

## Identifikasi Penyebab Kecanduan Bermain Game Online pada Siswa SMA Negeri 10 Muaro Jambi

Indri Kurniawati<sup>1</sup>, Nelyahardi<sup>2</sup>, Fellicia Ayu Sekonda<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi  
e-mail: indrikurniawati13@gmail.com

### Abstrak

*Game online* merupakan salah satu produk teknologi yang dapat dijadikan sebagai hiburan. *Game online* merupakan *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan oleh pemain lokal ataupun pemain dari luar negeri. Menurut Rahmat (2013:33) *game online* menyenangkan bagi pemainnya. Akan tetapi, jika sudah tahu cara memainkannya dapat membuat kecanduan bagi pemainnya disebabkan oleh fitur yang dimiliki oleh *game online* sangat menarik yang dilengkapi dengan gambar, animasi sehingga dapat membuat orang tertatik untuk memainkannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 10 Muaro Jambi sebanyak 222 Siswa. tehnik yang digunakan yakni purposive sampling, maka karakteristik yang menjadi sampel pada penelitian ini yakni siswa yang bermain *game online*, banyaknya siswa yang di indikasikan sebagai sampel diambil dari rekap buku hitam yang menjadi pegangan guru pembimbing di SMA N 10 Muaro Jambi yaitu sebanyak 80 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan maka, Hasil persentase pada indikator total persentase indicator kompulsif memperoleh sebesar 54,82% dengan kategori (Sedang), indicator *withdrawal* memperoleh sebesar 54,68% dengan kategori (Sedang), persentase indicator toleransi memperoleh sebesar 63,12% dengan kategori (Tinggi), persentase indicator *Interpersonal and health-related problems* memperoleh sebesar 47,15% dengan kategori (Sedang)

**Kata kunci:** *Kecanduan, Game Online*

### Abstract

Online games are one of the technological products that can be used as entertainment. Online games are games that are played by more than one player in groups over the internet. Online games can be played by local players or players from abroad. According to Rahmat (2013:33) online games are fun for players. However, if you already know how to play it can be addictive for players due to the very interesting features that online games have which are equipped with images, animations so that they can make people interested in playing them. This study uses quantitative research, the research method used in this research. this is descriptive. The population in this study were students of class X SMA N 10 Muaro Jambi as many as 222 students. The technique used is purposive sampling, so the characteristics of the sample in this study are students who play online games, the number of students indicated as samples is taken from the black book recap which is the guide for the supervising teacher at SMA N 10 Muaro Jambi, as many as 80 students. Based on the results of the research found, the percentage results on the total percentage of compulsive indicators were 54.82% in the (Medium) category, the withdrawal indicator was 54.68% in the (Medium) category, the percentage of tolerance indicators was 63.12 % with the (High) category, the percentage of indicators Interpersonal and health-related problems obtained 47.15% with the (Medium) category

**Keywords :** *Addicted, Online Games*

## PENDAHULUAN

Menurut Rahmat (2013:33) game online menyenangkan bagi pemainnya. Akan tetapi, jika sudah tahu cara memainkannya dapat membuat kecanduan bagi pemainnya disebabkan oleh fitur yang dimiliki oleh game online sangat menarik yang dilengkapi dengan gambar, animasi sehingga dapat membuat orang tertatik untuk memainkannya. Selain itu beraneka ragam game tersebut dibuat agar anak menjadi ketagihan untuk memainkannya. Salah satu rancangan tersebut adaala dibuatnya tantangan pada game tersebut. Tantangan tersebut membuat pemainnya merasa tertantang untuk memenangkan permainan tersebut. Sehingga menghabiskan waktu yang tak terbatas untuk menyelesaikan game tersebut.

Bermain game online secara berlebihan tentunya memiliki dampak negatif dan positif. Hal ini akan berdampak pada perilaku siswa yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas belajar, bolos sekolah dan sering telat datang ke sekolah. Penyimpangan yang telah dilakukan siswa akibat dari bermain game online yaitu bersikap tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan siswa karena harus berbohong kepada orang tua pada saat meminta uang untuk bermain game online (Nurul, 2020:8-9).

Hasil penelitian Pratiwi (2018:2) bahwa siswa yang keanduan game online memiliki masalah kesehatan seperti mata perih, kondisi psikologis yang dialami siswa seperti gampang kesal ketika kalah bermain game online; dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan game online; dari aspek penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain. Perilaku agresif siswa yang kecanduan game online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul seseorang maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras; dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan berkata kasar. Menurut Rahmat (2013:33) *game online* menyenangkan bagi pemainnya. Akan tetapi, jika sudah tahu cara memainkannya dapat membuat kecanduan bagi pemainnya disebabkan oleh fitur yang dimiliki oleh *game online* sangat menarik yang dilengkapi dengan gambar, animasi sehingga dapat membuat orang tertatik untuk memainkannya. Selain itu beraneka ragam *game* tersebut dibuat agar anak menjadi ketagihan untuk memainkannya. Salah satu rancangan tersebut adaala dibuatnya tantangan pada *game* tersebut. Tantangan tersebut membuat pemainnya merasa tertantang untuk memenangkan permainan tersebut. Sehingga menghabiskan waktu yang tak terbatas untuk menyelesaikan *game* tersebut.

## METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif dimana penelitian ini menggunakan instrument, mengelolah data berdasarkan angka untuk menarik kesimpulan secara umum ke khusus (Sutja, 2017) metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Sutja, ddk (2017:63) mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan keadaan subjek saat itu, menggambarkan lapangan sebagaimana adanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampel pada penelitian ini sebanyak 80 orang siswa SMA N 10 Muaro Jambi, terdapat 4 indikator pada penelitian ini. Berikut merupakan tabulasi hasil persentase per-indikator mengenai kecanduan *Game Online*.

**Tabel 1. Persentase Rata-rata Kecanduan Game Online**

Siswa	TOTAL	X40	11
X1	17	X41	20
x2	16	X42	19
X3	13	X43	17
X4	15	X44	13
X5	25	X45	16
X6	11	X46	15
X7	19	X47	10
X8	16	X48	14
X9	17	X49	25
X10	14	X50	13
X11	9	X51	14
X12	17	X52	21
X13	19	X53	14
X14	13	X54	21
X15	12	X55	13
X16	8	X56	21
X17	15	X57	22
X18	10	X58	21
X19	9	X59	18
X20	17	X60	17
X21	10	X61	17
X22	13	X62	15
X23	11	X63	21
X24	19	X64	10
X25	18	X65	22
X26	6	X66	22
X27	16	X67	20
X28	17	X68	22
X29	8	X69	19
X30	11	X70	23
X31	6	X71	12
X32	18	X72	18
X33	13	X73	18
X34	13	X74	12
X35	12	X75	13
X36	15	X76	16
X37	14	X77	12
X38	16	X78	12
X39	16	X79	11
X40	11	X80	12
		Total	1226
		Rata-rata	15,32

Berdasarkan Tabel tersebut, disimpulkan bahwa perolehan persentase siswa yang kecanduan bermain *game online* di SMAN 10 Muaro Jambi memperoleh persentase sebesar 15,35%.

**Tabel 2. Hasil Indikator Kompulsif**

No	Item	Jawaban				Bobot	
		Ya		tidak			
		f	%	f	%	B	f
1	Item 1	53	66,2	27	33,7	53	66,2
2	Item 2	28	35	52	65	28	35
3	Item 3	70	87,5	10	12,5	70	87,5
4	Item 4	47	58,7	33	41,2	47	58,7
5	Item 5	47	58,7	33	41,2	33	41,2
6	Item 6	52	65	28	35	28	35
7	Item 7	32	40	48	60	48	60
Jumlah		329		231		307	54,82

Berdasarkan uraian tabel tersebut, disimpulkan bahwa total persentase indicator kompulsif memperoleh sebesar 54,82% dengan kategori (Sedang). Item yang memperoleh persentase tertinggi (87,5%) yakni item nomor 3 dengan pernyataan “Bermain *Game Online* menyenangkan bagi saya”. Sedangkan item yang memperoleh persentase terendah (35%) yakni item nomor 2 dan 6 dengan pernyataan “Saya bermain *Game Online* karena dapat menghasilkan uang”, “Saya bermain *Game Online* sampai larut malam”.

**Tabel 3. Hasil Persentase *withdrawal* (penarikan diri)**

No	Item	Jawaban				Bobot	
		Ya		tidak			
		f	%	f	%	B	f
1	item 8	69	86,2	11	13,7	69	86,2
2	item 9	25	31,2	55	68,7	25	31,2
3	item 10	36	45	44	55	44	55
4	item 11	43	53,7	37	46,25	37	46,25
Jumlah		173		147		175	54,68

Berdasarkan uraian tabel tersebut, disimpulkan bahwa total persentase indicator *withdrawal* memperoleh sebesar 54,68% dengan kategori (Sedang). Item tertinggi yang memperoleh persentase pada indikator tersebut yakni item nomor 8 dengan pernyataan “Saya bermain *Game Online* untuk menghilangkan rasa jenuh”. Sedangkan untuk item dengan persentase terendah yakni item nomor 9 dengan pernyataan “Saya berkumpul dengan teman agar mengabaikan permainan *Game Online*”.

**Tabel 4. Hasil Persentase Indikator Toleransi**

No	Item	Jawaban				Bobot	
		Ya		tidak			
		f	%	f	%	B	f
1	Item 12	62	77,5	18	22,5	62	77,5
2	Item13	63	78,7	17	21,2	63	78,7
3	Item 14	52	65	28	35	52	65
4	Item 15	45	56,2	35	43,7	35	43,7
5	Item 16	35	43,7	45	56,2	45	56,2
6	Item 17	34	42,5	46	57,5	46	57,5
Jumlah		291		189		303	63,12

Berdasarkan uraian tabel tersebut, disimpulkan bahwa total persentase indikator toleransi memperoleh sebesar 63,12% dengan kategori (Tinggi). Item dengan persentase tertinggi yakni item nomor 13 (78,7%) dengan pernyataan “Saya bermain *Game Online* ketika waktu senggang saja”. Dan item dengan persentase terendah yakni item nomor 15 dengan pernyataan “Bermain *Game Online* membuat saya malas membaca buku”.

**Tabel 5. Hasil Persentase Indikator**

No	Item	Jawaban				Bobot	
		Ya		tidak		B	f
		f	%	f	%		
1	Item 18	57	71,2	23	28,7	57	71,2
2	Item 19	36	45	44	55	36	45
3	Item 20	41	51,2	39	48,7	39	48,7
4	Item 21	35	43,7	45	56,2	45	56,2
5	Item 22	44	55	36	45	36	45
6	Item 23	27	33,7	53	66,2	27	33,7
7	Item 24	41	51,2	39	48,7	39	48,7
8	Item 25	40	50	40	50	40	50
9	Item 26	39	48,7	41	51,2	41	51,2
10	Item 27	45	56,2	35	43,7	35	43,7
11	Item 28	60	75	20	25	20	25
Jumlah		465		415		415	47,15

Berdasarkan uraian tabel tersebut, disimpulkan bahwa total persentase indikator *Interpersonal and health-related problems* memperoleh sebesar 47,15% dengan kategori (Sedang). Item dengan persentase tertinggi yakni item nomor 18 dengan pernyataan “saya senang berteman di dunia maya”. Sedangkan item dengan persentase terendah yakni item nomor 28 dengan pernyataan “permainan *Game Online* menyebabkan berkurangnya waktu tidur saya”.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di lakukan dapat disimpulkan bahwa melalui penyebaran angket penyebab kecanduan bermain game online dengan jumlah item 28 yang disebarakan kepada 80 orang responden, yang di olah menggunakan rumus formula C bahwa penyebab kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 10 Muaro Jambi berada pada tingkat “rendah” sebesar 15,35% dilihat dari kriteria persentase. Kemudian hasil penelitian berdasarkan indikator sebagai berikut:

Penyebab kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 10 Muaro Jambi pada indikator kompulsif (dorongan) dilihat dari kriteria penafsiran presentase berada pada tingkat “sedang” yaitu (54,82%) hal ini menunjukkan bahwa kompulsif (dorongan) dalam bermain game online cukup mempengaruhi perilaku kecanduan bermain game online hal ini di karena kan rutinitas anak yang cukup sering menggunakan handphone untuk bermain game dengan alasan menghasilkan uang, menyenangkan diri, mengasah kemampuan dan menghabiskan waktu. Ini bisa di lihat dari pertanyaan pada angket.

Penyebab kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 10 Muaro Jambi pada indikator withdrawal (penarikan diri) dilihat dari kriteria penafsiran presentase berada pada tingkat “sedang” yaitu (54,68%) hal ini menunjukkan bahwa withdrawal (penarikan diri) dalam bermain game online cukup mempengaruhi perilaku kecanduan bermain game online. Hal ini di karenakan siswa sering merasa jenuh, terlalu asik dengan bermain game online hingga mengabaikan teman disekitar nya, dan mengganggu konsentrasi belajar. Ini bisa di lihat dari pertanyaan pada angket.

Penyebab kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 10 Muaro Jambi pada indikator tolerance (toleransi) dilihat dari kriteria penafsiran presentase berada pada tingkat "tinggi" yaitu (62,12%) hal ini menunjukkan bahwa tolerance (toleransi) dalam bermain game online sangat mempengaruhi perilaku kecanduan bermain game online. Hal ini di karenakan sikap penerimaan diri tentang hal baru dan penggunaan jumlah waktu dalam bermain akan terus dilakukan tolerance sampai pemain game online merasa puas.

Penyebab kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 10 Muaro Jambi pada indikator interpersonal and health-related (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) dilihat dari kriteria penafsiran presentase berada pada tingkat "sedang" yaitu (47,15%) hal ini menunjukkan bahwa interpersonal and health-related (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) dalam bermain game online cukup mempengaruhi perilaku kecanduan bermain game online. Hal ini di karenakan sikap pemain game online cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online nya. Hal ini juga mempengaruhi kesehatan mereka karena waktu tidur yang tidak teratur serta tidak menjaga pola makan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, Maurice. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasa Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. Jurnal Jaffray.
- Angel. 2013. Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1 Nomor 2. Samarinda: CV Mulya Abadi.
- Arikunto, S. 2014. Prosedur Penelitian (suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswandi, Dana dan Lismayanti, Heppy. 2019. Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. Statistika, Vol. 4 No. 1.
- Aqila, Smart. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi anak Kecanduan Game Online*. Jogjakarta: A Plus Books.
- Ayu, Lestari. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal. *Persona*, Vol. 5 No.02.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*. Jakarta: CV Intan Pratama.
- Detria. 2012. Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Harsono, M. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University. Diam-bil dari <http://kambing.ui.ac.id/onnopurbo/ebook/ebook-SU20-13/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan-Remaja.pdf>.
- Nurul, Ismi.2020. Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, Volume 3 Nomor 1.
- Pratiwi, Riyana, Rika. 2018. dengan judul Siswa yang Kecanduan Game Online dan Perilaku Agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *HOM FKIP*, Vol. 5 Edisi 1.
- Putri, Wardatul W. 2019. Skripsi. Hubungan antara Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahmandani, Fadian. 2018. Analisis Penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, Vol. 3 No. 1
- Rahmat, Sanjaya. 2013. *Perilaku Pecandu Game*. Jakarta : Intan Persada Pers.
- Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, (Semarang : CV Permata Buku, 2007), hal.3.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutja, Akmal; dkk. 2017. *Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Wahana Resolusi.
- Sutopo. 2002. *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press.
- Winkel, Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Yee, N. 2014. *Motivations of Play in Online Games Cyberpschology and Behavior*.  
Surabaya: Intan Pratama.