugian finansial, radiasi, malas mandi. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sumber data yaitu data primer yang ditarik langsung dari responden berupa angket tentang dampak game online yang berjumlah 24 item. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian per indikator menunjukkan bahwa tingkatan kecanduan berada pada klasifikasi "sedang" dengan presentase 48%. Tingkatan malas berada pada klasifikasi "tinggi" dengan presentase 60,3%. Tingkatan kurang tidur berada pada klasifikasi "sedang" dengan presentase 48,3%. Tingkatan kerugian finansial berada pada klasifikasi "sedang" dengan presentase sebesar 41,7%. Tingkatan radiasi berada klasifikasi "sedang" dengan presentase 58,2%. Tingkatan malas mandi berada pada klasifikasi "tinggi" dengan presentase sebesar 64,3%. Dari hasil keseluruhan per indikator dapat disimpulkan bahwa dampak game online di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "sedang" dengan presentase 53,56%.

Kata kunci: *Dampak, Game Online*

Abstract

This thesis discusses "Impact of Online Games in SMP Negeri 10 Jambi City". This study describes the focus of research on how the impact of online games on class VIII D students at SMP Negeri 10 Jambi City, totaling 30 students. The indicators of the problems discussed in this thesis are addiction, laziness, lack of sleep, financial loss, radiation, lazy bathing. This research is quantitative research using descriptive method. The data source is primary data drawn directly from respondents in the form of a questionnaire about the impact of online games, totaling 24 items. Determination of the sample using purposive sampling technique. The results of the research per indicator show that the level of addiction is in the "moderate" classification with a percentage of 48%. The lazy level is in the "high" classification with a percentage of 60.3%. The level of sleep deprivation is in the "moderate" classification with a percentage of 48.3%. The level of financial loss is in the "moderate" classification with a percentage of 41.7%. Radiation levels are classified as "moderate" with a percentage of 58.2%. The level of lazy bathing is in the "high" classification with a percentage of 64.3%. From the overall results per indicator, it can be concluded that the impact of online games at SMP Negeri 10 Jambi City is in the "medium" classification with a percentage of 53.56%.

Keywords : *Impact, Online Game*

PENDAHULUAN

Pada saat ini, teknologi telah banyak memberikan dampak bagaimana dan dimana kita semua menerima informasi dan berkomunikasi satu sama lain. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sekarang ini menuntut kita lebih jeli dalam memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satunya dampak dari kemajuan teknologi adalah internet, berbagai informasi dan hiburan dapat diakses secara bebas melalui internet.

Salah satunya adalah *game online* yang merupakan salah satu fitur yang cukup berkembang dan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet.

Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline (Devita Rani, 2018).

Game online sudah tidak asing lagi di berbagai kalangan, baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa. Pande & Marheni (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seseorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang bermain game umumnya dilakukan sendirian, dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Dewi, 2014).

Siswa Sekolah Menengah Pertama berada pada tingkat usia remaja menuju masa dewasa. Pada saat inilah remaja cenderung ingin menunjukkan identitas dirinya sehingga rentan melakukan perilaku yang menyimpang. Kewajiban seorang siswa mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi. Siswa cenderung mengutamakan untuk bermain *game online* dibandingkan belajar, ini disebabkan oleh ajakan dari teman-teman dan rasa tidak ingin kalah dari teman-temannya dalam bermain *game*.

Dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik yang menggunakan jaringan internet dan dibuat semenarik mungkin, untuk mendapatkan kepuasan pemain, yang dilakukan dengan satu orang hingga beberapa orang dalam suatu kelompok untuk memperoleh kemenangan untuk melawan musuh. Sehingga dapat memberikan dampak terhadap konsentrasi belajar siswa. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : "Dampak *Game Online* di SMP Negeri 10 Kota Jambi".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Dalam penelitian ini sampel berjumlah 30 siswa. Agar pengambilan sampel sesuai dengan karakteristik maka jumlah sampel dan cara pengambilannya dengan teknik *Purposive Sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh melalui hasil penyebaran angket dari 30 siswa responden dan diolah menggunakan rumus presentase formula C. Diperoleh hasil penelitian yang dapat dilihat dari tabel 3 dibawah, bahwa rata-rata presentase frekuensi jawaban responden dari 24 item pernyataan menunjukkan 53,56% dampak game online pada siswa di SMP Negeri 10 Kota Jambi berdasarkan kriteria penafsiran presentase menurut Sutja, dkk (2017:99) berada pada frekuensi "**sedang**".

Tabel.1. Keterangan Hasil Seluruh Indikator

Indikator	N	Jumlah	Total	%	Klasifikasi
Kecanduan	30	4	291	48,5	Sedang
Malas	30	4	362	60,3	Tinggi
Kurang Tidur	30	4	290	48,3	Sedang
Kerugian Finansial	30	4	250	41,7	Sedang
Radiasi	30	4	349	58,2	Sedang
Malas Mandi	30	4	386	64,3	Tinggi
JUMLAH		24 Item	1928	53,56	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa dampak game online di kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi yang memiliki indikator kecanduan, malas, kurang tidur, kerugian finansial, radiasi, dan malas mandi berada di klasifikasi sedang dengan presentase sebesar 53,56%. Jadi presentase dampak game online di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi “Sedang”.

Tabel 4 Hasil Presentase Indikator Kecanduan

Item	SL			SR			KD			JR			TP			JUMLAH		
	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%
1+	7	7	23,33	14	28	46,67	4	12	13,33	2	8	6,67	3	15	10	30	70	11,7
2+	7	3	23,3	16	32	53,33	6	18	20	3	12	10	2	10	6,67	30	75	12,5
3+	7	7	23,33	10	20	33,33	7	21	23,33	3	12	10	3	15	10	30	75	12,5
4-	7	7	23,33	13	26	43,33	5	15	16,67	2	8	6,67	3	15	10	30	71	11,8
JLH	24			106			66			40			55			291 48,5		

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan kecanduan siswa kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi termasuk pada klasifikasi “sedang” dengan presentase sebesar 48,5%. Item yang memperoleh presentase tinggi (12,5%) ada dua yaitu item nomor 2 dan 3 dengan pernyataan “Saya tidak makan dan tidur karena bermain game online” dan “Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu”. Ini menggambarkan bahwa, jika seseorang sedang bermain game akan selalu berfokus pada game nya dan melupakan hal yang lain.

Tabel 5 Hasil Presentase Indikator Malas

Item	SL			SR			KD			JR			TP			JUMLAH		
	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%
5+	0	0	0	8	32	26,67	13	51	43,33	7	14	23,33	2	2	6,67	30	99	16,5
6-	3	3	10	3	6	10	17	51	56,67	6	12	20	1	1	3,33	30	73	12,2
7+	3	15	10	6	24	20	15	60	50	5	10	16,67	1	1	3,33	30	110	18,3
8-	2	2	6,67	10	20	33,33	15	45	50	2	8	6,67	1	5	3,33	30	80	13,3
JLH	20			82			207			44			9			362 60,3		

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan malas termasuk pada klasifikasi “tinggi” dengan presentase 60,3%. Item yang memperoleh presentase tinggi (18,3%) yaitu item nomor 7 dengan pernyataan “Saya semangat mengikuti pelajaran”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa siswa kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi semangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.

Tabel 6 Hasil Presentase Indikator Kurang Tidur

Item	SL			SR			KD			JR			TP			JUMLAH		
	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%
9-	2	2	6,67	15	30	50	8	24	26,67	5	20	16,67	0	0	0	30	76	12,7
10-	5	5	16,67	14	28	46,67	6	18	20	5	20	16,67	0	0	0	30	71	11,8
11-	6	6	20	9	18	30	11	33	36,67	4	16	13,33	0	0	0	30	73	12,2
12-	3	3	10	14	28	46,67	13	39	43,33	0	0	0	0	0	0	30	70	11,7
JLH	16			104			114			56			0			290 48,3		

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan kurang tidur termasuk pada klasifikasi “sedang” dengan presentase 48,3%. Item yang memperoleh presentase tinggi (12,7%) yaitu item nomor 9 dengan pernyataan “Jam istirahat saya berkurang karena bermain game online”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa sebagian siswa mengalami jam istirahat nya berkurang karena asyik dengan game nya.

Tabel 7 Hasil Prsentase Indikator Kerugian Finansial

Item	SL			SR			KD			JR			TP			JUMLAH		
	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%
13-	10	10	33,33	12	24	40	6	18	20	2	8	6,67	0	0	0	30	60	10
14-	8	8	26,67	11	22	36,67	9	27	30	2	8	6,67	0	0	0	30	65	10,8
15-	8	8	26,67	13	26	43,33	7	21	23,33	1	4	3,33	1	5	3,33	30	64	10,7
16-	11	11	36,67	8	16	26,67	10	30	33,33	1	4	3,33	0	0	0	30	61	10,2
JLH	37			88			96			24			5			250 41,7		

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan kerugian finansial dalam game online termasuk pada klasifikasi “sedang” dengan perolehan presentase sebesar 41,7%. Item yang memperoleh presentase tertinggi (10,8%) yaitu item nomor 14 dengan pernyataan “Saya memakai uang saku untuk bermain game online”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa siswa kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi memakai uang saku nya untuk bisa bermain game online.

Tabel 8 Hasil Presentase Indikator Radiasi

Item	SL			SR			KD			JR			TP			JUMLAH		
	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%
17-	0	0	0	13	26	43,33	11	33	36,67	5	20	16,67	1	5	3,33	30	84	14
18-	2	2	6,67	6	12	20	14	42	46,67	7	28	23,33	1	5	3,33	30	89	14,8
19-	1	1	3,33	11	22	36,67	9	27	30	7	28	23,33	2	10	6,67	30	88	14,7
20-	1	1	3,33	11	22	36,67	8	24	26,67	9	36	30	1	5	3,33	30	88	14,7
JLH	4			82			126			112			25			349 58,2		

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan Radiasi termasuk pada klasifikasi “sedang” dengan perolehan presentase sebesar 58,2%. Item yang memperoleh presentase tertinggi (14,8%) yaitu item nomor 18 dengan pernyataan “Saya mengalami sakit kepala”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa jika sering bermain game online dan terlalu lama melihat gadget/monitor dapat menyebabkan sakit kepala.

Tabel 9 Hasil Presentase Indikator Malas Mandi

Item	SL			SR			KD			JR			TP			JUMLAH		
	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%	F	B	%
21+	0	0	0	6	24	20	9	27	30	12	24	40	13	13	43,33	30	88	14,7
22-	4	4	13,33	12	24	40	6	18	20	5	20	16,67	3	15	10	30	81	13,5
23-	1	1	3,33	9	18	30	10	30	33,33	5	20	16,67	5	25	16,67	30	94	15,7
24-	0	0	0	3	6	10	6	18	20	6	24	20	15	75	50	30	123	20,5
JLH	5			72			93			88			128			386 64,3		

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkatan malas mandi termasuk pada klasifikasi “Tinggi” dengan perolehan presentase sebesar 64,3%. Item yang memperoleh presentase tertinggi (20,5%) yakni item nomor 24 dengan pernyataan “Saya mengalami penyakit kulit”.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa jika tidak menjaga kebersihan dan kesehatan dapat menyebabkan penyakit pada tubuh sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan hasil penelitian berdasarkan hasil keseluruhan dan tingkat klasifikasi masing-masing per-indikator yaitu : Tingkatan kecanduan kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "Sedang" dengan presentase sebesar 48,5%. Tingkatan malas kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "Tinggi" dengan presentase sebesar 60,3%. Tingkatan kurang tidur kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "Sedang" dengan presentase sebesar 48,3%. Tingkatan kerugian finansial Kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "Sedang" dengan presentase sebesar 41,7%. Tingkatan radiasi kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "Sedang" dengan presentase sebesar 58,2%. Tingkatan malas mandi kelas VIII D di SMP Negeri 10 Kota Jambi berada pada klasifikasi "Tinggi" dengan presentase sebesar 64,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintang. (2010). *Kecanduan Game Online*. <http://mocca-chi.blogspot.com>.
- David. (2016). *Perancangan Game Online Android Bergenre Horor*. Cogito Smart Journal, 167-179.
- Dewi, N. (2014). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Kimberly, S.Y. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahardika. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ng, B. &. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. Cyber Psychology & Behavior.
- Nugroho, A. T. (2020). *Definisi Game*. <http://Chikungunya.wordpress.com>.
- Pande, N. p. (2015). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana. Denpasar 163-171.
- Rani, D. (2020). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*. Universitas Medan Area.
- Setianingsih, A. (2018). *Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*. Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sutja, A. 2017. *Panduan Penulisan Skripsi*. Jambi: Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Jambi.
- Tampubolon, 2019. *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online*. Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat. Vol2, No.3, Juli 2021